



UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CUENCA

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE SALUD Y BIENESTAR

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

**IMPACTO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA SALUD
MENTAL DE LOS ADOLESCENTES Y SU ABORDAJE
PSICOTERAPÉUTICO**

**PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE PSICÓLOGO CLÍNICO**

AUTOR: CARLOS IVÁN VALAREZO UGARTE

DIRECTOR: STALIN PATRICIO SONGOR ILLESCAS

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

**IMPACTO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA SALUD MENTAL DE
LOS ADOLESCENTES Y SU ABORDAJE PSICOTERAPÉUTICO**

**PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DEL TÍTULO DE PSICÓLOGO CLÍNICO**

AUTOR: CARLOS IVÁN VALAREZO UGARTE

DIRECTOR: STALIN PATRICIO SONGOR ILLESCAS

CUENCA-ECUADOR

2024

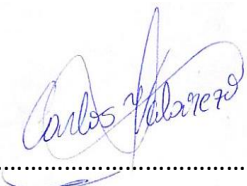
DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO



Declaratoria de Autoría y Responsabilidad

Carlos Iván Valarezo Ugarte portador de la cédula de ciudadanía N° **0704445501**. Declaro ser el autor de la obra: **“Impacto de los Videojuegos en la Salud Mental de los Adolescentes y su Abordaje Psicoterapéutico”**, 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, **2 de septiembre de 2024**

F: 

Carlos Iván Valarezo Ugarte

C.I. 0704445501

CERTIFICACIÓN

Yo Stalin Patricio Songor Illescas, con cédula de identidad N° 0104724000 en calidad de Director del Trabajo de Titulación con el tema: “Impacto de los Videojuegos en la Salud Mental de los Adolescentes y su Abordaje Psicoterapéutico” certifico que el presente trabajo fue desarrollado por CARLOS IVÁN VALAREZO UGARTE, bajo mi supervisión.



Lic. Stalin Songor, Mgs,

**DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN
DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA
CLÍNICA**

Resumen

Introducción: La utilización creciente de las tecnologías de la comunicación e información, así como el amplio acceso a internet, han derivado en la utilización problemática de los videojuegos, que se describe como una conducta adictiva significativa, actualmente controversial, debido a su inclusión en el DSM-V. **Objetivo:** Con este trabajo se pretende comprender cómo afectan los videojuegos en los adolescentes. Se considera el impacto generado a nivel familiar, social, personal y emocional en el contexto del uso prologando y desregulado del videojuego. **Metodología:** Revisión bibliográfica con enfoque descriptivo desde la Biblioteca Virtual de la Universidad Católica de Cuenca en los acervos bibliográficos: Scopus, Web of Science, Redalyc, Scielo, Latindex y Google Académico. **Resultados:** Se extrajeron en total 33 artículos científicos en relación al impacto de los videojuegos en la salud mental del adolescente. **Conclusión:** Se recomienda la implementación de programas de prevención eficaces, especialmente dirigidos a varones adolescentes que viven en zonas urbanas. El programa PIPATIC o la terapia psicodinámica, han mostrado ser eficaces en la terapia del uso problemático de los videojuegos en cuanto a adolescentes para abordar la adicción a los videojuegos, aunque es necesario adaptar el tratamiento a las necesidades específicas de cada paciente. Es necesario prestar atención a la relación de los adolescentes con los videojuegos y promover su uso saludable.

Palabras clave: Videojuegos, salud mental, adolescencia, psicoterapia

Abstract

Introduction: The increasing use of communication and information technologies, as well as widespread internet access, has led to problematic video game usage, described as a significant addictive behavior, currently controversial due to its inclusion in the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5). **Objective:** This work aims to understand how video games affect adolescents. The impact on a family, social, personal, and emotional level is considered within the context of prolonged and unregulated video game use. **Methodology:** Descriptive literature review conducted throughout the Virtual Library of the Catholic University of Cuenca in the following bibliographic collections: Scopus, Web of Science, Redalyc, SciELO, Latindex, and Google Scholar. **Results:** A total of 33 scientific articles regarding the impact of video games on adolescent mental health were extracted. **Conclusion:** Implementing effective prevention programs is recommended, mainly targeted towards male adolescents living in urban areas. The Individualized Psychotherapy Program for Addiction to Information and Communication Technologies (PIPATIC by its Spanish acronym) has proven effective in treating problematic video game use among adolescents to address addiction. However, adapting the treatment to each patient's specific needs is necessary. It is essential to pay attention to the relationship of adolescents with video games and promote their healthy use.

Keywords: Video games, mental health, adolescence, psychotherapy

Contenido

1.	Introducción.....	8
1.1.	Videojuegos	8
1.2.	Salud Mental.....	8
1.3.	Adolescencia.....	9
1.3.1.	Procesos fisiológicos/psicológicos	10
1.4.	Adicciones	12
1.5.	Videojuegos, adolescentes, salud mental y adicciones.....	12
1.6.	Uso Problemático de Juegos por Internet	13
1.7.	Presentación del problema.....	14
1.8.	Justificación	15
1.8.1.	Objetivos.....	15
	Objetivos específicos:.....	15
2.	Método.....	16
3.	Desarrollo	16
3.1.	Análisis del impacto de los videojuegos en la salud mental de los adolescentes. 16	
3.2.	Implicaciones positivas de los juegos de video en la salud mental de la población adolescente.....	22
3.3.	Implicaciones negativas de los juegos de video en la salud mental de la población adolescente.....	26
3.4.	Abordaje psicoterapéutico en el área de adicción a los videojuegos.....	31
4.	Conclusiones.....	38
5.	Referencias	41

1. Introducción

1.1. Videojuegos

Hace más de 25 años se comenzaron a popularizar juegos de video, por ejemplo, “*ping-pong*” en pantallas de blanco y negro, “*Pacman*” o “*Invasores del Espacio*”; muy pronto comenzaron a aparecer una variedad de títulos clásicos como “*Tetris*”, “*Super Mario Bros*” o “*Street Fighter*”. A principios del siglo XXI, fueron creadas versiones de uso doméstico con sonidos e imágenes semejantes a la realidad (Reyes-Hernández et al., 2014). En este contexto, para Reyes-Hernández et al. (2014), “un videojuego es un dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en la pantalla de un televisor, de un ordenador o de otro dispositivo electrónico, en este contexto, las órdenes se reflejan en la pantalla mediante movimientos y acciones de sus personajes” (p. 1).

En primer lugar, se conceptúa a los videojuegos como una forma de distracción interactiva y electrónica, presentada en diferentes soportes utilizados en diversas plataformas; en segundo lugar, durante el mismo año describe a los videojuegos como contendores de informaciones textuales, auditivas, de animación, música y video (Marqués, 2000; Sinde et al., 2015). Además, las imágenes en 3D y fotografías también son capaces de ser dinámicas y mostrar en la pantalla procesos interactivos o cambiantes con gran detalle e inclusive realismo. En cuanto a la población adolescente, la misma dedica muchas horas a dominar videojuegos complejos, aprendiendo nuevas habilidades a cambio de recompensas (Woodberry et al., 2021).

1.2. Salud Mental

Dado que la razón de esta investigación, es conocer el impacto de los videojuegos en la salud mental del adolescente, es importante conocer brevemente en que consiste. Los autores García et al. (2020) explican que existe una relación entre el bienestar psicológico y el nivel óptimo de funcionamiento que incluye la relación entre el sujeto y otras personas, así como las actitudes intrapersonales como el crecimiento individual y dominio propio.

De acuerdo con este estudio, la salud se define como un estado integral de bienestar percibido por un sujeto. Así mismo, la salud mental por su parte, no es únicamente la ausencia de psicopatología o síntomas de la misma, sino un continuo entre el estado ideal del individuo dentro de las mejores condiciones posibles y la enfermedad.

Por ende, es la habilidad del uso de recursos personales para el funcionamiento efectivo en el contexto sociocultural, así como la capacidad de afrontar adversidades y mejorar en el recorrido del ciclo vital. Por lo tanto, la salud mental es consecuencia del bienestar psicológico (García et al., 2020; Huber et al., 2011; Vázquez, 2009).

Cabe destacar que el estado de salud mental afecta el bienestar social, psíquico y emocional de los adolescentes. La manifestación de estos estados impacta en su vida social y personal e influyen directamente en cómo piensan, sienten y actúan al relacionarse con la vida. En igual forma, la Ley de Salud mental en Puerto Rico, describía a la salud mental como elemento matriz en la calidad de vida y sana convivencia (Ley de Salud Mental de Puerto Rico, 2000; Moscoso et al., 2016).

Por lo tanto, el bienestar se produce cuando hay una interacción óptima entre el individuo y su entorno, y se integran armónicamente una variedad de factores, incluyendo la forma en que se interpreta la realidad, las necesidades biológicas básicas y cómo se satisfacen, así como el potencial espiritual, mental y psíquico y cómo se pueden aumentar al máximo nivel (Moscoso et al., 2016).

1.3. Adolescencia

Sin embargo, para entender en qué consiste la salud mental en la adolescencia, es importante primero describir que es este último concepto. Se conoce a la adolescencia como un período de transformaciones sociales, cognitivas y físicas. En el área social, los adolescentes renegocian relaciones nuevas con los padres y otorgan un peso mayor a sus pares (Sans, 2019). Además, autores como (McIntosh et al., 2003; Palacios, 2019; Steinberg y Morris, 2001), refieren que en esta etapa de desarrollo la persona todavía no ha madurado cerebralmente y se encuentra en la transición entre la infancia y la edad adulta. En este sentido, los adolescentes enfrentan retos importantes como consolidar su personalidad, orientación sexual, desarrollo moral, formación de identidad, consolidación de las relaciones con sus pares, hermanos y padres y control de impulsos.

Por otra parte, según Gaete (2015), un esquema único en el desarrollo psicosocial no puede aplicarse a cualquier adolescente, ya que este es un proceso muy variable respecto al desarrollo biológico, social y psicológico. Además, existen diferencias sobre la edad en la cual los jóvenes terminan e inician la adolescencia. Así pues, es posible que

el proceso sea asincrónico en los aspectos biológico, social, intelectual y emocional. No ocurriendo cual continuo, más bien se presenta en diferentes periodos característicos de regresión relacionados con factores estresores. Por otro lado, también muestra especificidades que derivan de factores como la etnia, el sexo y el ambiente en el que se desarrolla.

Respecto a la edad en que esta etapa transcurre, la adolescencia se encuentra entre los 11 y 20 años de edad (Papalia et al., 2009). Otros autores fundamentan a la adolescencia como el suceso que ocurre durante el transcurso de la segunda década de vida, comprendiendo desde los 10 y 13 años hasta los 18 a 25 años de edad (Moshman, 2005; Palacios, 2019). Siguiendo la misma perspectiva, algunos estudios definen la adolescencia como la etapa del desarrollo humano que ocurre entre los 10 y los 19 años de edad (Breinbauer y Maddaleno, 2005; Gaete, 2015; Organización Panamericana de la Salud, 2010; WHO, 1999).

Cabe destacar que, además de las diferencias en cuanto a la edad, la adolescencia, similar al resto de procesos del desarrollo, tiene sus propias características. Estas son constituidas por tareas que el individuo debe realizar para alcanzar el éxito en tareas posteriores. En caso de fracasar en las mismas, el individuo presentará malestar, dificultad en tareas posteriores y desaprobación de la sociedad. Es importante señalar que el progreso del desarrollo se observa a medida que se integran con aptitudes que emergen posteriormente, permitiendo un funcionamiento adaptativo en la madurez (Gaete, 2015).

13.1. Procesos fisiológicos/psicológicos

En la adolescencia, la tarea principal es la exploración y definición de la propia identidad, que permite al individuo distinguirse de su entorno familiar, amigos y otros individuos. La formación de esta identidad tiene lugar hacia el final de la adolescencia o al principio de la edad adulta e implica valores propios, una filosofía de vida, identidad vocacional, sexual y aceptación de la propia personalidad. El individuo que alcanza el autoconocimiento de la identidad acepta sus capacidades y limitantes, adquiere buena disposición para la intimidad, compromiso en pareja y vocación (Florenzano, 1996; Gaete, 2015; Hazen et al., 2008).

Es importante destacar que el desarrollo psicológico se produce simultáneamente con el desarrollo químico y físico y el ambiente en el que se encuentra el individuo. A pesar de la inmadurez del cerebro y la limitación que esto supone para la toma de

decisiones, el adolescente es involucrado en ellas, a menudo sin la capacidad adecuada de planificación y control de su conducta, debido a un proceso incompleto de desarrollo en la corteza prefrontal (Palacios, 2019).

La adolescencia permite el crecimiento en las competencias cognitivas, sociales, de autoestima, intimidad y autonomía. Sin embargo, este proceso conlleva a algunos jóvenes a tener dificultades para manejar los distintos cambios, por ello pueden necesitar ayuda para superarlas. De hecho, estos individuos viven actualmente en un mundo globalizado y cambiante donde los bienes, imágenes electrónicas, información, entretenimiento, canciones y modas llegan de forma prácticamente instantánea a todo el planeta (Papalia et al., 2009).

En términos concretos, se producen grandes cambios en estructuras cerebrales que implican el autocontrol, juicio, emociones y organización del comportamiento que duran hasta la adultez temprana. Esto puede explicar los comportamientos de riesgo y abruptos estados emocionales. El adolescente se encuentra propenso a conductas de riesgo probablemente por poca experiencia vital o limitaciones cognitivas. Además, presentan notoria impulsividad y dificultad al momento de regular el comportamiento y estados de ánimo. La razón de esto puede ser explicada por el hecho de que las áreas del cerebro que participan en la evaluación de los riesgos, recompensas, control de impulsos, regulación de emociones y planeación a largo plazo se encuentran en desarrollo aún (Papalia et al., 2009).

Desde una perspectiva más general, en el apartado psicológico, suceden cambios hormonales responsables en el aumento de la irritabilidad e impulsividad. Cobra relevancia la autoimagen en cuanto a lo físico, se busca conciliar la realidad e ideales propios. Por lo tanto, son propensos a mensajes de incitación al consumo por parte de los medios. Además, se agrega el hecho de estar en una etapa de la vida marcada por la exploración de la identidad, donde los bienes son vistos como un elemento fundamental para la construcción de una identidad propia, especialmente aquellos que se perciben como similares a "ideales" (Craig y Baucum, 2009; Friedline et al., 2012; Sans, 2019).

1.4. Adicciones

En cuanto a adicciones, a pesar de que existen diferentes criterios para cada trastorno, tal como ocurre en el juego patológico o las sustancias psicoactivas, es importante destacar que al hablar de adicciones se parte de los criterios de dependencia a sustancias psicoactivas. Esto se debe a que en cualquier adicción con o sin sustancia, aparecen síntomas como el síndrome de abstinencia y tolerancia, entre otros. Por otro lado, al hablar de las adicciones comportamentales, se sustituye la palabra “sustancias” por “conducta”. Esto permite una perspectiva clara de lo que representa una conducta adictiva, aunque existen variaciones de unas adicciones a otras (Becoña et al., 2011).

En función de lo planteado, el primer aspecto presente en la conducta adictiva es la pérdida de control o compulsión. A ello le siguen síntomas de abstinencia producidos al no realizar la conducta adictiva ya sea voluntariamente o porque alguien o algo se lo impide. Un tercer aspecto es la tolerancia, que se refiere al fenómeno en el cual una persona que consume una sustancia necesita aumentar la cantidad de la misma para obtener el mismo efecto que al principio. En el caso de comportamientos adictivos, a medida que el individuo lleva a cabo ciertas conductas, necesita dedicar cada vez más tiempo y esfuerzo para lograr el efecto inicial. (Becoña et al., 2011).

En relación con este tema, las adicciones conductuales, como el abuso de Internet, se encuentran en una situación científica difícil debido a los desafíos que implican distinguir adecuadamente entre comportamientos normales y patologías graves como la adicción (Brugal et al., 2006; García, 2013). Por lo tanto, las adicciones conductuales continúan en proceso de estudio y se siguen analizando las conductas más representativas que suelen ser llamadas adicciones conductuales, cuales muchos autores mencionan: adicción al deporte, trabajo, compras, comida, juego, tecnológicas, entre otras (García, 2013).

1.5. Videojuegos, adolescentes, salud mental y adicciones

Para autores como Baumann (2007), Sans (2019) y Takatalo et al. (2011), el mercado de los videojuegos es descrito como un nicho de consumo principal para los adolescentes. A ello, se le suma que, en cuanto al consumo de juegos de vídeo, este tiene consecuencias negativas y positivas. Dado que el consumo es un pilar central para la formación de identidad individual, se espera que los juegos de vídeo consumidos por los adolescentes tengan un impacto en su desarrollo.

En este sentido, muchas investigaciones apuntan a que las conductas de riesgo destacables entre los adolescentes en cuanto al control de impulsos se encuentran el juego patológico y uso problemático de videojuegos, los cuales han sido asociados a problemas en el rendimiento escolar, en el ámbito económico y relacional (Estévez et al., 2014; Ruiz-Olivares et al., 2010).

1.6. Uso Problemático de Juegos por Internet

La sección III del manual DSM-5, que se refiere a las condiciones que necesitan una mayor investigación, incluye el Trastorno de Juego por Internet (Internet Gaming Disorder - IGD en inglés). Este trastorno se refiere exclusivamente a los juegos en línea que no involucran apuestas. Por otro lado, la adicción a los videojuegos en línea se caracteriza por la participación persistente y repetitiva durante muchas horas en juegos de video, principalmente grupales, que deriva en un malestar o deterioro clínicamente significativo. El aspecto más notable en estos juegos son las interacciones sociales o juego en equipo. El manual apunta a que esta adicción puede incluir juegos no online, aunque estos han sido menormente investigados (Carbonell, 2014). Es notable entonces, que los videojuegos han sido asociados con conductas adictivas (Festl et al., 2013).

Sucede pues, que, en la actualidad, el ocio a través de dispositivos es muy popular a cualquier edad en los videojuegos, aunque el uso más expandido lo tienen los adolescentes. La razón de ello es que determinados géneros como los Massive Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) permiten crear un avatar, el cual aumenta en experiencia y niveles en diversas misiones o luchas contra otras personas. Debido a que estos permiten al jugador interactuar con otros en un mundo virtual, puesto que el mejor método para la progresión es la formación de clanes o grupos (Chamarro et al., 2014). Adicionalmente, la alta demanda, la accesibilidad fácil y el tiempo que los adolescentes dedican a los videojuegos han generado efectos negativos como consecuencia de su uso excesivo, convirtiéndose en un problema social. (Andrade et al., 2019).

Ahora bien, El IGD varía en cuanto al género utilizado por el individuo. Por ejemplo, el MMORPG es adictivo debido a su inmersión en el papel que cumple el usuario en el juego, donde se obtiene la sensación de logro al obtener la victoria en partida con otra persona como contrincante por haber creado avatares que han obtenido mayor

fuerza a través de la experiencia y la sensación de satisfacción por haber forjado relaciones sociales en dicho mundo virtual (Han et al., 2020).

1.7. Presentación del problema

La utilización creciente en cuanto a tecnología de la información y comunicación, además del acceso a internet (Sandoval-Obando, 2020) han desembocado en mayor utilización de los juegos de video en la comunidad adolescente, convirtiéndose esto último en una dificultad respecto a la salud de la mente de esta población (Unicef, 2017). Por lo tanto, pareciera que esta expansión digital a la que se exponen, genera nuevos obstáculos en la salud psicológica. Tal es el caso de la utilización problemática de los videojuegos, descrita como una conducta de carácter adictivo y clínicamente relevante, incluida recientemente en el DSM-V (Sandoval-Obando, 2020) y CIE-11 (OMS, 2018).

Debe señalarse que, por ejemplo, la cifra de jugadores de vídeo en España alcanza el 33,59% de la población (Asociación Española de Videojuegos, 2020). También a este fenómeno se le suma que una cantidad considerable de usuarios de gaming (el uso de videojuegos en consola) son adolescentes que invierten gran parte del día en ello. Al mismo tiempo, es un dato a considerar que en el año 2020 se vendieron más de 8 millones de videojuegos aproximadamente, entre juegos de videoconsola (dispositivo para utilizar el videojuego) y computador. En referencia a los adolescentes, según la Revista Electrónica Trimestral de Enfermería, un estimado del 13% de los usuarios presentan una utilización abusiva de los mismos (Rodríguez y García, 2021).

Sin duda, puesto que este objeto de entretenimiento se encuentra cada vez más presente en la sociedad, es importante conocer su impacto en el desempeño académico, relaciones interpersonales, alteraciones conductuales y/o emocionales de los adolescentes (González et al., 2017). En relación a Ecuador, la prevalencia del uso problemático de juegos es mínima. No obstante, tomando en cuenta el fenómeno de globalización, el abuso de juegos de vídeo podría extenderse a futuro. Debido a esto, es de trascendencia comprender la importancia de tomar en cuenta el crecimiento del mismo comenzando por la toma de consciencia de este fenómeno distinguiendo sus consecuencias entre positivas y negativas (Andrade et al., 2019).

1.8. Justificación

Describir el impacto de los videojuegos en la salud mental adolescente es esencial para reconocer las repercusiones que los mismos pueden provocar en esta población que se halla en una etapa del desarrollo vulnerable quien además es la más propensa a utilizar con o sin control esta herramienta digital de entretenimiento. Con este trabajo se pretende comprender a cabalidad cómo afectan los juegos de video en los adolescentes. Se considera también el impacto generado a nivel familiar, social, personal y emocional en el contexto del uso prologando y desregulado del videojuego (Buiza-Aguado et al., 2017).

Por lo tanto, se describirán aspectos positivos y negativos de los videojuegos plasmando las evidencias recolectadas dentro de los diferentes campos implicados como; videojuegos, adolescencia, salud mental, adicciones, salud mental y psicoterapia (Ledo Rubio et al., 2016). Respecto a las consecuencias negativas, se considerará el abordaje psicoterapéutico validado científicamente.

1.8.1. Objetivos

Es por ello que los objetivos de la investigación serán los siguientes:

Objetivo general:

- Determinar el impacto de los videojuegos en la salud mental de los adolescentes y su abordaje psicoterapéutico.

Objetivos específicos:

- Analizar las consecuencias de los videojuegos en la salud mental de adolescentes.
- Describir las implicaciones positivas de los videojuegos en la salud mental de los adolescentes.
- Describir las implicaciones negativas de los videojuegos en la salud mental de los adolescentes.
- Indicar los procesos de intervención psicoterapéuticos para el manejo de las implicaciones negativas de los videojuegos en la salud mental de los adolescentes.

2. Método

Este estudio consiste en una revisión bibliográfica con enfoque descriptivo, basado en una revisión documental desde la Biblioteca Virtual de la Universidad Católica de Cuenca en los acervos bibliográficos: Scopus, Web of Science, Redalyc, Scielo, Latindex y Google Académico. Para esta investigación se emplearán las siguientes palabras clave: videojuegos, salud mental, adolescentes, adicciones y psicoterapia. Serán ocupados operadores booleanos AND-OR-NOT. Dentro de los criterios de selección se consideran artículos científicos publicados con antigüedad de hasta 10 años, que describan el impacto de los videojuegos en la salud mental de los adolescentes y su abordaje psicoterapéutico, que sean artículos científicos. Los criterios de exclusión serán: artículos científicos relacionados a la temática con población de diferente al rango etario establecido, tesis de pregrado, noticias, ensayos.

Los artículos validados para esta investigación serán los que estén publicados en revistas científicas y para la elección de artículos se considerará la revisión del resumen.

3. Desarrollo

Este estudio consistió en una revisión de la literatura existente sobre el efecto de los videojuegos en la salud mental de los adolescentes, así como en su tratamiento mediante la psicoterapia. Se plantearon en la introducción conceptualizaciones básicas de: videojuegos, adolescentes, salud mental y adicciones, para abordar con mayor comprensión un análisis sobre el posible impacto de los videojuegos en la salud mental para la población adolescente y describir las implicaciones positivas e implicaciones negativas y el abordaje psicoterapéutico, en ese orden.

3.1. Análisis del impacto de los videojuegos en la salud mental de los adolescentes.

En Muñoz y Segovia (2019), se investigó el impacto de los juegos de vídeo en los procesos de socialización, preferencias de uso, dedicación y hábitos de seguridad del adolescente. Por otra parte, fue empleada una metodología descriptiva y cuantitativa, utilizando el cuestionario *ad hoc* que se conforma por 13 ítems sobre el uso de medios y los videojuegos. Con respecto a la población, la muestra se compuso por 237 individuos.

Cabe considerar que los autores encontraron que los adolescentes del sexo masculino presentaron mayor motivación hacia el uso de videojuegos en comparación con las chicas. Según el análisis de este estudio, no hay una notable diferencia en el uso de videojuego respecto a la edad en la población adolescente (Muñoz y Segovia, 2019). Sin embargo, no se puede ignorar la idea de que probablemente la población masculina sea más propensa al uso problemático debido a su predisposición a la utilización de los juegos de video.

López-Fernández et al. (2020) así mismo, examinaron los efectos de moderación y adictivos de la personalidad y género en cuanto a la preferencia de géneros de juego de video y el juego problemático en la adolescencia, utilizando una muestra de 776 estudiantes españoles con una edad promedio de 14 años. En consecuencia, hallaron diferencias de género. Por ejemplo, las mujeres jugaban menos que los hombres; e incluso se detectó en los varones mayor uso problemático.

Este análisis, esclareció que una baja responsabilidad y una alta frecuencia de juego en el grupo masculino, se relacionaron con el uso problemático (López-Fernández et al., 2020). Además, esto concuerda con el estudio anteriormente mencionado, donde se refleja mayor utilización por parte de la población masculina. Es por ello que debería evaluarse la posibilidad de ahondar en este fenómeno y sus causas.

González-Vázquez e Igartua (2018) en su artículo, destacan el éxito del fenómeno de contenidos multimedia como lo es el videojuego. Además, se consideran diversas perspectivas para analizar las motivaciones detrás del consumo de entretenimiento multimedia desde la perspectiva de la psicología. Así pues, estas perspectivas teóricas sugieren varios enfoques conceptuales.

Por consiguiente, para describir estos enfoques, los autores citan a Deci y Ryan (1985), quienes proponen la teoría de la autodeterminación, que se basa en la dualidad intrínseca y extrínseca de la recompensa que motiva determinada acción. Así mismo, destacan la teoría cognitivo social citando a Bandura (1986) y De Grove et al. (2015), cual describe la motivación como integrante de un sistema narrativo extrapolado de las consecuencias sociales que tiene una conducta (González-Vázquez e Igartua, 2018).

Finalmente, también se indica en esta misma redacción que numerosos autores se basan en la teoría de gratificaciones y usos de Blumer y Katz (1974), como marco de referencia, la cual parte de la premisa que individuos pertinentes a una audiencia no tienen

que ser entendidos nada más como consumidores limitados a recibir y procesar productos viso-auditivos; se debe tener en cuenta que los individuos son seres activos que buscan satisfacer sus necesidades psicosociales de forma autónoma al seleccionar y elegir contenido. (González-Vázquez e Igartua, 2018). En conclusión, este artículo nos permite comprender mejor la manera en que funciona la motivación adquirida de los videojuegos.

Ahora bien, Chamarro et al. (2014) describen que actualmente el ocio por medio de dispositivos es muy utilizado a cualquier edad en los juegos de video, sobre todo en adolescentes. Después, los autores toman cómo ejemplo del atractivo de los videojuegos al género MMORPG. Por ejemplo, en el contexto de este género en particular, estos permiten crear un avatar con la capacidad de aumentar en niveles a través del juego interactivo en diversas misiones contra otros personajes.

En lo esencial, este sistema permite que el jugador conecte virtualmente con otras personas en un mundo virtual, pues es la mejor forma de alcanzar la progresión en grupo. En particular este último aspecto lo diferencia de otros multijugadores o juegos individuales. También hay que hacer notar que este género ofrece un mundo abierto, donde el usuario puede escoger su propia línea argumental a través de diferentes opciones. Pues el MMORPG no tiene un final concreto, por lo que siempre existen nuevas posibilidades de juego. En consecuencia, es un mundo persistente, donde el juego prosigue en evolución cambiando independientemente de la conexión del clan o jugador al videojuego (Chamarro et al., 2014).

Por último, es conveniente acotar que probablemente cada género tenga elementos que sustituyen necesidades psicológicas generándose gratificación instantánea sin la dificultad que presenta el mundo real (Chamarro et al., 2014). En conclusión, según los hallazgos de este estudio, el uso problemático de los videojuegos tiende a ser más frecuente en varones, aunque tiende a disminuir con la edad.

En esta perspectiva, Andrade et al. (2019) expresan que el excesivo uso de los videojuegos entre los adolescentes, causado por su fácil acceso y alta demanda, ha generado consecuencias negativas que se han transformado en un problema social. Por consiguiente, se valoró la relevancia de determinar su prevalencia en el contexto ecuatoriano y analizar su vinculación con variables sociodemográficas.

Se realizó una investigación comparativa y transversal en una muestra de 3.178 estudiantes de secundaria de 76 instituciones educativas del Ecuador, de edades

comprendidas entre 14 y 17 años. El estudio no experimental, ex-post-facto, reveló que la prevalencia de uso problemático de videojuegos fue baja (1,13%). Sin embargo, se encontró que los adolescentes varones y los que vivían en zonas urbanas mostraban una mayor probabilidad de presentar un uso problemático de videojuegos, mientras que la edad, el tipo de institución educativa y el tipo de familia no se relacionaron con el uso problemático de videojuegos. (Andrade et al., 2019).

En opinión, a pesar de que la prevalencia es baja, estos resultados indican la importancia de desarrollar intervenciones efectivas para atender a los usuarios que tienen una mayor inclinación a usar dispositivos de videojuegos de forma excesiva. Por lo que se refiere a los estudios analizados hasta ahora, muestran una mayor utilización en varones, por lo que podrían implementarse programas de prevención para hacer frente a la creciente tendencia del uso de videojuegos enfocados a ese género en particular.

Con respecto a Han et al. (2020), analizaron la relación entre el riesgo alto de trastorno del juego por internet y los géneros de juegos online usados por los adolescentes. Ahora bien, en este estudio se describe que los videojuegos en línea tienen factores que promueven la adicción, ya que estos generan inmersión en el usuario. Por ejemplo, las recompensas, la creación de relaciones sociales en el juego, o el azar de la suerte en la partida. Así pues, el estudio destaca que la prevalencia de Trastorno de Juego por Internet varía dependiendo del género.

Antes que nada, en cuanto a la metodología, en este estudio se incluyeron un total de 1,532 estudiantes de secundaria que utilizan juegos en línea. A continuación, los participantes informaron los nombres de los juegos en línea que usaron durante el último año. En cuanto a los juegos, fueron clasificados en juegos de rol (RPG), *shooters*, campo de batalla multijugador en línea (MOBA), arcade, simulación, juegos de acción y deportes. Sobre el riesgo de IGD, este fue medido utilizando un screening de síntomas que provoca el abuso de videojuegos por internet. Para concluir, la relación entre el alto riesgo de IGD y la experiencia de juego en línea se analizó utilizando un modelo de regresión logística múltiple (Han et al., 2020).

Dentro de este marco, los autores encontraron una prevalencia de uso problemático del 10%, donde el género más utilizado fue el RPG, seguido de los *shooter* y juegos de estrategia en tiempo real. Mientras que por otra parte, los juegos de tiro, simulación de juegos y acción y MOBA, tenían una utilización más constante por usuarios

asiduos y no tanto por los jugadores nuevos. Por otra parte, Yee, Cole y Griffiths, Wang et al. (como se citó en Han et al., 2020), pusieron en discusión la temática de que los juegos de rol ofrecen interacciones sociales sencillas y que la manipulación de avatares, la amplia variedad de mundos virtuales y también los sistemas de clanes o gremios generan interacciones sociales duraderas y profundas entre jugadores, lo que probablemente permite aliviar sentimientos negativos a los usuarios satisfaciendo a través de las interacciones necesidades sociales insuficientes.

Entonces, consecuentemente, los jugadores en línea sienten necesidad de jugar por mayores períodos de tiempo. Después, la probabilidad de que la adicción al videojuego sea consecuencia de la necesidad de suplir sencillamente urgencias psicosociales implicaría la trascendencia de un enfoque de prevención a través de la psicoeducación respecto al impacto de los videojuegos, una posible adicción y sus causas; ya que los videojuegos presentan un potencial adictivo.

En cuanto a la investigación de Özçetin et al. (2019), los autores describen a los juegos de vídeo como especialmente populares entre adultos jóvenes y adolescentes, acotando que la cantidad de tiempo que las personas dedican a los videojuegos ha incrementado de forma rápida. Por lo tanto, el propósito de su investigación fue examinar el impacto de en las funciones cognitivas que provocan los videojuegos. Este estudio fue transversal exploratorio; se evaluó la atención, memoria y funciones ejecutivas en 46 adolescentes que jugaban al menos 1 hora al día con una frecuencia de 5 días semanales durante por lo menos un año y 31 adolescentes que jugaban menos de 5 horas por semana.

Este análisis arrojó en cuanto a las funciones cognitivas que la memoria visual es ligeramente mejor en el grupo regular de juego. Hay que hacer notar que también fue destacable el hecho de que los jugadores regulares obtuvieron menor puntaje en las pruebas de memoria al compararlos con el grupo de control. No obstante, se menciona que no todos los videojuegos son iguales, cada uno tiene una variedad mecánica, por ello, juegos de estrategia se asocian a mejores habilidades en la resolución de problemas mientras que jugadores de *shooters* tienen tiempos de reacción más rápidos. Para finalizar, el estudio concluye que en el futuro los videojuegos pueden ser una gran herramienta de evaluación de las habilidades cognitivas (Özçetin et al., 2019).

Siendo las cosas así, la investigación tiene implicaciones importantes para la comprensión de cómo los videojuegos pueden afectar en el área cognitiva en adolescentes

y cómo se pueden utilizar como herramientas de evaluación de habilidades cognitivas en el futuro. Sin embargo, también es importante tener en cuenta que se trata de un estudio exploratorio y que se necesitan más investigaciones para comprender completamente el efecto de los videojuegos en el desarrollo cognitivo.

En la investigación de Jeong et al. (2021), se sugiere que, aunque hay evidencia significativa sobre los efectos del consumo temprano de alcohol y drogas en el riesgo de adicción en adolescentes, se sabe muy poco sobre el posible riesgo de trastorno de juego en línea en niños en edad preescolar, por ello se evaluaron los efectos de la exposición antes del ingreso a la escuela primaria sobre ocurrencia de IGD en la escuela secundaria a través de un estudio longitudinal.

En relación a la problemática expuesta, con una muestra de 1.679 adolescentes de séptimo grado, con seguimiento longitudinal de 2 años, concluyó que la exposición temprana a los juegos de video presentó una incidencia de 1,7 veces mayor en cuanto al alto riesgo de *Internet Gaming Disorder* comparado con un grupo de exposición tardía. Por consiguiente, se llegó a la conclusión de que la exposición temprana de los niños a los videojuegos en línea incrementa la posibilidad de desarrollar IGD (Jeong et al., 2021). Así pues, el análisis permite considerar los beneficios de la no exposición temprana a videojuegos online en los años preescolares como prevención de riesgo de IGD.

El artículo de Enah et al. (2013) examina la necesidad de intervenciones que prevengan el VIH que sean atractivas entre los adolescentes. De modo que, este determina que la búsqueda de estrategias adecuadas de intervención para adolescentes ha llevado a la utilización de juegos de vídeo. Después, los autores esclarecen que los avances recientes en neurociencia se han sumado a la comprensión del desarrollo de los adolescentes y sugieren que los juegos digitales son particularmente adecuados para los jóvenes adolescentes.

Sucede pues, que los procesos de maduración que ocurren durante esta etapa de desarrollo ofrecen oportunidades que pueden aprovecharse en un juego digital para dar forma a juicios y comportamientos que tienen un impacto a largo plazo (Enah et al., 2013). En resumen, la formación de valores de prevención no solo en VIH, sino en otros aspectos como lo podrían ser la adicción a las drogas, o incluso fomentar la conciencia del valor del estudio, podrían ser facilitados a través de los juegos de vídeo pues los adolescentes presentan adherencia al juego digital.

Respecto a Shi et al. (2019) exploraron las diferencias en el abuso de videojuegos por parte de adolescentes en un área urbana de gran tamaño de Toronto comparándola con una región urbana de Ontario, en Estados Unidos.

Por consiguiente, este estudio realizó un análisis secundario sobre la Encuesta de Salud y Uso de Drogas de los Estudiantes de Ontario en el año 2011. Como resultado, los adolescentes de las regiones urbanas manifestaron el doble de probabilidad de experimentar juego problemático en contraste con la región rural. Así mismo, se ha especulado que las comunidades pequeñas tienen mayor cohesión social, por ello es que tienen más oportunidades de socialización y sentido de pertenencia que las áreas urbanas (Shi et al., 2019). Por su parte, Stravropoulos et al. (2013) menciona que estos factores protegen a los adolescentes del abuso de internet (como se citó en Shi et al., 2019).

En otras palabras, los países desarrollados tienen alto uso de tecnología alcanzada e Internet integrada completamente en la sociedad comparados a los países subdesarrollados. Este hecho podría relacionarse con la velocidad, duración y frecuencia de acceso a Internet, lo que podría extrapolarse a regiones no urbanas y urbanas en cuanto a los juegos por Internet. Además, se destacó que existe probable relación entre comportamiento delictivo y problemas de videojuego en las diferentes regiones (Shi et al., 2019). En resumen, el contexto ambiental parecer ser trascendente en cuanto a la adicción de los juegos de vídeo, teniendo en cuenta sobre todo su accesibilidad actualmente creciente de manera global.

3.2. Implicaciones positivas de los juegos de video en la salud mental de la población adolescente.

Con respecto a las implicaciones positivas de este fenómeno multimedia, en su investigación, Woodberry et al. (2021) describieron que la identificación de síndromes de alto riesgo clínico (CHR) junto con la intervención temprana, ha permitido la reducción de riesgo de psicosis anual en esta población en un 56%. No obstante, refieren que la eficacia de la prevención es menor en comparación con los adolescentes, lo que sugiere la necesidad de una intervención más atractiva.

En cuanto al riesgo de psicosis o recaída en la esquizofrenia, se sabe que las relaciones familiares positivas constan como factor de protección. Por otra parte, el adolescente dedica mucho tiempo a los videojuegos, adquiriendo diferentes habilidades para obtener recompensas. Además, el juego digital en familia permite la cercanía y

mejora la comunicación entre sus integrantes según Wang, et al., en el año 2018, citó el autor del artículo. En ese mismo orden de ideas, al mostrarse prometedora la biorretroalimentación basada en videojuegos para reducir los síntomas depresivos y ansiedad en adolescentes, se creó una versión multiusuario del juego clásico Space Invaders, donde se busca integrar la biorretroalimentación y juego cooperativo en terapia familiar para mejorar la resiliencia de esta población (Woodberry et al., 2021).

En función de lo planteado, los investigadores reunieron participantes de entre 12 y 30 años de edad, reclutados por medio de una red de reclutamiento ya existente; se incluyeron únicamente individuos con habla inglés fluida, con al menos un síntoma positivo en el último mes, y cumplimiento de síndrome CHR en los 2 últimos años, también un familiar dispuesto a participar. 11 padres e hijos participaron en el programa denominado CALMS. En referencia al tratamiento, el objetivo de las sesiones fue el fortalecimiento de la resiliencia en un contexto social estresante, centrándose en aumentar la conciencia de uno mismo y de los demás, también reducir la excitación de la actividad del sistema nervioso autónomo cuando se experimenta estrés y motivar el comportamiento prosocial (Woodberry et al., 2021).

Se explica que, a pesar de las calificaciones positivas, el atractivo general del programa se mostró bajo, en cuanto a la incorporación en terapia familiar. Con respecto a las tasas de finalización en cambio, fueron altas. Después, los jóvenes presentaron falta de interés para involucrar a sus familias, la dificultad de viajar a la ciudad y los horarios familiares también fueron barreras principales. Por estas razones, se consideró el desarrollo de una versión web para la intervención desde sus propios hogares. Así pues, los hallazgos sugirieron al tratamiento como útil y positivo en más para padres y no tanto para los jóvenes. En particular, la mejoría entre hijos y padres cambian la dinámica familiar, entonces tienen potencial para alterar los resultados del paciente a largo plazo (Woodberry et al., 2021).

Por tanto, los videojuegos pueden desempeñar un papel en terapia que involucre a los jóvenes en riesgo de psicosis, reduciendo estrés y factores de riesgo familiares. Esto implica un avance positivo en cuanto a la psicoterapia en esta población específica y demuestra que los juegos de vídeo pueden presentar perjuicios, sin embargo, también beneficios según la aplicación del mismo.

Sobre el artículo científico de Cejudo y Latorre (2017), estos examinaron los efectos experimentales de un programa de videojuegos llamado Spock en la mejora de la inteligencia emocional de un grupo de adolescentes. La muestra consistió en 92 estudiantes de segundo de Bachillerato con edades entre 17 y 19 años, y se evaluó utilizando el test Mayer-Salovey-Caruso Emotional Intelligence (MSCEIT). Se empleó un diseño cuasi-experimental con medidas pre-test y post-test, además de un grupo de control.

Desde la perspectiva más general, los autores diseñaron el programa de juego de video Spock fundamentado en el modelo de inteligencia emocional de cuatro ramas jerárquicas desarrollado por Mayer y Salovey en 1997 (como se citó en Cejudo y Latorre, 2017). Este modelo que presenta una organización de niveles que se clasifica en ramas, continuando una secuencia lógica, alcanzando los procesos psicológicos más complejos pasando primero por los más básicos, ya que estos subyacen a los primeros para su correcto desarrollo. Ante todo, este modelo engloba cuatro competencias que se relacionan entre sí: regulación emocional, comprensión emocional, utilización de la emoción para facilitar el pensamiento y percepción de las emociones (Cejudo y Latorre, 2017).

Sucedes pues que, el videojuego es configurado con ejercicios interactivos con la finalidad de mejorar la inteligencia emocional, a través de situaciones hipotéticas, mostrando soluciones potenciales para problemas de naturaleza tanto interpersonal como intrapersonal (Cejudo y Latorre, 2017). Brevemente, este trabajo beneficia al alcance de una intervención efectiva validada experimentalmente, aunque los resultados permiten enfatizar en la importancia de implementar en los adolescentes programas de entrenamiento de inteligencia emocional como capacidad.

Finalmente, la muestra es reducida y no se pueden generalizar los resultados, por lo que hay que implementar investigaciones con muestras más grandes. Luego, se considera que el aspecto emocional debe ser como un componente crucial en el crecimiento y evolución de la especie humana (Cejudo y Latorre, 2017). En conclusión, los videojuegos tienen potencial educativo, es decir, no tienen únicamente un impacto negativo, ya que, con las configuraciones y objetivos adecuados, pueden resultar en un beneficio psicosocial para los adolescentes.

Mientras, Boendermaker et al. (2017) evaluaron la efectividad de un videojuego en el proceso de entrenamiento del control conductual en adolescentes. En consecuencia, plantearon la necesidad de mejorar el manejo de conducta en los adolescentes, ya que la falta del mismo puede llevar a problemas de salud mental y comportamiento impulsivo.

Por consiguiente, buscaron desarrollar una intervención efectiva para entrenar el control conductual en los adolescentes. Ahora bien, para abordar esta situación, los autores utilizaron un método experimental, con una población adolescente de 14 años que constó de 185 individuos, asignando aleatoriamente a los participantes al grupo que recibe apoyo, también conocido como grupo de intervención, o al grupo de control, que no recibe ninguna intervención. Así pues, fue realizado un estudio clínico al azar diseñado para medir la efectividad de un videojuego en el entrenamiento del control conductual.

Dentro de este marco, los resultados del ensayo clínico aleatorio muestran que los adolescentes que recibieron el entrenamiento con el videojuego mejoraron significativamente su control conductual en contraste al grupo que es de control. También, los diferentes efectos sobre el entrenamiento se mantuvieron a largo plazo (Boendermaker et al., 2017). Para concluir, en este estudio los diversos autores señalan respecto al videojuego serio que es una intervención efectiva para entrenar el control conductual en los adolescentes.

En lo esencial, destacan la importancia de utilizar tecnologías innovadoras como los videojuegos serios en la intervención clínica con adolescentes (Boendermaker et al., 2017). Por otro lado, es importante destacar la relevancia destinada a mejorar la salud mental y controlar el comportamiento impulsivo en los jóvenes, ya que esto puede tener consecuencias significativas tanto en su vida diaria como en su futuro. Además, el uso de tecnologías innovadoras como los videojuegos serios en la intervención clínica con adolescentes puede ser una forma efectiva y atractiva de abordar este problema.

Por su parte, Sans (2019) analiza la literatura disponible acerca del uso de videojuegos en la etapa de la adolescencia. Por consiguiente, se plantea la preocupación de que los videojuegos puedan tener un impacto negativo en la comunidad adolescente y su desarrollo, como podría ser el creciente uso de la violencia, aislamiento de carácter social o disminución del rendimiento académico. En consecuencia, intenta comprender si hay una conexión entre el uso de videojuegos y los impactos adversos que pueden afectar a los adolescentes.

De allí, que, para resolver esta cuestión, se realiza una revisión bibliográfica sistemática, donde ejecuta una búsqueda exhaustiva de los estudios existentes sobre el tema. A continuación, el autor presenta una síntesis de los hallazgos. De acuerdo con los resultados obtenidos de la revisión, se concluye que el simple hecho de consumir videojuegos no tiene un efecto perjudicial en los adolescentes, sino que es la cantidad de tiempo que dedican a jugar lo que podría tener consecuencias negativas. Luego, también se encontró que los videojuegos pueden tener efectos positivos, como el control atencional, capacidad de cambio de tarea, y toma de decisiones (Sans, 2019).

En relación a la idea anterior, como conclusión, el autor destaca que la conexión entre el uso de videojuegos y los impactos adversos en los adolescentes no es directa, sino que está influenciada por diversos factores, tales como la cantidad de tiempo invertido en el juego y el contenido del mismo. Por lo tanto, es importante que los padres y educadores comprendan los efectos de los videojuegos y limiten el tiempo de juego de los adolescentes (Sans, 2019). En conclusión, hay que hacer notar que el control parental que delimite la franja horaria o frecuencia de juego en un tiempo reducido, puede minimizar las consecuencias negativas del juego o incluso el desarrollo de IGD, ahora bien, se debe estudiar también cual es el tiempo específico en el que el impacto se convierte en negativo.

3.3. Implicaciones negativas de los juegos de video en la salud mental de la población adolescente.

Por otra parte, en cuanto al impacto negativo de los videojuegos, Calado et al. (2014) distinguen diferentes perspectivas en el uso de videojuegos entre adolescentes y adultos jóvenes, puesto que toman en cuenta que los videojuegos son actividades que ganan cada vez mayor popularidad entre adolescentes, por lo que el objetivo de su investigación fue comparar y analizar las percepciones conductuales de los adolescentes y adultos jóvenes portugueses.

En tal sentido, se explica que los resultados de 6 grupos con 37 participantes de entre 13 y 26 años describieron dos percepciones entre los dos grupos de edad. De este modo, mientras que para los adultos jóvenes el videojuego fue percibido como herramienta para aumentar las capacidades sociales y personales, para los adolescentes los videojuegos se asociaron con adicción. De hecho, los videojuegos han emergido sustancialmente en la última década como una actividad de ocio. Es por ello que el acceso

de los jóvenes en cuanto a juegos interactivos ha aumentado considerablemente a través de las computadoras, internet, reproductores portátiles y videoconsolas (Calado et al., 2014).

En este sentido se comprende que la diferencia entre adolescentes y adultos jóvenes puede deberse a que para el primer grupo el juego en línea es una forma de ganar prestigio entre sus pares mientras que el segundo grupo ignoró este fenómeno, sin embargo, suplieron otras necesidades psicológicas como tener objetivos productivos y tener identidades virtuales en un entorno anónimo que presenta muchas oportunidades para la autorrealización (Calado et al., 2014). Brevemente, los videojuegos son capaces de suplir ciertas necesidades psicológicas, pero basándose en este estudio, no es posible conocer el porqué de la percepción de juego como una adicción. No obstante, es notorio que se muestra la vulnerabilidad del adolescente antes los juegos de vídeo en comparación a poblaciones en una etapa más avanzada de desarrollo.

En esa misma línea, Festl et al. (2013), exponen que los videojuegos han sido asociados con conductas adictivas. También resalta que investigaciones anteriores han sido criticadas por causas empíricas y teóricas, debido a dificultades de muestreo o medición. Por esta razón, este estudio buscó superar estas limitaciones presentando datos de estudio representativo en Alemania utilizando un instrumento estandarizado para medir el abuso de juegos de vídeo.

De esta manera, 580 adolescentes fueron reclutados de 14 a 18 años y 1,866 adultos jóvenes de 19 a 39 años, asimismo 1,936 adultos con una edad mayor a 40. Después se utilizó el test GAS que consta de siete criterios: problemas, conflicto, retraimiento, recaída, manejo del estado de ánimo, tolerancia y prominencia. Es necesario resaltar que este estudio tenía como objetivo la descripción de tres criterios en específico: conflictos, prominencia y abstinencia.

En relación con este tema, fue detectada una prevalencia más alta (3,7%) que otro estudio noruego con población adolescente. Así mismo, los jugadores jóvenes ocupan más tiempo y pensamiento en los juegos digitales. Antes bien, los autores creen que, el porcentaje de adicción, puede deberse a menos obligaciones laborales o familiares y más tiempo libre, más no como un reflejo de trastorno psicológico. Con todo, también confirma anteriores hallazgos ante el uso problemático: niveles bajos de sociabilidad, menos expectativas de autoeficacia, menos apoyo social percibido, conductas agresivas

tanto físicas como relacionadas con la ira, también menor sensación de satisfacción vital (Festl et al., 2013).

En definitiva, ha sido observado que los juegos en línea, motivan al jugador a invertir más tiempo, debido a las obligaciones sociales que surgen del mundo del juego, y el tiempo que se requiere para obtener las diversas recompensas. Sin embargo, en este estudio no se pueden evidenciar efectos causales debido a su naturaleza transversal. Es por ello que queda la cuestión sobre si las personas con trastorno del control de los impulsos tienden a los comportamientos de involucramiento excesivos o el abuso de los videojuegos conducen a un comportamiento problemático (Festl et al., 2013). Sin duda, los adolescentes tienden a utilizar mayormente este medio de entretenimiento. Aunque la prevalencia es baja en muchos estudios, es notable el crecimiento de estos entre la población juvenil, por lo que la prevención debería ser estudiada mientras el fenómeno es bajo en prevalencia.

Bilginer et al. (2021) describen que a pesar de que el trastorno de juego es un problema grave en la salud pública, sigue habiendo casos en los que no se le da la debida importancia, también toman en cuenta que existe un limitado número de estudios en cuanto a este tema en entornos clínicos, por esta razón, su estudio buscó determinar la prevalencia de jugadores en riesgo y adictos entre adolescentes que han solicitado apoyo en psiquiatría infanto-juvenil y discernir las disparidades en las particularidades clínicas y las preferencias de juego entre jugadores casuales, regulares y adictos.

En función de lo planteado, la muestra fue de 320 adolescentes. Además, fue utilizado el cuestionario de Dificultades y Fortalezas para evaluar problemas en el comportamiento y emocionales y la Escala de Adicción a Juegos Digitales – Forma Corta (DGAS-7). Autores como González Bueso et al. (2018), Martín-Fernandez et al. (2016), M. D. Torres-Rodríguez et al. (2018) y Vadlin et al. (2016), describen que hay muestras comunitarias y clínicas que han manifestado presencia de síntomas de ansiedad, depresión y TDAH en jugadores adictos. A continuación, los resultados del artículo mostraron significativas diferencias relacionadas con el comportamiento prosocial, problemas de conducta e hiperactividad/desatención, ya que los jugadores adictos mostraron dificultades en estos aspectos, en notable diferencia con los jugadores casuales (Bilginer et al., 2021).

Por último, es conveniente acotar que a pesar de que los juegos de aventura/acción fueron el género más utilizado entre jugadores, destacó la preferencia de los juegos de rol entre jugadores con adicción. De hecho, los problemas de conducta y la hiperactividad/falta de atención se mostraron más entre los jugadores adictos que en el resto de jugadores. Por otro lado, específicamente en el género femenino, tenían mayormente problemas de comportamiento y emocionales. Por su parte, los jugadores casuales presentaron un comportamiento prosocial más alto, en comparación con jugadores regulares y adictos (Bilginer et al., 2021).

En lo esencial, resulta claro que los videojuegos pueden deteriorar el bienestar de los adolescentes. Incluso en los jugadores regulares se notó menor conducta prosocial que en jugadores casuales, lo que implica que un juego no problemático puede igualmente presentar consecuencias. De esta manera, sería importante indagar a partir de que frecuencia de uso comienzan a tener consecuencias psicosociales.

González et al. (2017) manifiestan que la conducta de riesgo en cuanto a los videojuegos es cada vez más frecuente. De hecho, en relación con este tema, la alta exposición ha sido relacionada con distintos trastornos, según describen los autores, aunque se desconoce la relación entre el bienestar emocional y su uso problemático. Por consiguiente, como objetivo de estudio, los autores analizaron la utilización de juegos de video en una muestra adolescente determinando disparidades entre aquellos jugadores offline y online, incluyendo un análisis correlativo de sintomatología depresiva y ansiosa.

En consecuencia, 380 adolescentes completaron autoinformes de medición de uso de juegos y sintomatología depresiva y ansiosa. De esta manera, el análisis reveló que los jugadores en línea tienen una probabilidad casi 12 veces mayor de jugar con alta frecuencia en comparación con los jugadores fuera de línea. Según los estudios que se analizan en esta investigación, destacan cada vez más diferencias entre los videojuegos offline y online, ya que los últimos se encuentran en un contexto social de juego (González et al., 2017). De hecho, Ng y Wiener-Hastings en (2005), han sugerido por esta razón que los juegos en línea tienen más potencial adictivo que los tradicionales (como se citó en González et al., 2017).

Es conveniente mencionar que Muros et al. (2013), explica que los adolescentes que juegan videojuegos, obtienen gratificación instantánea a corto plazo, siendo así que los síntomas de ansiedad y depresión que experimentan los jugadores podrían llevar a un

aumento en el uso de los videojuegos como mecanismo de afrontamiento o estrategia de escape en situaciones de agotamiento o estrés (como se citó en González et al., 2017). Al parecer, los videojuegos pueden resultar un espacio de escape en adolescentes con dificultades psicosociales. Al mismo tiempo, el hecho de que sean un producto extendido para todas las edades, de difusión libre y actualmente gratuito cuando hablamos del género mayormente preferido por jugadores con adicción (MMORPG), permiten el uso frecuente y sin restricciones de gran variedad de videojuegos que sean del gusto del usuario.

Estévez et al. (2014) buscan conocer la relación que existe entre la sintomatología psicológica disfuncional y la regulación de emociones. Con respecto a la muestra, los autores ocuparon una población de 1312 adolescentes y jóvenes adultos de entre 12 y 30 años.

De tal forma los hallazgos evidenciaron una relación significativa entre las variables, en particular que la regulación emocional, tanto total como parcial, actúa como mediador en la aparición de síntomas disfuncionales en adolescentes y jóvenes con comportamientos impulsivos, a excepción de la sintomatología depresiva (Estévez Gutiérrez et al., 2014). Como puede inferirse, el entrenamiento en capacidades de manejo emocional a los adolescentes permite que se aborden estas conductas, así mismo, entraría en juego la prevención por medio de la psicoeducación.

Aksoy y Erol (2021) se propusieron establecer la relación entre los hábitos del estilo de vida y la adicción a los videojuegos en los individuos en edad adolescente. En atención al método, se investigaron 3 escuelas secundarias, todas de Maltepe entre marzo y abril del año 2017, el estudio se realizó con 2001 estudiantes adolescentes. Como resultado, se concluyó que los jugadores con adicción presentaban menor responsabilidad en el manejo de estrés, relaciones interpersonales, nutrición y salud que los jugadores no adictos.

Para terminar, se dedujo que el uso problemático de los videojuegos afecta negativamente al estilo de vida en adolescentes. Además, se demostró que un bajo estrato económico aumenta el riesgo de adicción (Aksoy y Erol, 2021). Como puede observarse, el estilo de vida que un adolescente tendrá se puede ver afectado por la frecuencia de videojuego, pudiendo derivar en dificultades de salud en esta población. Además, el contexto socioeconómico podría tener determinada relevancia que cabría investigar.

3.4. Abordaje psicoterapéutico en el área de adicción a los videojuegos

Sim et al. (2021) investigaron las perspectivas de los adolescentes y los padres sobre la intervención del trastorno del juego en Singapur a través del Programa de Enriquecimiento Cibernético (CWEP). Para comprender la efectividad interventora del mismo y su impacto en los adolescentes con trastorno del juego, así como en sus padres. Este estudio utilizó una metodología de investigación cualitativa para recopilar datos a través de entrevistas individuales y grupales con adolescentes y padres que participaron en la intervención.

Ahora bien, los participantes fueron 14 adolescentes de entre 12 y 18 años y 11 padres. En tal sentido, los resultados obtenidos, mostraron que la intervención tuvo éxito en la reducción del tiempo de juego y la mejora de la relación entre padres e hijos. Por su parte, la intervención consistió en una terapia de grupo de doce semanas con adolescentes y padres por separado, con componentes de consejería individual, que consiste en moderación y juego controlado con el fin de reorganizar el tiempo, sin promover la abstinencia de internet; familiar, donde los padres reciben psicoeducación y consejería para mediar con los adolescentes los cambios en la frecuencia de juego y apoyo grupal, donde los adolescentes disfrutaban de sesiones de juego grupal saludables, que son dirigidas por los consejeros para efectuar, mantener y generar cambios en el comportamiento (Sim et al., 2021).

Los resultados del estudio mostraron la efectividad en cuanto a la reducción de tiempo de juego y mejorar la relación entre padres e hijos. Además, los padres sintieron que la intervención mejoró su capacidad para manejar el comportamiento de sus hijos en relación con el juego. Los resultados de la investigación sugieren que la intervención del trastorno del juego puede ser efectiva para reducir el tiempo de juego excesivo y mejorar la calidad de vida de los jóvenes y fomentar una comunicación más efectiva dentro del núcleo familiar (Sim et al., 2021). En breves palabras, este estudio es importante porque sugiere que una intervención efectiva puede tener un efecto positivo en la calidad de vida de los adolescentes y su comunicación intrafamiliar.

De igual manera, Marco y Chóliz (2014) presentaron una propuesta de tratamiento para la adicción a los videojuegos. Con este propósito, fue llevado a cabo un estudio de caso en un paciente masculino de 21 años que padecía de adicción a los videojuegos de rol en línea. En consecuencia, se administró terapia cognitivo-conductual (TCC) que

constó de 13 sesiones, programadas una vez por semana, con duración de 1 hora. Luego, la investigación mostró una mejoría significativa en la adicción del paciente, así como en su estado emocional y social.

Sin duda, el tratamiento permitió identificar y tratar problemas subyacentes, como la baja autoestima y el estrés. Por su parte, las conclusiones del estudio sugieren que la TCC es una herramienta eficaz para abordar la adicción a los videojuegos de rol en línea, pero que es importante adaptar el tratamiento a cada caso específico. Para finalizar es importante destacar que se requieren más investigaciones para confirmar la efectividad de la TCC en una muestra más amplia de pacientes con adicción a los videojuegos (Marco y Chóliz, 2014). En este orden de ideas, este artículo ofrece información útil para profesionales que trabajan en el área de la sanidad mental.

La investigación de Torres-Rodríguez y Carbonell (2015) mostró una propuesta de tratamiento para la adicción a los videojuegos en línea. Con este fin, fue realizado un estudio de caso único con un varón de 40 años que presentaba IGD. Por consiguiente, fue intervenido con un tratamiento basado en el Programa de Intervención Psicológica para la Adicción a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (PIPATIC) durante 22 intervenciones realizadas 1 vez por semana, de 45 minutos cada una

Cabe decir que este programa es un enfoque multidisciplinario que consta de varios módulos, incluyendo el análisis de la conducta, la psicoeducación respecto a la condición del paciente, la terapia cognitivo-conductual, grupal y familiar. Es conveniente añadir, que el objetivo del programa es ayudar a los usuarios de videojuegos en línea a superar su adicción mediante la modificación conductual y reestructuración cognitiva, educación respecto a los riesgos que se asocian al abuso de videojuegos, la interacción con otros que también están experimentando la adicción, y el apoyo del núcleo familiar y amistades en su proceso de recuperación (Torres-Rodríguez y Carbonell, 2015).

En conclusión, los resultados del tratamiento fueron positivos, ya que se observó una mejora significativa en la adicción del paciente, así como en su calidad de vida, autoestima y relaciones sociales. Además, se observó una disminución en la intensidad y frecuencia del juego, así como una mejora en el control sobre el tiempo de juego. Por otra parte, los autores sugieren que el programa PIPATIC es una herramienta efectiva para tratar el IGD, y que puede ser adaptado a cada caso específico. También, es fundamental que los profesionales de la salud estén preparados y formados adecuadamente en el

diagnóstico y tratamiento para detectar y tratar este tipo de adicción (Torres-Rodríguez y Carbonell, 2015).

Siendo las cosas así, se requieren investigaciones adicionales para verificar la efectividad del programa en una población más extensa de pacientes (Torres-Rodríguez y Carbonell, 2015). En última instancia, este enfoque multidisciplinario y adaptativo puede ser una herramienta valiosa para abordar el IGD, especialmente en aquellos casos donde la intervención de múltiples profesionales y la participación de la familia y amigos pueden ser necesarios. El artículo proporciona información valiosa para el abordaje psicoterapéutico de IGD en población adolescente; más adelante en la redacción, se mostrarán resultados del programa con esta población.

Por otra parte, Chamba Landy et al. (2022), presentaron una síntesis de estudios sobre la eficacia de la terapia cognitivo-conductual en el tratamiento de las adicciones a los videojuegos. Según la fuente de información, se llevó a cabo una búsqueda en múltiples bases de datos para encontrar artículos publicados entre los años 2015 y 2021 que evaluaron la eficacia de este enfoque terapéutico en referencia al abordaje psicoterapéutico de IGD. En total, se incluyeron en el análisis 17 estudios.

Ahora bien, el análisis determinó que la TCC es una herramienta útil en las adicciones a los videojuegos. En cuanto a los estudios revisados, se encontraron mejorías significativas en la reducción del tiempo de juego, reducción de ansiedad, depresión y estrés; por tanto, puede contribuir a mejorar la calidad de vida y el bienestar psicológico. (Chamba Landy et al., 2022). Por ello, la TCC es una opción para el tratamiento que muestra efectividad en el abordaje de la adicción a los videojuegos, aunque el tratamiento debe ser adaptado a las de la población estudiada, es decir, los adolescentes.

Marco y Chóliz (2013) describieron un caso clínico de tratamiento de un paciente con adicción a internet y videojuegos utilizando terapia cognitivo-conductual. En cuanto al método, se aplicó un tratamiento durante 10 sesiones con un hombre de 22 años con adicción a los videojuegos. Además, se examinó la cantidad de veces y el tiempo que se empleó en utilizar internet y videojuegos, el impacto de la adicción en su vida diaria, y los síntomas psicológicos asociados a la adicción.

De esta manera, el tratamiento constó de varias fases o módulos, que incluyeron evaluación, psicoeducación, control de estímulos, reestructuración cognitiva, habilidades de afrontamiento, modificación del estilo de respuesta social, trabajo con la familia y

prevención de recaídas. En general, el tratamiento se enfocó en abordar diferentes aspectos de la adicción, incluyendo factores cognitivos, emocionales y sociales (Marco y Chóliz, 2013).

En primer lugar, debe señalarse que la intervención generó una disminución considerable en la frecuencia y tiempo de uso de juego digital, así como una disminución en los síntomas psicológicos asociados a la adicción. En segundo lugar, se observó una mejora en la sensación de bienestar del paciente y en sus relaciones sociales. Una vez más, los resultados muestran que la TCC es una herramienta eficaz en el abordaje psicoterapéutico de la dependencia en línea y videojuegos, y que puede ajustarse a las necesidades particulares de cada paciente. (Marco y Chóliz, 2013).

Torres-Rodríguez y Carbonell (2017) propusieron un plan de tratamiento para tratar la adicción a los videojuegos en línea, el cual se fundamenta en el programa PIPATIC. Para ello, se llevó a cabo una revisión bibliográfica sobre la adicción a los videojuegos en línea, también, se evaluó la eficacia del programa PIPATIC en el tratamiento de la adicción a los videojuegos en línea para adolescentes de 12 a 18 años.

En relación a ello, el programa PIPATIC mostró ser un tratamiento eficaz para la adicción a los videojuegos en línea. De esta forma, la aplicación de PIPATIC se centra en la enseñanza de habilidades sociales, manejo del tiempo, resolución de problemas, autocontrol y prevención de recaídas. Ahora bien, los autores señalan que el programa PIPATIC ha demostrado una efectividad superior al tratamiento convencional en la psicoterapia para IGD. Por ende, el PIPATIC es una herramienta funcional para el psicoterapéutico en esta área (Torres-Rodríguez y Carbonell, 2017).

En esta perspectiva, el hecho de que el programa PIPATIC haya demostrado una efectividad superior al tratamiento convencional en el tratamiento psicológico de IGD resalta la importancia de tomar en cuenta programas estandarizados de tratamiento. PIPATIC y su efectividad permiten tener disponible una herramienta ideal para atender a la población adolescente que presenta este trastorno.

Li et al. (2017) investigaron la efectividad del Tratamiento de Mejoramiento de Recuperación Orientado a la Atención Plena (Mindfulness-Oriented Recovery Enhancement, MORE) en el trastorno por juego en línea en adultos estadounidenses. El tratamiento MORE es un enfoque de tratamiento psicológico que combina técnicas

atención plena, reestructuración cognitiva y técnicas de comportamiento positivo para mejorar el bienestar y reducir los síntomas asociados con diversas adicciones.

En consecuencia, se realizó un ensayo controlado aleatorio donde 30 participantes se asignaron de manera aleatoria al grupo de intervención MORE o, por el contrario, a un grupo de control que recibió terapia cognitivo-conductual (TCC) individual. En cuanto al tratamiento MORE, se administró en un formato grupal durante 8 semanas y consistió en entrenamiento de atención plena, técnicas de reestructuración cognitiva y modificación de conducta. Los hallazgos del estudio indicaron que el programa de tratamiento MORE tuvo éxito en disminuir los síntomas de IGD y en aumentar la calidad de vida de los individuos que participaron en el estudio (Li et al., 2017).

Se explica que en comparación con la TCC individual, el tratamiento MORE tuvo una tasa de finalización más alta, lo que sugiere que el método terapéutico fundamentado en la atención plena puede ser más efectivo respecto a su abordaje en IGD y que es un enfoque de abordaje más aceptable y atractivo para los pacientes. Hay que hacer notar que estos hallazgos son importantes porque el trastorno por juego en línea es una afección cada vez más común, y los tratamientos efectivos para esta afección son limitados. Para terminar, el análisis indica que el estilo de tratamiento MORE puede ser una alternativa efectiva a la TCC individual para tratar el IGD, y podrían tener repercusiones significativas en el progreso de nuevos tratamientos en cuanto a dicho trastorno (Li et al., 2017).

Siendo las cosas así, estos hallazgos son importantes porque proporcionan una alternativa efectiva a la TCC individual, lo que puede ayudar a los profesionales a mejorar su práctica clínica. Además, el hecho de que se haya realizado un ensayo controlado aleatorio agrega solidez a los resultados del estudio.

Stavrou (2018) realizó un estudio de caso acerca de la eficacia de la psicoterapia psicodinámica en el tratamiento de la adicción a los videojuegos en un adolescente, problemas de baja autoestima y agresión. Acerca del método, fue aplicado un enfoque de psicoterapia psicodinámica durante 2 años y medio con paciente adolescente de 14 años. Después, se evaluó la frecuencia y duración del uso de juegos de vídeo, la existencia de dificultades emocionales, de autoestima y agresión.

En relación a esta problemática, se abordó la identificación y exploración de las emociones y conflictos subyacentes que habían llevado al adolescente a utilizar los

videojuegos como mecanismo de escape y evasión. Así pues, se enfocó en mejorar la autoestima y habilidades sociales, y en desarrollar estrategias más saludables para lidiar con las emociones negativas. Se observó una disminución considerable en la frecuencia y cantidad de tiempo dedicado al uso de los videojuegos, una mejora en la autoestima y disminución de la agresión. Además, se observó una mejora en la relación del adolescente con sus padres y su capacidad para establecer relaciones sociales (Stavrou, 2018).

Es conveniente acotar que se trata de un estudio de caso, por lo tanto, se deben interpretar los resultados con precaución y no es posible generalizarlos a otros casos. Para finalizar, el autor concluyó que la psicoterapia psicodinámica puede ser una herramienta efectiva el abordaje psicológico en casos de adicción a videojuegos, especialmente en casos donde se presentan problemas emocionales y de baja autoestima (Stavrou, 2018).

Visto de esta forma, estos hallazgos sugieren que la psicoterapia psicodinámica puede ser una herramienta útil para intervenir en esta adicción en la población adolescente, especialmente en aquellos que presentan problemas emocionales y de baja autoestima. En efecto, los psicoterapeutas pueden considerar incorporar técnicas de psicoterapia psicodinámica en su enfoque terapéutico para apoyar al adolescente a superar la dependencia y mejorar su bienestar emocional y social.

El estudio de Stevens et al. (2019) buscó describir la efectividad de TCC para tratar el IGD. El propósito de investigación fue determinar si la TCC es efectiva para tratar el IGD.

Debe señalarse que, para llevar a cabo la investigación, se llevó a cabo un análisis exhaustivo y una síntesis de estudios que investigaron la efectividad de la TCC en el tratamiento del IGD, publicados entre 2007 y 2018. Por lo que se refiere a la población de los estudios, incluyó a personas adultas y menores de edad que presentaban IGD. La TCC se mostró efectiva en el tratamiento del IGD, con una reducción considerable en la dependencia a juegos de Internet en comparación con los grupos de control (Stevens et al., 2019).

Dentro de este marco, se encontró que la TCC también mejora la sintomatología depresiva y de ansiedad asociados con el IGD. A continuación, las conclusiones del estudio sugieren que este enfoque terapéutico es funcional en cuanto al IGD, y que podría ser considerada como una alternativa de tratamiento prioritaria. Hay que detallar que es

necesario realizar más investigaciones para examinar la eficacia de la TCC en distintas poblaciones, como adolescentes y adultos jóvenes (Stevens et al., 2019).

En función de lo planteado, este estudio es relevante para el abordaje psicoterapéutico en adolescentes con trastorno del juego por Internet, ya que proporciona evidencia sobre la efectividad de la TCC en el abordaje de esta condición. Siempre remarcando que todavía es necesario realizar investigaciones.

En su estudio, Torres-Rodríguez et al. (2018) buscaron evaluar la efectividad de PIPATIC, para tratamiento de IGD. Para ello, se reclutó una muestra de 31 adolescentes en rango de edad de 12 a 18 años, que fueron separados en dos conjuntos: uno recibió el tratamiento PIPATIC y el otro un tratamiento estándar de TCC como grupo de control. Se evaluaron los resultados en diferentes fases del tratamiento y también después de concluir las intervenciones, se llevó a cabo una evaluación a los tres meses.

Por su parte, durante la fase de pretratamiento, no se detectaron diferencias importantes entre los dos grupos. No obstante, se identificaron notables discrepancias en las variables que medían los trastornos comórbidos, las habilidades interpersonales e intrapersonales y las relaciones familiares entre ambos grupos. En efecto, ambos grupos experimentaron una disminución significativa de los síntomas de IGD, aunque el grupo PIPATIC mostró mejoras más significativas en las demás variables examinadas. Brevemente, el estudio indica que el programa PIPATIC es eficaz en el tratamiento de la IGD y sus trastornos o síntomas comórbidos, además de mejorar las habilidades personales y las relaciones dentro de la familia (Torres-Rodríguez et al., 2018).

Es necesario considerar que la TCC estándar también fue efectiva en el tratamiento de IGD y que un enfoque integrador que incluya la adicción, síntomas comórbidos, habilidades interpersonales e intrapersonales y la psicoterapia familiar podría ser más efectivo en el cambio de comportamiento de los adolescentes que la TCC centrada solo en IGD. En cuanto a los resultados, las evidencias mostraron que el programa de psicoterapia fue efectivo en el tratamiento del IGD, se observaron mejoras significativas en los síntomas de adicción a los juegos de Internet y en la calidad de vida en el grupo que recibió el programa PIPATIC en comparación con el grupo de control (Torres-Rodríguez et al., 2018).

Para finalizar, se encontró que la psicoterapia también mejoró la sintomatología depresiva y ansiosa. Este estudio sugiere que el programa de psicoterapia especializado

es un tratamiento efectivo para el IGD. En pocas palabras se sugiere que este tipo de tratamiento sea considerado para pacientes que presenten esta patología, ya que puede mejorar significativamente los síntomas y por tanto la calidad de vida del paciente. Además, se sugiere llevar a cabo más investigaciones en este ámbito para evaluar la eficacia de este tipo de tratamiento en diversas poblaciones (Torres-Rodríguez et al., 2018).

En último lugar, estos hallazgos son importantes para la práctica clínica, puesto que sugieren que integrar que aborde la IGD y otros problemas psicológicos y sociales relacionados puede ser más efectivo en el tratamiento de los adolescentes con IGD.

Respecto a la construcción de esta revisión bibliográfica, persigue la descripción sintetizada respecto al estado actual de la literatura científica en cuanto al impacto que generan los videojuegos en el adolescente, pudiendo ser útil para conocer de forma rápida y eficaz el conocimiento actual de esta temática y comprender en que aspectos se puede continuar profundizando.

4. Conclusiones

En lo que respecta al efecto de los videojuegos en los adolescentes, la revisión de la literatura indica que estos pueden tener tanto efectos positivos como negativos en el desarrollo cognitivo, así como también pueden generar adicción en los adolescentes. No obstante, factores como el género parecen influir en las preferencias de juego y el riesgo de adicción. Los diferentes análisis, permitan comprender que es importante ahondar en las motivaciones subyacentes al consumo de videojuegos, por ahora se conoce, sin embargo, que estos suplen diversas necesidades psicológicas, así que deben considerarse los diferentes factores que pueden influir en el impacto que genera en la salud mental del adolescente.

De igual forma, aunque la prevalencia de uso problemático es baja, es importante implementar programas de prevención eficaces, estos hallazgos son especialmente relevantes para varones adolescentes que residen en áreas urbanas, ya que presentan una mayor propensión a utilizar dispositivos de videojuegos de forma excesiva. En términos generales, estos resultados subrayan la importancia de prestar atención a los patrones de uso de videojuegos en los adolescentes y continuar investigando para comprender mejor

su impacto en el desarrollo de los jóvenes. En relación a los beneficios de los videojuegos, varios estudios sugieren que pueden tener efectos positivos en los adolescentes, incluyendo mejoras en la coordinación visomotora, la atención selectiva, la capacidad de solucionar problemas, la memoria y la habilidad para tomar decisiones. Por otra parte, se mencionan estudios que sugieren que los videojuegos pueden tener beneficios sociales y emocionales, como el desarrollo de habilidades interpersonales y la reducción del estrés por medio de juegos especializados.

Sin embargo, la bibliografía revisada también muestra que es importante que los adolescentes jueguen videojuegos de manera moderada y equilibrada, y que los padres y cuidadores deben estar atentos a los posibles efectos negativos, como la adicción. En resumen, los videojuegos pueden tener beneficios para los adolescentes, pero es importante que se jueguen de manera responsable y equilibrada.

A pesar de ello, no hay una conclusión unánime sobre el impacto de los videojuegos en los adolescentes, ya que algunos estudios han encontrado beneficios en términos de habilidades sociales y personales. Por lo tanto, es necesario seguir investigando para comprender mejor los efectos de los videojuegos y diseñar estrategias preventivas adecuadas. En resumen, se debe prestar atención a la interacción de los adolescentes con los videojuegos y promover un uso saludable de los mismos, mientras se investiga más sobre sus efectos y se trabaja en el progreso de las habilidades sociales y emocionales de esta población.

En relación al abordaje psicoterapéutico, La dependencia de los videojuegos es un asunto complejo que puede tener un impacto significativo en la vida de los individuos, especialmente en los adolescentes. Debe hacerse notar que existen diferentes enfoques y procedimientos para abordar la dependencia a los juegos de vídeo, principalmente la propuesta del programa PIPATIC o la terapia psicodinámica, cuales han mostrado ser eficaces en la terapia del uso problemático de los videojuegos en cuanto a adolescentes, aunque es vital enfatizar en la necesidad de más estudios.

Igualmente, otros enfoques terapéuticos como la terapia cognitivo-conductual, la atención plena también puede ser efectivos, aunque no se hallaron estudios dedicados a la población objetivo de este análisis. En general, la adaptación del tratamiento personalizado a las necesidades particulares de cada paciente es clave para lograr resultados terapéuticos efectivos en el tratamiento de la dependencia a los videojuegos.

Dentro de este orden de ideas, se puede concluir que los videojuegos pueden impactar tanto positiva como negativamente en la salud mental de la población adolescente, y que existen factores que influyen en su impacto, como, por ejemplo, el género. Es importante que los adolescentes jueguen videojuegos de manera moderada y equilibrada.

Visto de esta forma, desde una perspectiva general, se recomienda la implementación de programas preventivos efectivos, diseñados especialmente para adolescentes varones que residen en áreas urbanas y tienen una mayor propensión a hacer un uso excesivo de los dispositivos de videojuegos. Por otro lado, existen diferentes enfoques y procedimientos para abordar la adicción a los videojuegos, y es necesario que se adapte un tratamiento específico según la necesidad presentada por cada paciente. En general, se debe prestar atención a la forma de interacción entre los videojuegos y los adolescentes, y promover un uso saludable de los mismos, mientras se investiga más sobre sus efectos y se trabaja en el correcto manejo de habilidades emocionales y sociales.

5. Referencias

- Aksoy, Z., & Erol, S. (2021). Digital game addiction and lifestyle behaviors in Turkish adolescents. *Clinical and Experimental Health Sciences*.
<https://doi.org/10.33808/clinexphealthsci.885988>
- Andrade Quizhpe, L. I., Carbonell, X., & López Guerra, V. M. (2019). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 19(1), 1–10.
<https://doi.org/10.21134/haaj.v19i1.391>
- Asociación Española de Videojuegos. (2020). *La industria del Videojuego en España. Anuario 2020*. http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2021/04/AEVI_Anuario_2020.pdf
- Baumann, Z. (2007). *Vida de Consumo*. Fondo de Cultura Económica.
- Becoña Iglesias, E., Cortés Tomás, M., Arias, F., Cesáreo, H., Sorribas, B., Berdullas Barreiro, J., Llorente, J. M., Pozo, D., López, A., Agustín, D., Gúrpide, M., Miguel, J., González, M., Ochoa, E., Carmina, M., Muñoz, P., Palomares, Á., Víctor, M., & Villanueva Blasco, J. (2011). *MANUAL DE ADICCIONES PARA PSICÓLOGOS ESPECIALISTAS EN PSICOLOGÍA CLÍNICA EN FORMACIÓN*.
- Bilginer, Ç., Karadeniz, S., & Arslan, E. (2021). Digital gaming among adolescents in clinical settings: Do we underestimate this issue? *Entertainment Computing*, 36.
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100392>
- Boendermaker, W. J., Veltkamp, R. C., & Peeters, M. (2017). Training Behavioral Control in Adolescents Using a Serious Game. *Games for Health Journal*, 6(6), 351–357. <https://doi.org/10.1089/g4h.2017.0071>
- Breinbauer, C., & Maddaleno, M. (2005). A new approach to classifying adolescent developmental stages. *Youth: Choices and Change. Promoting Healthy Behaviors in Adolescents*, 594, 257–268.
- Brugal, M. T., Rodríguez-Martos, A., & Villalbí, J. R. (2006). Nuevas y viejas adicciones: implicaciones para la salud pública. *Gaceta Sanitaria*, 20(1), 55–62.
- Buiza-Aguado, C., García-Calero, A., Alonso-Cánovas, A., Ortiz-Soto, P., Guerrero-Díaz, M., González-Molinier, M., & Hernández-Medrano, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(2), 129–136. <https://doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2014). Mom, Dad It's Only a Game! Perceived Gambling and Gaming Behaviors among Adolescents and Young Adults: an Exploratory Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(6), 772–794. <https://doi.org/10.1007/s11469-014-9509-y>

- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91–95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289131590001>
- Cejudo, J., & Latorre, S. (2017). Efectos del videojuego Spock sobre la mejora de la inteligencia emocional en adolescentes. *Electronic Journal of Research in Education Psychology*, 13(36), 319–342. <https://doi.org/10.14204/ejrep.36.15060>
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J. M., Muñoz-Miralles, R., Ortega-Gonzalez, R., Lopez-Morrón, M. R., Batalla-Martinez, C., & Toran-Monserrat, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26(4), 303. <https://doi.org/10.20882/adicciones.31>
- Chamba Landy, K. E., Pozo Neira, J. L., & Reivan Ortiz, G. G. (2022). Terapia cognitivo conductual en el tratamiento de las adicciones a los videojuegos: una revisión sistemática. *Pro Sciences: Revista de Producción, Ciencias e Investigación*, 6(42), 301–322. <https://doi.org/10.29018/issn.2588-1000vol6iss42.2022pp301-322>
- Craig, G., & Baucum, D. (2009). *Desarrollo Psicológico* (9th ed.). Pearson Educación.
- Enah, C., Moneyham, L., Vance, D. E., & Childs, G. (2013). Digital Gaming for HIV Prevention With Young Adolescents. *Journal of the Association of Nurses in AIDS Care*, 24(1), 71–80. <https://doi.org/10.1016/j.jana.2012.03.005>
- Estévez Gutiérrez, A., Herrero Fernández, D., Sarabia Gonzalvo, I., & Jáuregui Bilbao, P. (2014). El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de Internet y videojuegos y la sintomatología disfuncional en jóvenes y adolescentes. *Adicciones*, 26(4), 282–290. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289132934007>
- Festl, R., Scharkow, M., & Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108(3), 592–599. <https://doi.org/10.1111/add.12016>
- Florenzano, R. (1996). Aspectos biopsicosociales del crecimiento y desarrollo. In M. Madaleno & R. Florenzano (Eds.), *Guías curriculares. Salud integral del adolescente* (pp. 31–41). Santiago: Corporación de Promoción Universitaria.
- Friedline, T., Elliott, W., & Nam, I. (2012). Predicting savings and mental accounting among adolescents: The case of college. *Children and Youth Services Review*, 34(9), 1884–1895. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2012.05.018>
- Gaete, V. (2015). Desarrollo psicosocial del adolescente. *Revista Chilena de Pediatría*, 86(6), 436–443. <https://doi.org/10.1016/j.rchipe.2015.07.005>
- García Álvarez, D., Hernández Lalinde, J., Espinosa Castro, J. F., & José Soler, M. (2020). *Salud mental en la adolescencia montevideana: una mirada desde el*

bienestar psicológico. 39(2), 182–190. <https://biblat.unam.mx/es/revista/archivos-venezolanos-de-farmacologia-y-terapeutica/articulo/salud-mental-en-la-adolescencia-montevideana-una-mirada-desde-el-bienestar-psicologico>

García del Castillo, J. A. (2013). *ADICCIONES TECNOLÓGICAS: EL AUGE DE LAS REDES SOCIALES*. 13(1). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83928046001>

González Bueso, V., Santamaría, J. J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., & Ribas, J. (2018). Association between internet gaming disorder or pathological video game use and comorbid psychopathology: a comprehensive review. *Int. J. Environ. Res. Publ. Health*, 15, 668.

González-Vázquez, A., & Igartua, J. J. (2018). ¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. *Cuadernos.Info*, 42, 135–146. <https://doi.org/10.7764/cdi.42.1314>

González, M. T., Espada, J. P., & Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180–185. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289151752005>

Han, H., Jeong, H., Jo, S.-J., Son, H. J., & Yim, H. W. (2020). Relationship between the experience of online game genre and high risk of Internet gaming disorder in Korean adolescents. *Epidemiology and Health*, 42, e2020016. <https://doi.org/10.4178/epih.e2020016>

Hazen, E., Schlozman, S., & Beresin, E. (2008). Adolescent psychological development: A review. *Pediatr Rev*, 29, 161–169.

Huber, M., Knottnerus, J. A., Green, L., Horst, H. v. d., Jadad, A. R., Kromhout, D., Leonard, B., Lorig, K., Loureiro, M. I., Meer, J. W. M. v. d., Schnabel, P., Smith, R., Weel, C. v., & Smid, H. (2011). How should we define health? *BMJ*, 343(jul26 2), d4163–d4163. <https://doi.org/10.1136/bmj.d4163>

Jeong, H., Yim, H. W., Lee, S.-Y., Lee, H. K., Potenza, M. N., & Shin, Y. (2021). Preschool Exposure to Online Games and Internet Gaming Disorder in Adolescents: A Cohort Study. *Frontiers in Pediatrics*, 9. <https://doi.org/10.3389/fped.2021.760348>

Ledo Rubio, A. I., de la Gándara Martín, J. J., García Alonso, I., & Gordo Seco, R. (2016). Videojuegos y Salud Mental: De la adicción a la rehabilitación Video Game and Mental Health: From addiction to rehabilitation. *Cuadernos de Medicina Psicosomática y Psiquiatría de Enlace*, 117, 72–83.

Ley de Salud Mental de Puerto Rico. (2000). <http://www.lexjuris.com/lexlex/Leyes2000/lex2000408.htm>

- Li, W., Garland, E. L., McGovern, P., O'Brien, J. E., Tronnier, C., & Howard, M. O. (2017). Mindfulness-oriented recovery enhancement for internet gaming disorder in U.S. adults: A stage I randomized controlled trial. *Psychology of Addictive Behaviors, 31*(4), 393–402. <https://doi.org/10.1037/adb0000269>
- López-Fernández, F. J., Mezquita, L., Griffiths, M. D., Ortet, G., & Ibáñez, M. I. (2020). El papel de la personalidad en el juego problemático y en las preferencias de géneros de videojuegos en adolescentes. *Adicciones, 33*(3), 263. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1370>
- Marco, C., & Chóliz, M. (2013). Tratamiento cognitivo-conductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy, 13*, 125–141. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56028282009>
- Marco, C., & Chóliz, M. (2014). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de Psicología, 30*(1), 46–55. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.1.150851>
- Marquès, P. (2000). Las claves del éxito. *Cuadernos de Pedagogía, 291*, 55–58.
- Martín-Fernandez, M., Matalí, J. L., García-Sánchez, S., Pardo, M., Lleras, M., & Castellano-Tejedor, C. (2016). Adolescents with Internet Gaming Disorder (IGD): profiles and treatment response. *Adicciones, 29*, 125–133.
- McIntosh, N., Helms, P., & Smyth, R. (Eds.). (2003). *Forfar and Arneil's textbook of pediatrics* (6th ed.). Churchill Livingstone.
- Moscoso Álvarez, M. R., Rodríguez-Figueroa, L., Reyes-Puiliza, J. C., & Colón, H. M. (2016). Adolescentes de Puerto Rico: una mirada a su salud mental y su asociación con el entorno familiar y escolar. *Revista Puertorriqueña de Psicología, 27*(2), 320–332. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=233247620009>
- Moshman, D. (2005). Adolescent Psychological Development . *Rationality, Morality and Identity, 2*.
- Muñoz González, J., & Segovia Aguilar, B. (2019). ¿Cómo interactúan los adolescentes con los videojuegos? Preferencias y habilidades performativas. In *Revista Latina de Comunicación Social* (Vol. 74). University of La Laguna. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1335>
- OMS. (2018). *Mortality and Morbidity Statistics (CIE-11)*. <https://icd.who.int/icd11refguide/en/index.html>
- Organización Panamericana de la Salud. (2010). *Estrategia y plan de acción regional sobre los adolescentes y jóvenes 2010-2018*.

- Özçetin, M., Gümüştas, F., Çağ, Y., Gökbay, İ. Z., & Özmel, A. (2019). The relationships between video game experience and cognitive abilities in adolescents. *Neuropsychiatric Disease and Treatment, Volume 15*, 1171–1180. <https://doi.org/10.2147/NDT.S206271>
- Palacios, X. (2019). *Adolescencia: ¿una etapa problemática del desarrollo humano?* 17(1), 5–8. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-72732019000100005&lng=en&tlng=es
- Papalia, D. E., Wendkos Olds, S., & Duskin Feldman, R. (2009). *Psicología del desarrollo: de la infancia a la adolescencia*.
- Reyes-Hernández, K. L., Sánchez-Chávez, N. P., Toledo-Ramírez, M. I., Reyes-Gómez, U., Reyes-Hernández, D. P., & Reyes-Hernández, U. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Trabajo de Revisión*, 81(2), 74–78. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=49304>
- Rodríguez Rodríguez, M., & García Padilla, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2), 557–591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Ruiz-Olivares, R., Lucena, V., Pino, M., & Herruzo, J. (2010). Análisis de comportamientos relacionados con el uso/abuso de Internet, teléfono móvil, compras y juego en estudiantes universitarios. *Adicciones*, 22, 301–310.
- Sandoval-Obando, E. E. (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente? *Pensamiento Psicológico*, 18(1), 87–102. <https://doi.org/10.11144/javerianacali.ppsi18-1.ctvp>
- Sans, D. J. (2019). Adolescencia y Consumo de Videojuegos: Una Revisión del Estado del Arte. *Anuario de Investigaciones*, XXVI. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=369163433017>
- Shi, J., Boak, A., Mann, R., & Turner, N. E. (2019). Adolescent Problem Video Gaming in Urban and Non-urban Regions. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(4), 817–827. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9872-1>
- Sim, T., Choo, H., Low-Lim, A., & Lau, J. (2021). Adolescents' and Parents' Perspectives: A Gaming Disorder Intervention in Singapore. *Family Relations*, 70(1), 90–103. <https://doi.org/10.1111/fare.12474>
- Sinde, J., Medrano, C., & Martínez, J. (2015). Transmisión de valores en adolescentes: un análisis con videojuegos. In *Revista Latina de Comunicación Social* (Vol. 70). University of La Laguna. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2015-1044>
- Stavrou, P.-D. (2018). Addiction to Video Games: A Case Study on the Effectiveness of Psychodynamic Psychotherapy on a Teenage Addict Struggling with Low Self-

- Esteem and Aggression Issues. *Psychology*, 09(10), 2436–2456.
<https://doi.org/10.4236/psych.2018.910140>
- Steinberg, L., & Morris, A. S. (2001). Adolescent Development. *Annual Review of Psychology*, 52(1), 83–110. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.83>
- Stevens, M. W. R., King, D. L., Dorstyn, D., & Delfabbro, P. H. (2019). Cognitive–behavioral therapy for Internet gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. In *Clinical Psychology and Psychotherapy* (Vol. 26, Issue 2, pp. 191–203). John Wiley and Sons Ltd. <https://doi.org/10.1002/cpp.2341>
- Takatalo, J., Häkkinen, J., Kaistinen, J., & Nyman, G. (2011). User Experience in Digital Games. *Simulation & Gaming*, 42(5), 656–673.
<https://doi.org/10.1177/1046878110378353>
- Torres-Rodríguez, A., & Carbonell, X. (2017). ACTUALIZACIÓN Y PROPUESTA DE TRATAMIENTO DE LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA: EL PROGRAMA PIPATIC. *Revista de Psicoterapia*, 28, 317–336.
- Torres-Rodríguez, A., Griffiths, M. D., Carbonell, X., & Oberst, U. (2018). Treatment efficacy of a specialized psychotherapy program for Internet Gaming Disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(4), 939–952.
<https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.111>
- Torres-Rodríguez, A., Griffiths, M. D., Carbonell, X., & Oberst, U. (2018). Internet gaming disorder in adolescence: psychological characteristics of a clinical sample. *J. Behav. Addict*, 7, 707–718.
- Torres-Rodríguez, A., & Carbonell, X. (2015). Adicción a los videojuegos en línea: tratamiento mediante el programa PIPATIC. *Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 33(2), 67–65.
- Unicef. (2017). *Estado mundial de la infancia 2017: Niños en un mundo digital*.
<https://www.unicef.org/spanish/sowc2017/>
- Vadlin, C., Åslund, C., & Hellström, K. W. (2016). Associations between problematic gaming and psychiatric symptoms among adolescents in two samples. *Addict. Behav.*, 61, 8–15.
- Vázquez, C. H. G. R. J. G. D. (2009). Bienestar psicológico y salud: aportaciones desde la psicología positiva. *Anuario de Psicología Clínica y de La Salud*, 5(1), 15–28.
- WHO. (1999). *Technical Report Series 886. Programming for adolescent health and development: report of a WHO/UNFPA/UNICEF Study Group on Programming for Adolescent Health*.
- Woodberry, K. A., Chokran, C., Johnson, K. A., Nuechterlein, K. H., Miklowitz, D. J., Faraone, S. V., & Seidman, L. J. (2021). Computer-aided learning for managing

stress: A feasibility trial with clinical high risk adolescents and young adults. *Early Intervention in Psychiatry*, 15(3), 471–479. <https://doi.org/10.1111/eip.12958>



Carlos Iván Valarezo Ugarte portador de la cédula de ciudadanía N° **0704445501**. En calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales del trabajo de titulación **“Impacto de los Videojuegos en la Salud Mental de los Adolescentes y su Abordaje Psicoterapéutico”** 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, **2 de septiembre de 2024**

F:


Carlos Iván Valarezo Ugarte

C.I. 0704445501