



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA**

Factores de la adicción a videojuegos en adolescentes: revisión de
literatura

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Bachiller en Enfermería

AUTORES:

Chavez Villanueva, Alexander Marcial (orcid.org/0000-0002-3990-1784)

Salvatierra Ortiz, Katherine Fiorella (orcid.org/0000-0001-9823-3168)

ASESORA:

Dra. Chun Hoyos, Magali Milagros (orcid.org/0000-0003-4975-1940)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Salud Mental

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

LIMA - PERÚ

2024



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CHUN HOYOS MAGALI MILAGROS, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de ENFERMERÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Trabajo de Investigación titulado: "Factores de la adicción a videojuegos en adolescentes: revisión de literatura", cuyos autores son SALVATIERRA ORTIZ KATHERINE FIORELLA, CHAVEZ VILLANUEVA ALEXANDER MARCIAL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo de Investigación cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 20 de Junio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CHUN HOYOS MAGALI MILAGROS DNI: 15754787 ORCID: 0000-0003-4975-1940	Firmado electrónicamente por: MCHUN12 el 10-07- 2024 17:52:54

Código documento Trilce: TRI - 0767707





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA**

Declaratoria de Originalidad de los Autores

Nosotros, SALVATIERRA ORTIZ KATHERINE FIORELLA, CHAVEZ VILLANUEVA ALEXANDER MARCIAL estudiantes de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de ENFERMERÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo de Investigación titulado: "Factores de la adicción a videojuegos en adolescentes: revisión de literatura", es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que el Trabajo de Investigación:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. Hemos mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
ALEXANDER MARCIAL CHAVEZ VILLANUEVA DNI: 46092339 ORCID: 0000-0002-3990-1784	Firmado electrónicamente por: ACHAVEZVI23 el 20-06-2024 10:27:20
KATHERINE FIORELLA SALVATIERRA ORTIZ DNI: 72506242 ORCID: 0000-0001-9823-3168	Firmado electrónicamente por: KSALVATIERRAO el 20-06-2024 11:06:12

Código documento Trilce: TRI - 0767708



Índice de contenidos

Carátula.....	i
Declaratoria de autenticidad del asesor	ii
Declaratoria de originalidad de los autores	iii
Índice de contenidos.....	iv
Resumen	v
Abstract	vi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. METODOLOGÍA.....	4
III. RESULTADOS.....	5
IV. CONCLUSIONES	10
REFERENCIAS	11
ANEXOS.....	15

Resumen

El presente trabajo de investigación presenta como objetivo de desarrollo sostenible la salud y bienestar, ya que tendrá como objetivo general desarrollar un análisis a profundidad sobre los factores que influyen en la adicción de los videojuegos en adolescentes, promoviendo información importante sobre el daño que ocasionan dichos juegos a la salud mental, siendo una revisión literaria significativa para la promoción de la salud de los adolescentes. La presente investigación, establece como metodología una revisión sistemática literaria de 20 referencias seleccionadas. Para poder elegir de manera adecuada estas fuentes se tomaron en cuenta criterios de pertinencia, en primer lugar, la temática que se refiere a la relación directa entre la información o el contenido y el tema o propósito específico. De estas investigaciones, podemos concluir que, mientras que para algunos jóvenes los videojuegos son solo una forma de entretenimiento ocasional, para otros se convierten en una obsesión que afecta su vida diaria y su bienestar general, notando así que, los aspectos mencionados con anterioridad juegan un papel fundamental en esto.

Palabras clave: Adicción, videojuegos, adolescente.

Abstract

The present research work presents health and wellbeing as a sustainable development objective, since its general objective is to develop an in-depth analysis of the factors that influence video game addiction in adolescents, promoting important information on the damage caused by these games to mental health, being a significant literary review for the promotion of adolescent health. The present research, establishes as methodology a systematic literature review through 20 selected references, in order to adequately choose these sources, relevance criteria were taken into account, firstly, the thematic that refers to the direct relationship between the information or content and the topic or specific purpose. From this research, we can conclude that, while for some young people video games are only a form of occasional entertainment, for others they become an obsession that affects their daily life and general well-being, noting that the aspects mentioned above play a fundamental role in this.

Keywords: Addiction, video games, adolescent.

I. INTRODUCCIÓN

En los últimos años se logró determinar que la adicción de los adolescentes (de 13 a 17 años) relacionado con los videojuegos se debe a diversas causas, entre los que se puede destacar que los factores personales son los más comunes. A su vez, también existen factores económicos y sociodemográficos que son motivo para escapar o alejarse temporalmente de la realidad (1).

La Organización Mundial de la Salud mencionó que aproximadamente el 3% de las personas que pasan horas jugando videojuegos manifestaron problemas adictivos a estos durante el 2021, y el predominio de dicha adicción ha aumentado alrededor del mundo. (2). Una encuesta desarrollada en Estados Unidos en 2020 por la Asociación Nacional de Educación, el 47% del alumnado en nivel secundario mencionaron jugar videojuegos por la modalidad online en el periodo de la pandemia de COVID-19, pudiendo generar un riesgo elevado de adicción a los mismos (3). Una investigación realizada en México informó que el 6,5% de adolescentes que son catalogados como adictos a los videojuegos resulta que manifestaban una problemática familiar y/o personal y trataban de alejarse momentáneamente de estos (4).

Se observó que en 2021 al menos 2.800 jóvenes en Perú sufrieron adicción a los videojuegos, el 15% de ellos jugó más de 12 horas sin control ni supervisión, el 20% jugaba cuando se sienten tristes o solos, y el 30% lo hace cuando algún familiar está en problemas o está siendo castigado (5). La Encuesta Nacional de Consumo de Drogas, Alcohol y Tabaco en Estudiantes de Instituciones Educativas Públicas y Privadas del Perú, durante el 2020, mostró que 10.8% del alumnado de nivel secundario (de 12 a 17 años) mencionaron tener un problema con los videojuegos en los últimos años (6). Asimismo, una investigación desarrollada por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos en 2020, mostró que un 25.3% de adolescentes mencionaron presentar adicciones a los videojuegos (7).

Por ello, se formula la siguiente pregunta: ¿Cuáles son los factores que influyen en la adicción de los videojuegos en los adolescentes? Como preguntas específicas se tendrán: ¿Cuáles son los factores individuales que influyen en la adicción de los

videojuegos en los adolescentes?; ¿Cuáles son los factores sociales que influyen en la adicción de los videojuegos en los adolescentes?; y ¿Cuáles son los factores de entorno que influyen en la adicción de los videojuegos en los adolescentes?

El siguiente artículo de investigación presenta una justificación teórica debido a que a medida que los videojuegos se han vuelto más accesibles y populares, se pudo observar un aumento en los casos de adicción entre los adolescentes. Entender las razones subyacentes que apoyen a esta adicción es crucial para desarrollar planes preventivos y de intervención eficaz. Mediante el análisis de factores individuales, sociales y entorno, se espera tener una comprensión total de los elementos que causan adicción a los videojuegos en los adolescentes, lo que contribuirá al desarrollo de intervenciones más adecuadas y eficaces para abordar este problema de salud pública.

Como objetivo de desarrollo sostenible (ODS) el presente artículo tomará en cuenta el objetivo 3: Salud y bienestar, ya que se busca desarrollar un análisis a profundidad sobre los factores que contribuyen a manifestar adicción de los videojuegos en adolescentes, promoviendo información importante sobre el daño que ocasionan dichos juegos a la salud mental, siendo una revisión literaria significativa para la promoción de la salud, buscando tomar conciencia sobre el estado mental de los adolescentes, y promoviendo programas educativos y de salud en diversas instituciones y entidades donde puedan educar apropiadamente a dicho grupo etario, como las escuelas, centros de salud, y en el mismo hogar. Asimismo, se busca que las grandes entidades de salud como los hospitales naciones tengan un resumen con la información más relevante sobre las razones que ocasionan adicción de los videojuegos en adolescentes, lo cual sirva para desarrollar programas de mayor tamaño y significancia a nivel nacional, con la finalidad de promover el cuidado de la salud mental de los adolescentes.

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo general realizar una revisión literaria sobre los factores que influyen en la adicción de los videojuegos en los adolescentes. Como primer objetivo específico se planteó analizar los factores individuales que influyen en la adicción de los videojuegos en los adolescentes; como

segundo objetivo específico se analizaron los factores sociales que influyen en la adicción de los videojuegos en los adolescentes; y como tercer objetivo específico se tuvo analizar los factores de entorno que influyen en la adicción de los videojuegos en los adolescentes.

II. METODOLOGÍA

La presente investigación, establece como metodología una revisión literaria, la cual propició una indagación extensa para comprender los factores asociados a la adicción de los videojuegos, presentando evidencias de diversas investigaciones previas de forma cohesiva y narrativa.

Para ello, se realizó una búsqueda de 124 artículos en diversas bases de datos donde finalmente se seleccionaron 20, de los cuales de la base de datos Springer se analizaron 13 artículos y se seleccionaron 2, de ScienceDirect se revisó 15 artículos y se incluyó 2, de Google Scholar se revisaron 42 y se escogieron 6 para este trabajo, de PubMed se analizó 38 artículos y sólo se incluyeron 7, de ProQuest se evaluaron 7 y solamente se incluyó 1 artículo, de Scielo se analizaron 5 documentos y se seleccionó 1, y de MDPI se revisó 4 estudios y sólo se incluyó 1. Los artículos que se seleccionaron fueron publicados a partir del año 2020 en adelante, lo que permite reflejar el estado más reciente de los conocimientos, especialmente en áreas donde los avances son rápidos y constantes

Los artículos fueron extraídos en base a los tres factores primordiales que conllevan a la adicción a los videojuegos: factor individual, social, y entorno, eligiendo un total de 20 referencias seleccionadas, para poder elegir de manera adecuada estas fuentes se tomaron en cuenta criterios de pertinencia, en primer lugar, la temática que se refiere a la relación directa entre la información o el contenido y el tema o propósito específico. Por otro lado, la información obtenida es actualizada.

Asimismo, las fuentes de la información fueron confiable y se encontraron respaldadas por evidencia sólida. Fue importante la extracción de información de bases de datos de uso científico, donde se pueda afirmar la veracidad de la información presentada. Además, la calidad de la información y el contenido fue de alta calidad, precisos, completos y relevantes para el propósito deseado. Asimismo, todos los artículos han sido empleados han sido referenciados respetando de esta manera la auditoria intelectual de cada investigador.

III. RESULTADOS

La adicción a los videojuegos se convirtió en un asunto de creciente preocupación para la población actual, en especial entre adolescentes. Mientras que para algunos jóvenes los videojuegos resultan una práctica realizada de manera ocasional con el fin de entretenerse, para otros se convierten en una obsesión que afecta su vida diaria y su bienestar general. Estos signos de adicción se adaptan a los videojuegos de los adolescentes debido al aumento de horas dedicadas a jugar o pensar en los videojuegos, programar el siguiente juego o recordar juegos anteriores, malhumor o sentirse irritados si no es posible jugar, aumento de horas usadas a los juegos durante momentos difíciles, intentos fallidos para controlar las horas de juego, ocultar el tiempo dedicado a jugar a los padres o amigos, no realizar los deberes, mentir sobre ellos para poder jugar videojuegos, no dormir, no comer o no dedicar tiempo a la familia por jugar. Por ello, los problemas del juego están relacionados con otros factores negativos.

En primer lugar, respecto a los factores individuales que influyen en la adicción de los videojuegos en los adolescentes, los aspectos psicológicos desempeñan un papel importante. Algunos jóvenes pueden sentirse atraídos por los videojuegos como una forma de escape de los desafíos y presiones del mundo real, encontrando en ellos una vía de evasión y liberación de estrés. Melodia et al (8) indica que el atractivo de los videojuegos parece residir en su potencial para satisfacer diversas necesidades psicológicas que pueden conceptualizarse como motivos para jugar, donde aparece el escape y el afrontamiento evitativo, las cuales se encuentran altamente correlacionados entre sí. Mientras que el escapismo enfatiza abandonar la realidad, las estrategias de evitación enfatizan la capacidad del juego para ayudar a enfrentar problemas reales (estrés, agresión, ansiedad), ayudando a las personas a manejar estados de ánimo desagradables e impulsos no deseados. Asimismo, Wang et al (9) mencionan, en el contexto de las adicciones, que se percibe un mayor uso de estrategias de evitación para afrontar los problemas de la vida y la búsqueda de un escape temporal de la realidad, de la misma manera que los individuos consumen sustancias como el alcohol, o comportamientos como el juego y los videojuegos en línea.

Además, ciertos adolescentes pueden experimentar dificultades emocionales o problemas de autoestima, y los videojuegos pueden proporcionarles una sensación de logro, competencia y reconocimiento, lo que refuerza su participación y los lleva a buscar constantemente nuevas experiencias. De esta manera Pérez (10), Ropovik et al (11), encontraron que los factores que podrían asociarse a ser adicto a los videojuegos son la ansiedad, depresión y baja autoestima. Alrahili et al (12) mencionaron que existe cierta correlación entre la adicción a los juegos y las malas condiciones de salud mental, principalmente ansiedad, depresión y problemas de falta de atención. El estrés y la ansiedad afectan la vida de un niño o adolescente de varias maneras; afectan su salud, relaciones familiares, desempeño educativo, vida social y capacidad para aprender cosas nuevas y hacer nuevos amigos. Si bien hay algunos datos sobre la ansiedad y el estrés entre los adolescentes saudíes, hay pocos datos disponibles sobre la adicción a los videojuegos.

Por otro lado, Juthamaneet et al (13) y Szász (14) dentro de su análisis, indicaron que se presentan factores familiares, revelando que la relación entre padres e hijos es un predictor importante de Internet o de la adicción a los juegos, ya que el seguimiento de los padres se correlaciona con la adicción a Internet y a los juegos, por ello, un menor control parental se asocia sistemáticamente con conductas adictivas. A su vez, encontraron que la extraversión se asocia positivamente con la adicción a Internet y a los juegos. Thapar et al (15) y Meier et al (16) mencionaron que el neuroticismo y el ingenio se relacionan positivamente con la adicción, mientras que la escrupulosidad, la amabilidad y la apertura a la experiencia se correlacionan negativamente con la adicción. Para el control con esfuerzo, se encontró que la correlación entre el monitoreo de los padres y la afiliación desviada de los pares se ve moderada por el control con esfuerzo, lo que a su vez aumenta la adicción a Internet.

En segundo lugar, respecto a los factores sociales que influyen en la adicción de los videojuegos en los adolescentes, la adicción a los videojuegos en los adolescentes no solo está influenciada por factores individuales, sino que también se ve afectada significativamente por factores sociales. Estos factores sociales desempeñan un papel crucial en el desarrollo y mantenimiento de la adicción, ya que los adolescentes son

seres sociales que están constantemente influenciados por su entorno y las interacciones con sus pares. Así, por medio de la socialización, cada adolescente logra una comunicación grupal, adquiere nuevos aprendizajes, conductas, hábitos, necesidades, junto con pensamientos y sentimientos que influirán para que se adapten a su entorno donde viven.

Según Mendoza (17) y Gutiérrez et al (18) indicaron que manifestar adicción a los videojuegos se asociaba con la falta de habilidades sociales, apoyo emocional y la ansiedad. Los adolescentes del mundo actual se ven muy afectados por los juegos mencionados y los aparatos que permiten la jugabilidad, y teniendo en cuenta la importancia de los juegos de ordenador en la vida social de esta franja de edad, han logrado inevitablemente asignar a sí mismos la mayor parte de la socialización de niños y adolescentes. El atractivo de los juegos de ordenador para niños y adolescentes ha hecho que sean más aceptables entre otros instrumentos de juego. Los síntomas de adicción a Internet expresan el ansia de las personas de mantenerse conectados pese al pensamiento de no hacerlo, manifestando emociones desaplacibles al no conseguirlo. Los adolescentes que sienten la necesidad repetida de estar en línea, presentan un mayor uso de las redes sociales y de Internet. En situaciones extremas, dicha conducta puede producir problemas psicológicos que tradicionalmente corresponden a adicciones relacionadas con sustancias. Los síntomas de adicción incluirían alteraciones del sueño, reacciones de enojo o agitación cuando se los obliga a desconectarse y perder la noción del tiempo mientras se está en línea.

Por otro lado, Cubas (19) y Rojas et al (20) observaron que los adolescentes afectados por este trastorno son principalmente hombres, que dedican más tiempo diario y semanal a los videojuegos en comparación con aquellos que no presentan el trastorno, y muestran diversos síntomas en el ámbito conductual, afectivo y cognitivo, donde a medida que cambien los patrones demográficos en los juegos, también lo harán las diferencias de género con respecto a los juegos problemáticos, ya que, según Gros et al (21), parece haber hallazgos convergentes que resaltan las actividades cerebrales comunes asociados con los trastornos a los videojuegos. Se ha demostrado que la corteza prefrontal dorsolateral, la corteza frontal orbital, la circunvolución

parahipocámpica y el tálamo se activaban durante este trastorno, y las estructuras límbicas parecen ser los circuitos clave relacionados con la recompensa y la adicción. Por otro lado, Esposito et al (22) indican que, con el avance de los medios de comunicación y del entretenimiento electrónico, actualmente los juegos de ordenador presentan como principales usuarios a los adolescentes, por lo que esta etapa es una de las más sensibles, decisivas y determinantes de la vida humana. Es necesario comprender estos factores sociales ya que resulta esencial para implementar estrategias de prevención y tratamiento efectivas que aborden de manera integral el problema de la adicción a los videojuegos en los adolescentes.

En tercer lugar, referido a los factores del entorno que influyen en la adicción de los videojuegos en los adolescentes, los videojuegos se han convertido en una forma popular de entretenimiento entre los adolescentes, pero también han surgido preocupaciones sobre la adicción a los videojuegos y su impacto en la vida de los jóvenes. Los factores del entorno pueden incluir aspectos físicos, como la disponibilidad de tecnología y el acceso a los videojuegos, así como el entorno social y cultural en el que se encuentran inmersos los adolescentes. Aziz et al (23) mencionan que la alta dependencia de los juegos de ordenador se ha relacionado con los desafíos interpersonales que enfrentan los adictos, así como con las presiones ambientales y vitales, donde en el contexto de la vida social, los adictos a los juegos suelen estar obsesionados con estar en línea: una sesión de juego dura hasta 20 h y pueden pasar entre 40 y 80 h a la semana jugando.

Asimismo, Kim et al (24) señalaron que los patrones de sueño de los adictos a los juegos de computadora se ven afectados debido a que tienen sesiones de juego en línea a altas horas de la noche. El problema de la adicción a los juegos de ordenador merece especial atención y conciencia por parte de varias partes, ya que tiene efectos adversos en la vida de las personas. Jugar juegos de computadora ofrece a los jugadores imaginación, maravillas y la sensación de asombro al vivir en el mundo del juego. Sin embargo, los jugadores de juegos de ordenador pueden ser etiquetados como antisociales, ya que preferirían pasar la mayor parte de su tiempo jugando en lugar de socializar en la vida real con personas reales. Según Mylona et al (25), los juegos de

computadora fomentan las interacciones grupales y conducen a una nueva forma de interacción social al crear relaciones significativas con otros jugadores. Los jugadores pueden tener muchos amigos que tengan los mismos intereses que ellos. Aunque no se conocen en la vida real, les basta con seguir jugando durante horas. Los adictos pasarán más tiempo comunicándose en línea en lugar de tener interacciones sociales en el mundo real.

De esta manera, Fernández et al (26) mencionan que hoy en día existe facilidad de acceso a los videojuegos, donde los padres prefieren que sus hijos se queden en casa jugando por su seguridad, contando con consolas y computadoras dentro de su hogar, lo cual puede aumentar la tentación y la probabilidad de que los adolescentes dediquen cada vez más tiempo a jugar. Por último, Stevens et al (27) menciona que los amigos o compañeros de clase de un adolescente están muy involucrados en los videojuegos y consideran esto como una actividad socialmente aceptada, ya que gran parte de los adolescentes juega videojuegos, notando así que gran parte empieza a jugar por influencia de sus amigos o círculo social. Sin embargo, la sensación de tener suficientes amigos está asociada negativamente con el juego problemático. Curiosamente, los jugadores muy comprometidos también eran más propensos a experimentar sentimientos de soledad y el deseo de tener más amigos.

IV. CONCLUSIONES

De estas investigaciones, podemos concluir que, mientras que para algunos jóvenes los videojuegos son solo una forma de entretenimiento ocasional, para otros se convierten en una obsesión que afecta su vida diaria y su bienestar general, notando así que los aspectos mencionados con anterioridad juegan un papel fundamental en esto.

Asimismo, los factores personales son dados por el estado psicológico de los adolescentes, donde una baja autoestima, estados de estrés, ansiedad, provocados por situaciones personales en la escuela o la familia son motivos para que la adicción a los videojuegos resulte en una forma de escapar de sus problemas.

Por otro lado, los factores sociales desempeñan un papel importante en la adicción a los videojuegos en los adolescentes. La presión de grupo, la cultura del juego, la disponibilidad y accesibilidad, así como el entorno familiar, son solo algunos de los aspectos sociales que pueden influir en el desarrollo y mantenimiento de la adicción.

Finalmente, los factores del entorno desempeñan un papel significativo en la adicción a los videojuegos en los adolescentes. La disponibilidad y el acceso a los videojuegos, el entorno social y cultural, la influencia de la publicidad y la industria del juego, así como el contexto familiar, son los factores que destacan en el entorno.

REFERENCIAS

1. Rodríguez M, García F. El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*. 2021; 20(62): 575-591. Disponible en: <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
2. Organización Mundial de la Salud. Clasificación Internacional de Enfermedades. 11a revisión; 2022. Disponible en: <https://icd.who.int/es>
3. National Education Association. Esports See Explosive Growth in U.S. High Schools. Nota de prensa; septiembre 2021. Disponible en: <https://www.nea.org/nea-today/all-news-articles/esports-see-explosive-growth-us-high-schools>
4. Sánchez J, Telumbre J, Castillo L, Silveira E. Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos. *Horizonte sanitario*. 2021; 20(1): 69-78. Disponible en: <https://revistahorizonte.ujat.mx/index.php/horizonte/article/view/3918>
5. Ministerio de Salud. La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. Nota de prensa; MINSA 2021. Disponible en: <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
6. Comisión Nacional para el Desarrollo y Vida sin Drogas. Política Nacional contra las drogas al 2030. Presidencia del Consejo de Ministros; 2022. Disponible en: <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/2012814/Pol%C3%ADtica%20Nacional%20Contra%20Drogas%20al%202030.pdf.pdf>
7. Cruz J. Relación entre el uso frecuente de videojuegos y la conducta social en niños y niñas de la I.E.P. Junior César de los Ríos durante el periodo marzo – mayo en el Callao [Tesis de Licenciatura]. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos; 2020. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.12672/15977>

8. Melodia F, Canale N, Griffiths M. The Role of Avoidance Coping and Escape Motives in Problematic Online Gaming: A Systematic Literature Review. *Int J Ment Health Addiction*. 2022; 20: 996–1022. Disponible en: <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00422-w>
9. Wang X, Abdelhamid M, Lawrence G. Exploring the effects of psychological ownership, gaming motivations, and primary/secondary control on online game addiction. *Decision Support Systems*. 2021; 144: 113512. Disponible en: <https://doi.org/10.1016/j.dss.2021.113512>
10. Pérez García A. Asociación de Cambio de Comportamiento debido a la Adicción a Videojuegos en Adolescentes de la UMF 34. *Ciencia Latina*. 2024; 8(3): 1203-1215. Disponible en: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11330
11. Ropovik I, Martončík M, Babinčák P, Baník G, Vargová L, Adamkovič M. Risk and protective factors for (internet) gaming disorder: A meta-analysis of pre-COVID studies. *Addict Behav*. 2023; 139: 107590. Disponible en: <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107590>
12. Alrahili N, Alreefi M, Alkhonain IM, et al. The Prevalence of Video Game Addiction and Its Relation to Anxiety, Depression, and Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) in Children and Adolescents in Saudi Arabia: A Cross-Sectional Study. *Cureus*. 2023;15(8): e42957. Disponible en: <https://doi.org/10.7759%2Fcureus.42957>
13. Juthamane S, Gunawan J. Factors related to Internet and game addiction among adolescents: A scoping review. *Belitung Nurs J*. 2021;7(2):62-71. Disponible en: <https://doi.org/10.33546%2Fbnj.1192>
14. Szász C, Magann M, Gold H, Lindenberg K., Delfabbro P, King D. Problem gaming-related harm experienced by partners and parents of individuals with gaming problems and their help-seeking experiences. *Journal of Behavioral Addictions*. 2023; 12(1): 137–147. Disponible en: <https://doi.org/10.1556/2006.2023.00003>

15. Thapar R, Jain S. Personality Correlates of Internet Addiction among Smartphone Addicted Female Adolescents. *International Journal of Education and Management Studies*. 2022; 12(2): 137-145. Disponible en: <https://www.proquest.com/scholarly-journals/personality-correlates-internet-addiction-among/docview/2697452212/se-2>
16. Meier M, Maier C, Menzel J. Online Gaming and Personality: Explaining Gamers' Cheating Intention. *Proceedings of the 56th Hawaii International Conference on System Sciences / Honolulu, Hawaii: University of Hawai'i at Mānoa*; 2023. Disponible en: <https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/items/4c0d7ba9-5758-422d-abe1-fe759e34ca01>
17. Mendoza F. Adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E. Melitón Carvajal de la ciudad de Piura [Tesis de pregrado]. Piura: Universidad Señor de Sipán; 2021. Disponible en: <https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/8656>
18. Mena H, Guerrero P. Efectos de los videojuegos violentos sobre la agresividad en niños y adolescentes. *RidEC*. 2023; 16(1): 9-18. Disponible en: <https://www.enfermeriacomunitaria.org/web/attachments/article/3162/RIdEC-v16-n1%20-%20Originales-1.pdf>
19. Aguirre P, Verdi K. Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana en el 2022 [Tesis de pregrado]. Lima: Universidad Privada del Norte; 2022. Disponible en: <https://hdl.handle.net/11537/32720>
20. Rojas C, Polanco R, Navarro R, Faúndez F, Chamorro M. "Game (not) Over": A Systematic Review of Video Game Disorder in Adolescents. *Revista Colombiana de Psicología*. 2022; 31(2): 45-64. Disponible en: <https://doi.org/10.15446/rcp.v31n2.90741>
21. Gros L, Debue N, Lete J, Van de Leemput C. Video Game Addiction and Emotional States: Possible Confusion Between Pleasure and Happiness? *Frontiers in*

Psychology. 2020; 10: 2894. Disponible en:
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02894>

22. Esposito M, Serra N, Guillari A, Simeone S, Sarracino F, Continisio G, et al. An Investigation into Video Game Addiction in Pre-Adolescents and Adolescents: A Cross-Sectional Study. *Medicina*. 2020; 56(5), 221. Disponible en:
<https://doi.org/10.3390/medicina56050221>

23. Aziz N, Nordin M, Abdulkadir S, Salih M. Digital Addiction: Systematic Review of Computer Game Addiction Impact on Adolescent Physical Health. *Electronics*. 2021; 10(9): 996. Disponible en: <https://doi.org/10.3390/electronics10090996>

24. Kim D, Karin J, Keum C. Adolescent Internet gaming addiction and personality characteristics by game genre. *PLoS ONE*. 2022; 17(2): e0263645. Disponible en:
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263645>

25. Mylona I, Deres E, Despoina G, Tsinopoulos I, Glynatsis M. The Impact of Internet and Videogaming Addiction on Adolescent Vision: A Review of the Literature. *Frontiers in Public Health*. 2020; 8:63. Disponible en:
<https://doi.org/10.3389/fpubh.2020.00063>

26. Fernández E, Concepción A, Herrera L. Uso de los videojuegos y su relación con factores protectores de la salud mental en adolescentes cubanos. *Revista Cubana de Salud Pública*. 2019; 45(4), e1467. Disponible en:
<https://doi.org/10.14635/IPSIC.1927>

27. Stevens M, Delfabbro P, King D. Prevention Strategies to Address Problematic Gaming: An Evaluation of Strategy Support Among Habitual and Problem Gamers. *J Prim Prev*. 2021; 42(2): 183-201. Disponible en: <https://doi.org/10.1007/s10935-021-00629-0>

ANEXOS

Anexo N° 1: Documentos consultados

Fuente	Numero de archivos	Factores individuales	Factores sociales	Factores de entorno
Springer	2	1	-	1
ScienceDirect	2	2	-	-
Google Scholar	6	2	3	1
PubMed	7	3	2	2
ProQuest	1	1	-	-
Scielo	1	-	1	-
MDPI	1	-	-	1
TOTAL	20	9	6	5

Anexo N° 2: Documentos incluidos

Fuente	Documentos analizados	Documentos incluidos
Springer	13	2
ScienceDirect	15	2
Google Scholar	42	6
PubMed	38	7
ProQuest	7	1
Scielo	5	1
MDPI	4	1
TOTAL	124	20

Anexo N° 3: Base de datos y resumen de los artículos que incluyen los factores que influyen en la adicción de los videojuegos en los adolescentes

Título	Autor	Base de Datos	Año	País	Resultados y conclusiones	Enlace
The Role of Avoidance Coping and Escape Motives in Problematic Online Gaming: A Systematic Literature Review.	Melodia F, Canale N, Griffiths M.	Springer	2022	Italia	Los resultados muestran que el escapismo y la evitación representan un predictor del trastorno de los juegos en Internet y desempeñan un papel mediador entre muchos factores psicológicos (p. ej., autoestima, soledad, autoconcepto, ansiedad) y los juegos en línea problemáticos.	https://doi.org/10.1007/s11469-020-00422-w
Exploring the effects of psychological ownership, gaming motivations, and primary/secondary control on online game addiction.	Wang X, Abdelhamid M, Lawrence G.	Science Direct	2021	Estados Unidos	Las personas que juegan juegos en línea para relajarse deben elegir un modo relativamente fácil o difícil para evitar la adicción al juego. Finalmente, se alienta a los padres, maestros y empleadores a prestar atención a las personas que tienen un alto nivel de control primario, ya que pueden ser susceptibles a la adicción a los juegos en línea.	https://doi.org/10.1016/j.ds.s.2021.113512
Asociación de Cambio de Comportamiento debido a la Adicción a Videojuegos en Adolescentes de la UMF 34.	Pérez García A	Google Scholar	2024	México	Con el estudio realizado, podemos concluir que el cambio del comportamiento está asociado a la adicción a los videojuegos. De modo que aquellos adolescentes que son adictos a estos, tienen 5 veces más riesgo de presentar alteración del comportamiento que aquellos que no presentan adicción.	https://doi.org/10.37811/clrcm.v8i3.11330

Risk and protective factors for (internet) gaming disorder: A meta-analysis of pre-COVID studies.	Ropovik I, Martončík M, Babiniák P, Baník G, Vargová L, Adamkovič M.	Science Direct	2022	Eslovaquia	La evidencia disponible sugiere la existencia de numerosos factores de riesgo moderadamente fuertes y altamente heterogéneos (por ejemplo, género masculino, depresión, impulsividad, ansiedad, estrés, tiempo de juego, motivación para escapar o uso excesivo de redes sociales).	https://doi.org/10.1016/j.adbeh.2022.107590
The Prevalence of Video Game Addiction and Its Relation to Anxiety, Depression, and Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) in Children and Adolescents in Saudi Arabia: A Cross-Sectional Study.	Alrahili N, Alreefi M, Alkhonain IM, et al.	PubMed	2023	Arabia Saudita	El uso excesivo de videojuegos influye negativamente en la salud mental y provoca problemas como ansiedad, depresión y TDAH. Además, los hombres más jóvenes con una mayor tasa de tiempo de juego regular tenían más probabilidades de exhibir adicción a los videojuegos en comparación con el resto de la población.	https://doi.org/10.7759/cureus.42957
Factors related to Internet and game addiction among adolescents: A scoping review.	Juthamane S, Gunawan J.	PubMed	2021	Tailandia	La adicción a Internet y a los juegos entre los adolescentes es multifactorial. Las enfermeras deben considerar los factores identificados en este estudio para proporcionar estrategias para prevenir y reducir la adicción en los adolescentes.	https://doi.org/10.33546/2Fbnj.1192
Problem gaming-related harm experienced by partners and parents of individuals with	Szász C, Magann M, Gold H, Lindenberg K.,	PubMed	2023	Alemania	Investigaciones adicionales deberían examinar los factores que influyen en la aceptación y el compromiso con las opciones de ayuda para los juegos problemáticos. Los indicadores de daños	https://doi.org/10.1556/2006.2023.00003

gaming problems and their help-seeking experiences	Delfabbro P, King D.				pueden ser útiles para evaluar intervenciones específicas y otras medidas para reducir el juego problemático.	
Personality Correlates of Internet Addiction among Smartphone Addicted Female Adolescents.	Thapar R, Jain S	ProQuest	2022	Colombia	Los resultados mostraron claramente que tanto la adicción a Internet como la adicción a los teléfonos inteligentes estaban relacionadas, pero eran formas separadas de adicciones, que tenían diferentes correlatos de personalidad. Las niñas que eran introvertidas y menos imaginativas, creativas o de mente abierta, sino más bien convencionales, eran más propensas a ambas formas de adicción. Mientras que las chicas que eran menos concienzudas tenían una mayor adicción a Internet y tal vez encontraron un refugio seguro allí, lo que puede reducir sus ansiedades y hacerlas sentir seguras.	https://www.proquest.com/personality-correlates-internet-addiction-among/docview/26974522/se-2
Online Gaming and Personality: Explaining Gamers' Cheating Intention.	Meier M, Maier C, Menzel J.	Google Scholar	2023	Alemania	Los individuos con un alto nivel de extraversión son sociables y ambiciosos y participan apasionadamente en actividades sociales. Los juegos en línea representan una interacción social competitiva mediada digitalmente con otros jugadores moldeada por la rivalidad, por lo que los jugadores extrovertidos intentan hacer trampa para obtener una ventaja para competir y superar a otros jugadores. Las personas con un alto nivel de neuroticismo tienen más	https://scholarship.manoa.hawaii.edu/items/4c0d7ba9-5758-422d-abe1-fe759e34ca01

					probabilidades de engañar a sus parejas. Su tendencia a adoptar comportamientos divergentes también se refleja en el contexto de los juegos en línea, ya que nuestros hallazgos confirman que los jugadores con un alto nivel de neuroticismo tienen la intención de hacer trampa en los juegos en línea.	
Adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E. Melitón Carvajal de la ciudad de Piura	Mendoza F.	Google Scholar	2021	Perú	La relación y correlación entre las variables investigadas es positiva y significativa, lo que puede indicar que mientras más adicción tenga la persona hacia los videojuegos, mayor podría ser el grado de impulsividad, agresividad y/o escasos recursos de control de impulsos	https://repositorio.uess.edu.pe/handle/20.500.12802/8656
Efectos de los videojuegos violentos sobre la agresividad en niños y adolescentes.	Mena H, Guerrero P.	Google Scholar	2023	España	Se demostró que la mayoría de los encuestados utilizan los videojuegos cuando están aburridos y como medio de evasión, invirtiendo cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirse satisfechos y otorgándole mayor importancia al tiempo que pasan jugando con estos, hasta el punto de dejar de salir con sus amigos	https://www.enfermeriaco.munitaria.org/web/attachments/article/3162/RIdEC-v16-n1%20-%20Original-es-1.pdf
Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana en el 2022	Aguirre P, Verdi K.	Google Scholar	2022	Perú	Se obtuvo como resultado que sí existe correlación estadísticamente significativa baja positiva entre adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana.	https://hdl.handle.net/11537/32720

<p>“Game (not) Over”: A Systematic Review of Video Game Disorder in Adolescents.</p>	<p>Rojas C, Polanco R, Navarro R, Faúndez F, Chamorro M.</p>	<p>Scielo</p>	<p>2022</p>	<p>Colombia</p>	<p>Los adolescentes con este trastorno se caracterizan por ser en su mayoría hombres, dedican más tiempo diario y semanalmente a jugar que los adolescentes sin este trastorno, mostrando diversos síntomas en el área conductual, afectiva y cognitiva. A nivel cerebral, se refiere que en este trastorno hay un aumento y disminución en la activación de áreas específicas del cerebro. Asimismo, la presencia de algún trastorno psicológico y la impulsividad se consideran factores que aumentan el riesgo de padecerlo. Sin embargo, existen factores protectores como el compromiso escolar y la supervisión parental, entre otros.</p>	<p>https://doi.org/10.15446/rc.v31n2.9074 1</p>
--	--	---------------	-------------	-----------------	--	--

Video Game Addiction and Emotional States: Possible Confusion Between Pleasure and Happiness?	Gros L, Debue N, Lete J, Van de Leemput C.	PubMed	2020	Bélgica	Un enfoque cognitivo-conductual puede contribuir al proceso de recuperación al permitir que los jugadores problemáticos exploren los motivos que los llevan a abusar del juego. Desarrollar estrategias para abordar los factores estresantes parece ser una prioridad terapéutica para el tratamiento de este trastorno. En consecuencia, este eje de trabajo incluye la comprensión de las demandas ambientales que se perciben como superiores a las capacidades individuales para manejarlas.	https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02894
An Investigation into Video Game Addiction in Pre-Adolescents and Adolescents: A Cross-Sectional Study.	Esposito MR, Serra N, Guillari A, et al.	PubMed	2020	Italia	Los hombres son jugadores patológicos más que las mujeres y pasan más tiempo jugando videojuegos. Un aumento en la frecuencia diaria de juego o en el tiempo de juego diario implica un aumento de las adicciones a los videojuegos, mientras que un aumento en el nivel educativo, que generalmente corresponde a una mayor edad, implica una disminución de la adicción a los juegos.	https://doi.org/10.3390/medicina5605021

Digital Addiction: Systematic Review of Computer Game Addiction Impact on Adolescent Physical Health.	Aziz N, Nordin M, Abdulkadir S, Salih M.	MDPI	2021	Malasia	El avance de la tecnología ha permitido que potentes microprocesadores generen gráficos de alta calidad para juegos de computadora. A pesar de estar destinados a fines de ocio, varios componentes de los juegos, junto con los factores ambientales del jugador, han dado lugar a una adicción digital hacia los juegos de ordenador, como los juegos multijugador masivo en línea. El juego excesivo entre los adolescentes tiene varios impactos negativos en un individuo.	https://doi.org/10.3390/electronics10090996
Adolescent Internet gaming addiction and personality characteristics by game genre.	Kim D, Karin J, Keum C.	PubMed	2022	Corea	Los usuarios de juegos de estrategia en tiempo real y de disparos en primera persona tienen niveles más altos de tolerancia, retraimiento y abandono de la vida cotidiana en comparación con otros géneros como los juegos de rol, carreras y arcade/disparos. Además, los jugadores de Internet de géneros particulares mostraron puntuaciones mucho más bajas de autoestima (Arcade/Disparos), escrupulosidad (Carreras), empatía (RPG) y sentido de comunidad (Carreras y RTS) que el grupo de comparación.	https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263645

The Impact of Internet and Videogaming Addiction on Adolescent Vision: A Review of the Literature.	Mylona I, Deres E, Despoina G, Tsinopoulos I, Glynatsis M.	PubMed	2020	Grecia	Los síntomas oculares relacionados con el uso excesivo de dispositivos con pantalla debido a la adicción a Internet o al trastorno por juego no han sido reportados en la literatura relevante. Un pequeño número de estudios ha demostrado que estos síntomas pueden ser más pronunciados que los síntomas del DES relacionados con otros motivos para el uso de pantallas digitales.	https://doi.org/10.3389/fpu.bh.2020.00063
Uso de los videojuegos y su relación con factores protectores de la salud mental en adolescentes cubanos.	Fernández E, Concepción A, Herrera L.	Google Scholar	2022	Cuba	Se identificó una tendencia a manifestar patrones de abuso en el sexo masculino. Se obtuvo una relación significativa, inversa y débil, entre el uso de los videojuegos y los factores protectores de la salud mental. En la medida en que estos adolescentes aumenten el uso de los videojuegos mostraron como tendencia, un menor desarrollo de los factores protectores analizados.	https://doi.org/10.14635/IP.SIC.1927

Prevention Strategies to Address Problematic Gaming: An Evaluation of Strategy Support Among Habitual and Problem Gamers.	Stevens M, Delfabbro P, King D.	Springer	2021	Australia	Los jugadores más jóvenes, femeninos y con menos frecuencia tenían más probabilidades de apoyar estrategias de prevención primaria y secundaria. Estos hallazgos sugieren que los jugadores pueden ser más favorables a las medidas de prevención alineadas con la toma de decisiones informada, la autonomía y las acciones autodirigidas. Los jugadores pueden oponerse firmemente a modificaciones en la estructura de las actividades de juego (por ejemplo, funciones de apagado). Las investigaciones futuras deberían evaluar la eficacia y rentabilidad de las medidas de prevención del juego problemático en diferentes poblaciones y regiones.	https://doi.org/10.1007/s10935-021-00629-0
---	---------------------------------	----------	------	-----------	---	---

ANEXOS

The image shows a document editor interface with a document titled "Documento sin título". The document content is a title page for a research paper. The sidebar on the right shows a Turnitin Draft Coach report with an overall similarity score of 17%.

Documento sin título ☆ 📁 ☁

Archivo Editar Ver Insertar Formato Herramientas Extensiones Ayuda

🔍 ↶ ↷ 🖨️ ↴ 50% ▾ Texto nor... ▾ Arial ▾ - 11 + B I U A 🖋️ 🔗 📎 📄 📌 ↕

☰

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA

Factores de la adicción a videojuegos en adolescentes: revisión de literatura

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA
OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Bachiller en Enfermería

AUTORES:

Salvatierra Ortiz, Katherine Fiorella ([orcid.org/0000-0001-8823-3168](#)) Chávez
Villanueva, Alexander Marcial ([orcid.org/0000-0002-3890-1784](#))

ASESORA:

Dra. Chun Hoyos, Magali Miagros ([orcid.org/0000-0003-4975-1940](#))

LÍNEA DE INVESTIGACION:

Salud Mental

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL
UNIVERSITARIA:**

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

LIMA - PERÚ

2024

I. INTRODUCCIÓN

En los últimos años se logró determinar que la adicción de los adolescentes (de 13 a 17 años) relacionado con los videojuegos se debe a diversas causas, entre los que se puede destacar que los

Turnitin Draft Coach ✕

Details **Similarity** Citations Grammar

17% ²

Overall Similarity

Last checked: Sep 3 10:03 PM -05

? What should I do with my score?

1 Universidad Cesar Vallej... **7%**
SUBMITTED_WORK

2 Pontificia Universidad C... **1%**
SUBMITTED_WORK

Universidad Cesar Vallej...

You have used all of your similarity checks.

📊 📊 📊

Run New Similarity Check

View Full Report

? How should I use these checks? ✕