



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

**ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

**Adicción a los videojuegos en adolescentes: Una revisión  
sistemática**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Psicología

**AUTORAS:**

Dávila Díaz, Rosa Mercedes (ORCID: 0000-0003-4842-4796)

García Zapata, Mary Carmen (ORCID: 0000-0002-1642-1382)

**ASESORA:**

Dra. Fernández Mantilla, Mirtha Mercedes (ORCID: 0000-0002-8711-7660)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Violencia

TRUJILLO – PERÚ

2021

## **Dedicatoria**

Dedico esta tesis a Dios, a mis padres y a mi hija. A Dios por que ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar a mis padres quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento y a mi hija quien es mi motor y motivo.

### **Mary Carmen García Zapata**

En primer momento dedico mi tesis a Dios, por haberme cuidado, protegido y darme fuerzas cuando creí no poder más.

Como muestra de mi infinito amor dedico esta tesis a mis padres, Melgar y Matilde, porque sin ellos no lo hubiera logrado, estuvieron a mi lado brindándome su apoyo incondicional y sus consejos para hacerme una mujer de bien. Y a mis hermanos por ser mi fuente de superación.

### **Rosa Mercedes Dávila Díaz**

## **Agradecimiento**

Primero doy gracias a Dios por darnos la voluntad, las fuerzas de permitirnos terminar esta profesión y grado de licenciatura. Damos gracias en especial a la Doctora Mirtha Mercedes Fernández Mantilla quien nos apoyó desde el inicio, nos orientó y aconsejó respecto a esta investigación.

**Mary Carmen y Rosa Mercedes**

## Índice de Contenidos

Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de Contenidos.....	iv
Índice de tablas .....	v
Índice de figuras .....	vi
Resumen .....	vii
Abstract .....	viii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	3
III. METODOLOGÍA.....	12
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	12
3.2. Muestra y criterios de selección.....	12
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	13
3.4. Procedimientos .....	14
3.5. Método de análisis de datos .....	14
3.6. Aspectos éticos .....	15
IV. RESULTADOS.....	16
V. DISCUSIÓN .....	31
VI. CONCLUSIONES .....	35
VII. RECOMENDACIONES .....	36
REFERENCIAS.....	37
ANEXOS .....	44

## Índice de Tablas

<b>Tabla 1</b>	Características de la adicción a los videojuegos en adolescentes.....	17
<b>Tabla 2</b>	Estudios sobre adicción a los videojuegos respecto a las causas .....	23
<b>Tabla 3</b>	Estudios sobre adicción a los videojuegos respecto a los efectos .....	27
<b>Tabla 4</b>	Instrumento de recolección de datos.....	44
<b>Tabla 5</b>	Características de las publicaciones por idioma .....	50
<b>Tabla 6</b>	Características de las publicaciones por base de datos .....	51
<b>Tabla 7</b>	Características de las publicaciones por procedencia .....	52

## Índice de Figuras

Figura 1. Diagrama de flujo de estudios identificados .....	16
Figura 2. Características de las publicaciones por idioma .....	50
Figura 3. Características de las publicaciones por base de datos.....	51
Figura 4. Características de las publicaciones por procedencia.....	52

## Resumen

La presente revisión sistemática tuvo como propósito describir las características de la adicción a los videojuegos en adolescentes según artículos científicos, para desarrollar y responder el objetivo la metodología presentó un tipo de investigación básica, también denominado como pura o dogmática, el diseño de estudio se enmarca como una revisión sistemática de estudios científicos, siendo la muestra de la investigación conformada por 25 artículos científicos a partir de una población de 40 artículos, en el cual se emplearon diferente base de datos como PubMed, ERIC, MDPI, REDIB, Researchgate, Scielo, Sciencedirect, Scopus, Taylor and Francis y Wiley, el instrumento empleado fue la lista de cotejo por medio de la técnica del análisis documental. Los resultados mostraron que las principales características son que los varones tienen mayor predisposición a generar adicción a los videojuegos, mientras que las causas más frecuentes se centran en la permisividad de los padres, introversión, mientras que los efectos pasan regularmente a nivel de ansiedad, depresión, estrés y dificultad para relacionarse. A partir de ello se pudo conocer que los varones son más propensos a tener adicción a los videojuegos, así como tener padres permisivos se centra con la causa más frecuente, mientras que la ansiedad es el efecto más recurrente.

Palabras clave: Adicción, adolescentes, ansiedad, estrés, videojuegos.

## **Abstract**

The purpose of this systematic review was to describe the characteristics of video game addiction in adolescents according to scientific articles, to develop and answer the objective, the methodology presented a type of basic research, also called pure or dogmatic, the study design is framed as a systematic review of scientific studies, the research sample being made up of 25 scientific articles from a population of 40 articles, in which different databases were used such as PubMed, ERIC, MDPI, REDIB, Researchgate, Scielo, Sciencedirect, Scopus, Taylor and Francis and Wiley, the instrument used was the checklist by means of the documentary analysis technique. The results showed that the main characteristics are that men have a greater predisposition to generate addiction to video games, while the most frequent causes focus on the permissiveness of parents, introversion, while the effects regularly pass to level of anxiety, depression, stress and difficulty relating to relationships. From this, it was possible to know that men are more likely to have addiction to video games, as well as having permissive parents focuses on the most frequent cause, while anxiety is the most recurrent effect.

Keywords: addiction, adolescents, anxiety, stress, video games.

## I. INTRODUCCIÓN

Actualmente hay un aumento constante en la popularidad de los videojuegos como pasatiempo y actividad de ocio en niños, adolescentes y adultos. Un estudio realizado en los Estados Unidos, alrededor del 65% de todos los hogares norteamericanos al menos una persona juega videojuegos de forma regular (Pontes, 2018), sumado a la actual crisis sanitaria mundial, bajo medidas de cuarentena, incrementó su consumo a más de 214 millones de jugadores de videojuegos en los Estados Unidos, tres cuartas partes de todos los hogares tienen al menos una persona que juega videojuegos, y el 64% de los adultos estadounidenses y el 70% de los menores de 18 años juegan videojuegos con regularidad. Una gran mayoría de jugadores dice que los videojuegos proporcionan estimulación mental (80%) y relajación (7%) (Stanley, 2020).

En España, el 42% del total de la población española juegan videojuegos, siendo el tercer país europeo con mayor cantidad de usuarios después de Francia con el 62% y Alemania con el 52%, mostrándose encima del Reino Unido con el 40%. Como algo interesante a resaltar, es el hecho que el 40% del total de usuarios de videojuegos son mujeres, siendo la media de jugadores en total parte entre los 15 a los 32 años (Estanyol et al, 2019), mientras que la media respecto al tiempo que se utiliza los videojuegos es de 6.2 horas semanales (González y Igartua, 2018).

En México, para el 2018 ya se tenía unos 55.8 millones de jugadores de videojuegos, de acuerdo con la proporción total de la población representa un 46% del total, siendo el décimo segundo país en el mundo con más consumo de videojuegos (Sánchez y Silveira, 2019). En el Perú, se tiene que, del total de videojugadores en el país, el 45% son mujeres, mientras que el 60% de usuarios consumidores de videojuegos son adultos jóvenes, eso quiere decir que las edades oscilan entre los 18 a los 35 años (Bellido y Cahuana, 2020).

Un videojuego es un software creado de igual manera para entretenimiento de forma general, en el cual pueden interactuar una o varias personas a la vez, por medio de una videoconsola, smartphones, o computadoras (Suasnabas et al, 2017). Mientras que la adicción es considerada como una enfermedad emocional o física (Miña et al, 2018), así como un hábito de la persona que se deja dominar

por alguna afición desmedida a juegos, siendo este último como adicción comportamental (Brime et al, 2019), mientras que la adicción a los videojuegos estaría delimitada por el hábito desmedido a los videojuegos bajo cualquier forma, sea esta mediante consola, smartphone o computadora (Nielsen y Kardefelt-Winther, 2018).

A partir de lo mencionado, la revisión permite tener una mayor claridad sobre las principales características que presentan un adolescente con adicción a los videojuegos, cuáles son los más recurrentes, qué aspectos generan la actual adicción y qué consecuencias trae en el comportamiento del adolescente. Asimismo, el propósito del estudio parte a raíz que no se cuentan con revisiones sistemáticas nacionales que aborden el contexto relacionado con la adicción a los videojuegos en adolescentes, por ello, surge como interrogante ¿Cuáles son las características de la adicción a los videojuegos en adolescentes según artículos científicos?, con ello, el estudio se justifica de manera teórica pues permitirá ampliar el panorama respecto a la realidad sobre la adicción a los videojuegos, reforzando los conceptos, así como los aspectos que generan esta condición en los adolescentes. En ese sentido, se justifica de manera práctica debido a que a partir de lo identificado se pueden establecer medidas para gestar políticas de salud pública orientado a tomar mayor conciencia de los riesgos de que los adolescentes estén expuestos a los videojuegos, del mismo modo, se puede delimitar aquellos aspectos que propician la generación de la adicción en adolescentes, y tener un mayor conocimiento del entorno en el cual se produce dicho problema, y se puedan desarrollar lineamientos aplicado directamente en los hogares para establecer un mayor control sobre la exposición de los adolescentes, y tomar medidas de prevención.

Lo expuesto permite pautar el objetivo general: Describir las características de la adicción a los videojuegos en adolescentes según artículos científicos. Como objetivos específicos tenemos: Conocer las causas sobre la adicción a los videojuegos en adolescentes. Analizar los efectos respecto a la adicción a los videojuegos en adolescentes.

## II. MARCO TEÓRICO

En cuanto a investigaciones nacionales de revisiones sistemáticas no se han encontrado. Sin embargo, se han encontrado aún revisiones sistemáticas realizadas a nivel internacional, Sandoval (2020), realizó un estudio titulado “Caracterización del trastorno por videojuegos ¿Una problemática emergente?”. La población fue infanto-juvenil. Tuvo como objetivo de investigación, sistematizar la información vertida en la literatura respecto a la caracterización del trastorno en niños y jóvenes frente a los videojuegos, los criterios de inclusión tomados en cuenta son los artículos científicos, en español o inglés, publicados en un intervalo de 10 años, en las bases de datos electrónicas ScienceDirect, PubMed y Google Scholar. Los resultados que obtuvo son que las diferentes manifestaciones clínicas respecto a la adicción a los videojuegos aun no son homogéneas. Observándose que cuando el individuo tiene una exposición a una corta edad, mayor será la frecuencia de uso y exposición a los videojuegos cuando alcancen una mayor edad, por lo que las conductas de riesgo aumentan de manera considerable mellando en la recreación y el tiempo de ocio, de igual manera se muestran características en los jugadores como agresividad, irritabilidad, aislamiento, baja autoestima, así como un bajo rendimiento escolar, entre otros aspectos. Donde se concluye que los efectos venidos por parte de los diferentes dispositivos que general un mayor problema en el desarrollo de las personas, la cual se contrapone al uso de los videojuegos en el tratamiento de diferentes trastornos encontrados dentro del plano educativo.

Tenemos a Stevens, et al (2020) en su estudio “Prevalencia global del trastorno del juego: una revisión sistemática y un metanálisis”. Australia. La población en estudio fue en adolescentes y jóvenes, siendo la media poblacional 17.5 años, los criterios de inclusión fueron aquellos estudios enmarcados entre los periodos 2009 y 2019 en aproximadamente 17 países, obteniéndose 75 estudios, trabajándose finalmente con 53 estudios. Las bases de datos empleados corresponden a PsycINFO, PsycArticles, Google Scholar, PubMed, WoS y Scopus. Los resultados se basaron en la representatividad que reflejan los estudios, donde el 15.1% de los estudios solo se hicieron a varones, y el 3.8% en adolescentes considerados jugadores, resaltando que el 20.8% de los

estudios emplearon la escala de adicción a los juegos (GAS-7), mostrando que son más los varones que presentaron adicción a los videojuegos que las mujeres. A partir de lo mencionado se obtuvo que son los varones quienes presentan mayor prevalencia a desarrollar adicción, siendo la proporción de 2.5 a 1 a favor de los varones.

Asimismo Fernández (2020), realizó el estudio “Cuidados de enfermería en la adicción a los videojuegos”, en España, orientado a una población de pacientes adictos a los videojuegos, como criterios de inclusión se consideró papers relacionados con las diferentes actividades de tratamiento y preventivas realizadas a los pacientes con adicción a los videojuegos, siendo estos papers publicados durante los últimos cinco años tanto en inglés como en español, aplicándose a PubMed, Cochrane, Scopus, Medline, Lilacs, Scopus y Cinahl como base de datos. Siendo los resultados encontrados que del total de artículos localizados (1970 papers), se aplicaron diversos filtros hasta reducirlo a 722 artículos, descartando aquellos papers no válidos y evaluar la consistencia metodológica se obtuvo en total 22 papers para su revisión. Se concluye que de manera general no se pudo encontrar cuidados exclusivos por parte de los enfermeros para el tratamiento de esta adicción, las intervenciones preventivas encontradas son basadas en la educación para la salud, aplicándose más el uso de terapia cognitivo conductual que farmacológico, dado que inicialmente se encontraron cuadros de estrés y ansiedad, y baja participación de los adolescentes con sus compañeros y sus familiares.

De igual manera Jordan (2018), en su estudio “Revisión de la literatura científica sobre la adicción a los videojuegos y otras variables estudiadas en su relación”, en Argentina, la población fueron niños, adolescente y adultos, como criterio de inclusión se tomaron aquellos artículos de los últimos 10 años, en español y en inglés, las cuales también abordaban variables como depresión, ansiedad, personalidad, rendimiento académico, fobia social, motivación, entre otros. Los resultados mostraron el uso de 41 artículos científicos se pudo conocer que respecto al género son más los varones que presentaron mayor inclinación a usar videojuegos, del mismo modo se pudo encontrar que aquellos jugadores

que mostraron menor autocontrol presentaban un mayor índice de adicción. Bajo esta misma línea, aquellas personas que presentaron adicción a los videojuegos la mayoría presentaba mayores niveles de ansiedad y depresión, bajo rendimiento académico, así como menos niveles de satisfacción con su vida, del mismo modo, se ha encontrado causas como necesidad de competir, y generalmente son introvertidos.

Y por último Paulus, et al (2018) , en su estudio “Trastorno de los juegos de Internet en niños y adolescentes: una revisión sistemática”. Alemania, la población lo conforman tanto niños como adolescentes, como criterio de inclusión se tomaron las publicaciones científicas entre 1991 y 2016, las bases de datos empleadas fue ERIC, PsycARTICLES, PsycINFO, PSYINDEX y PubMed, recuperándose 252 artículos en total. Los resultados mostraron que el trastorno generado por los juegos por internet (videojuegos) hasta cierto punto puede ser riesgoso para la salud, además de partir que una de las causas de dicho trastorno parte de la adicción previa a estos juegos, esto a mediano plazo puede traer consigo la generación de depresión en los jóvenes como en niños. Los estudios recalcan el camino a la adicción por videojuegos, partiendo como un aprendizaje social o como entretenimiento, lo cual conlleva a que los niños y jóvenes pasen mucho más tiempo frente a las consolas o en computadoras, así como las pocas relaciones sociales, bajo nivel de afrontamiento ante emociones negativas, violencia doméstica, así como padres hostiles, también se genera una falta de autocontrol generan características de adicción, como desgaste, frustración, cambios de personalidad, poca tolerancia, entre otros.

Desde su entrada en vigencia de los videojuegos allá por 1952 con ‘nought and crosses’ (Suasnabas et al, 2017), empieza a generarse diferentes efectos negativos asociados con la frecuencia en el uso de los videojuegos como de gran potencial para crear adicción (Pontes, 2018; Gros et al, 2019), desde pasar a una simple polémica a desarrollarse en base a diferentes experiencias observaciones, anecdóticas o personales. Este tipo de discusiones es hoy por hoy un tema de preocupación popular, muchas veces fomentado por los medios de comunicación (Estanyol et al, 2019).

En donde la adicción puede centrarse en cualquier conducta frente a algo, asimismo, los videojuegos pueden convertirse en una herramienta que active los mecanismos de adicción. Por consiguiente, las conductas adictivas frente a los videojuegos se han ganado un lugar poco auspicio dentro del mundo de todas las adicciones. Relevancia que cada vez es más significativa debido al crecimiento de las prevalencias, tanto en la población adulta como adolescente (Blanco et al., 2016).

Respecto a los videojuegos los cuales hoy en día se enmarcan en los llamados dispositivos digitales, los cuales son la principal fuente de entretenimiento de muchos de los adolescentes y jóvenes hasta el día de hoy. El uso de estos recursos tecnológicos se incrementa año a año. Son pues, diversas las posibilidades y características que ofrecen los videojuegos con la finalidad de poder fomentar su uso, sean por sus características y atributos visuales, así como auditivas, también porque se tiene la posibilidad de jugar con muchos jugadores a la vez sin tener que salir del hogar o de la habitación (Ameneiros y Ricoy, 2015).

También se entiende que un videojuego se considera un juego electrónico en donde pueden interactuar una persona como muchas de ellas, su interfaz parte a través de una pantalla, por ello es que se denomina como 'videojuego', que conforme ha ido avanzado la tecnología con el paso de los años, este ha alcanzado mayor robustez y complejidad, dado que ahora puede implementarse en varios tipos de plataformas, pasando desde una computadora, pasando por consolas, dispositivos móviles, incluso en Smart tv (Rivera y Torres, 2018).

Los videojuegos se definen como un tipo de juego electrónico que tiene la capacidad de visualizarse en una pantalla, mientras que dicho juego por medio de la fuente que emplee puede contribuir al entretenimiento como finalidad, generar diversión e inclusive desarrollar diferentes capacidades. Partiendo de lo anterior, se pueden indicar que el concepto más común acerca de los videojuegos se contextualiza como una acción lúdica la cual es llevada a cabo por medio de un dispositivo electrónico, que cuando este se ejecuta pueda

conllevar a generar y favorecer el desarrollo de capacidades al ser humano (Sánchez y Silveira, 2019).

Conforme con lo mencionado, se toma en cuenta que tanto las acciones por parte del ser humano como su relación del hombre con los diferentes objetos del mundo suele ser cambiante y por tanto dinámica, pues por ello, es que se menciona que el avance de la tecnología orientado a los dispositivos electrónicos puede definir el estado actual de estabilidad en la relación videojuego-personas de forma más general, por lo cual su delimitación en la actualidad es compleja (Sánchez y Silveira, 2019).

La adicción por medio del comportamiento o conductual es un fenómeno complejo en el cual pueden intervenir diferentes variables socioculturales, así como aquellas de corte socio económico que de alguna manera pueden determinar el desarrollo en gran medida de este tipo de adicciones. Por dar un ejemplo, varios estudios han dado por sentado que la adicción a una actividad comportamental como es el caso de los videojuegos puede llevar a generar en la persona dificultades y limitaciones en la comunicación, así como en el desempeño social (Marengo et al., 2015).

La adicción a elementos de la tecnología sigue formando parte de las llamadas como adicciones no tóxicas (ingestión de alguna sustancia) y que empiezan a generar algún proceso de dependencia que se suelen desarrollar tanto por el uso inadecuado como excesivo de los teléfonos móviles, la internet, y por supuesto, los videojuegos. La adicción a videojuegos es el juego en exceso de manera online, donde se vuelve un problema, pues es una actividad actualmente en expansión con diferentes posibilidades de acción, que llegan a generar el menoscabo relacionados con otras actividades consideradas como importantes, afectando en medida las relaciones interpersonales, más aún el asociado con los padres (Malandar, 2019).

La adicción busca reflejar un alivio o recompensa por parte del individuo lo cual este persigue de manera patológica por ciertos comportamientos, caracterizado

por la incapacidad de poder abstenerse, perjudicando el mejoramiento en el control de la conducta, el ansia, la reducción de reconocer los problemas significativos con la conducta, las relaciones de corte relacional y la gestación de una respuesta disfuncional emocional (Pontes, 2018).

Por tanto, la adicción a los videojuegos sigue siendo persistente y recurrente conforme la persona pasa más horas frente a la pantalla, generalmente juegos en grupo, conlleva a que se deteriore y genere un malestar clínico significativo. Un aspecto resaltante es que los videojuegos como elemento positivo es que implica la participación de que los videojuegos genera la interacción social, así como el juego limpio (Carbonell, 2014).

Especialmente los juegos en línea tienden a consumir mucho tiempo y a menudo reemplazan otras actividades como ver televisión, deportes o socializar en la vida real. En la práctica médica diaria, este tipo de comportamiento generalmente se etiqueta como "adicción a los videojuegos" y los profesionales médicos en el cuidado de adicciones lo toman en serio (Van Rooij, 2011).

Hoy en día, el término adicción se aplica a un síndrome en el centro del cual está el control deficiente sobre un comportamiento, y esta pérdida del control conduce a un daño significativo. El hecho de que haya un daño es importante porque, de lo contrario, la adicción tendría un interés limitado. La adicción a los videojuegos se puede definir en términos generales como una pérdida de control sobre los juegos, lo que provoca un daño significativo, otros argumentos es que el concepto de adicción a los videojuegos difícilmente se basa en hechos científicos, sino más bien sobre la histeria mediática (Van Rooij, 2011).

Chóliz y Marco (2011) proponen que respecto a las características de los videojuegos, se caracterizan por tener elementos y atributos atractivos como es la retroalimentación de forma continua sobre las diferentes medidas que el jugador adopta, la cual convierte al videojuego como una actividad interactiva, la constitución de niveles y etapas y la generación de mundos organizados, lo que genera que cualquier individuo puede convertirse en un jugador en potencia, la

posibilidad de concluir niveles, fases, alcanzar los logros y metas que genera sentimientos de competencia, llevándolo a que querer seguir jugando por más tiempo, desarrollando un ciclo de motivación y logro, siendo esto fascinante para los jugadores.

Asimismo, produce una mayor sensación de dominio, sumado a que este es una actividad que se desarrolla de manera libre, la cual permite fomentar un sentido de autodeterminación por parte de cada jugador, así como la relación entre la dificultad y la habilidad, junto con el interés de cumplir con cada tarea conlleva a la absorción de dicha realidad y el poder dedicar más horas al videojuego como actividad. Todas aquellas características presentadas hacen que los videojuegos sean considerados actividades atractivas en demasía, pero también con un corte adictivo de forma potencial. De esta manera es que algunos videojuegos inducen a los jugadores a usar el videojuego de manera excesiva, interfiriendo en sus diferentes conductas de salud como de higiene, perturbando las relaciones que el individuo tenga con sus familiares (Marengo et al., 2015).

La adicción a videojuegos se caracteriza por estar vinculado con mayor fuerza a la tolerancia a la violencia, mostrando mayor empatía hacia los otros jugadores o elementos que intervienen en el videojuego, así como reportar mayores niveles de agresión. Los videojuegos, por tanto, son escenario donde todos los participantes asumen y aprenden que la violencia es considerada como un válido recurso de resolución de conflictos, así como de movimientos de desigualdad social, además de la interacción social. Sin embargo, la violencia encontrada en los videojuegos y la influencia que genera en la actual violencia aún es tema de debate, pues aún se carece de elementos probatorios que expliquen con mayor claridad dicho fenómeno (Dorantes, 2017).

Mientras que sobre los efectos de la adicción en videojuegos existe actualmente evidencia empírica de corte clínico donde el exceso de estos juegos puede generar una actividad adictiva, sobre todo en aquellos videojuegos en línea por medio del cual se presentan un número mayor de posibilidades de interacción y por tanto de acción. Por ello, es menester reconocer que el problema no es

necesariamente el excesivo uso, sino la relación de dependencia que genera el individuo lo que puede deteriorar las relaciones interpersonales, reflejándose en que se pierda el control del sujeto en torno a sus propias actividades y a la cotidianidad (Marengo et al., 2015).

La dependencia de los videojuegos se considera como aquel estado en donde las personas se encuentran por razones asociadas por la pérdida o falta de autonomía intelectual, y cuentan con necesidades de ayuda y asistencia de manera recurrente a fin de poder realizar sus actividades convencionales del día a día. Conforme a lo anterior, se enfatiza la necesidad irremediable del individuo al uso de alguien o de algo para poder ejecutar sus diferentes actividades (Sánchez y Silveira, 2019).

Si se traslada estas nociones dentro del escenario de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, por concepto se puede tener que configurar un término que se acople mejor a la vanguardia y actualización sobre el desarrollo tecnológico que la sociedad actual y posterior busca imponer. De esta manera, los adolescentes en la actualidad al pasar mucho más tiempo en internet es poco probable que desarrollen una mayor capacidad de identificar las consecuencias que trae el uso frecuente de los videojuegos (Sánchez y Silveira, 2019).

Respecto a los factores de la adicción a los videojuegos en adolescentes, la tendencia que se tiene en torno a los videojuegos es la generación de experiencia de juego multijugador en línea con un componente social, ya que este aspecto es lo que más motivación genera entre los jugadores adolescentes. Dentro de los factores de la adicción a los videojuegos en adolescentes se encuentran factores psicopatológicos: pues existe algún tipo de controversia entre la relación que pudiese surgir entre el uso adictivo por parte de los videojuegos y la generación o aumento de baja autoestima, depresión, ansiedad y otros aspectos, o de contar con estas afectaciones pues contribuir a que permanezcan o se incrementen, así como la presencia de síntomas que se sitúan como un factor riesgoso para la adicción, siendo que varios estudios han logrado vincular los niveles de agresividad o irritabilidad, con la baja autoestima y la

generación de ansiedad social y estrés, en conjunto con el uso recurrente de los videojuegos (Buiza et al., 2017).

Por otro lado, la injerencia del factor género indica que, entre los grupos de edad, se conoce que son los varones los que más usan o se entretienen con videojuegos que las mujeres, a nivel de grupo etario los adolescentes y niños duplican el tiempo de exposición a los videojuegos que las mujeres. El tipo de juego es otro factor relacionado a la adicción, ya que los juegos, la creación de personajes, el jugar en un mundo abierto, y la posibilidad de generar mayores experiencias e interacciones con otros individuos (Buiza et al., 2017).

Así también los factores sociales y familiares, dentro de un contexto socioeconómico bajo suelen asociarse a una mayor exposición al uso de los videojuegos. Asimismo, también se ha hallado que el hecho que la madre de familia trabaje conlleve a una mayor exposición a los videojuegos, esto a causa de un bajo control por parte de la primera, así como la mayor disponibilidad de dispositivos dentro de la habitación del individuo favorece esta exposición, siendo que, de forma general, diversas investigaciones apuntan a que los padres no tienen el control suficiente sobre el uso desmedido de los videojuegos en sus hijos (Buiza et al., 2017).

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo y diseño de investigación**

La presente investigación es básica, también denominada teórica, pura o dogmática, la cual surge de un marco teórico determinado y tiene la finalidad de plantear nuevas teorías o variar las que existen actualmente, además, se orienta al aumento del conocimiento tanto científico como filosófico, pero sin realizar algún tipo de contraste (Ortega, 2017). En este sentido, el estudio se ocupa de realizar un análisis de las características de los adolescentes que presentan una adicción a los videojuegos, lo cual permite contar con un panorama extendido de la problemática.

El estudio se enmarca en el diseño denominado revisión sistemática, la cual se conceptualiza como una síntesis metodológica e integral de la literatura, enfocada en una interrogante de estudio bien planteada, cuya finalidad es la identificación y síntesis de todo el estudio académico acerca de un tema específico. Asimismo, las revisiones sistemáticas se caracterizan por su imparcialidad y reproducibilidad para brindar evidencia, sirviendo como base de la práctica y el planteamiento de políticas e identificación de vacíos en la investigación (Grijalva et al, 2019, Fernández, 2020).

#### **3.2. Muestra y criterios de selección**

La muestra se define como un subgrupo que representa la población de interés y se caracteriza por la extensión del proceso de recolección de datos (Cohen et al., 2007). En este sentido, el tamaño de la muestra se definió a partir de la aplicación de criterios propuestos por las propias investigadoras, determinado inicialmente 40 artículos científicos, quedando finalmente un total de 25 artículos, que se publicaron en revistas indexadas y que se hallaron en motores de búsqueda de impacto tales como: PubMed, ERIC, MDPI, REDIB, Researchgate, Scielo, Sciencedirect, Scopus, Taylor and Francis y Wiley. De acuerdo a la pregunta de investigación, se permitió establecer las palabras claves como: adicción, videojuegos, adolescentes, jóvenes, vicio,

dependencia, addiction, video game, teenagers. Empleándose 7 artículos para el primer objetivo específico, y 19 artículos científicos para el segundo objetivo específico.

Como criterios de inclusión tenemos los siguientes: Artículos científicos que se enfoquen en el estudio de la variable de investigación (adicción a los videojuegos), en adolescentes, artículos publicados dentro del periodo 2011-2021 y en el idioma español e inglés.

Por otro lado, los criterios de exclusión son: Artículos científicos psicométricos sobre adicción a los videojuegos, aquellos que presenten como muestras a individuos que no son adolescentes, y aquellos que no aborden adicción a los videojuegos.

### **3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Se empleó el análisis documental como técnica, que busca describir y representar los documentos de forma unificada sistemática para facilitar su recuperación y consulta, ofrece las primeras noticias sobre la existencia del documento primario y con ello, favorece su obtención e incorporación al proceso posterior de análisis de la información, para realizar la recopilación de artículos científicos orientados al estudio de la adicción a los videojuegos por parte de los adolescentes, la cual parte de una interrogante de estudio para elegir las palabras claves o términos empleando diversas estrategias de búsqueda en los buscadores bibliográficos (Dulzaides y Molina, 2004).

Se empleó una lista de cotejo como instrumento de recolección de la información, comprende una lista de criterios de evaluación establecidos, se utilizan para obtener información de trabajos. Se caracteriza por que permitirán conocer si estos se presentan o no dentro de una investigación (Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2019). En el apartado superior horizontal se colocan los criterios que se desean medir o revisar y en la parte izquierda vertical los elementos que pasarán por revisión.

### **3.4. Procedimientos**

En primer momento para realizar la recopilación de los artículos científicos, se utilizaron diferentes plataformas electrónicas, empleando palabras claves, en el mes de marzo. Por otro lado, para la extracción de datos se utilizó el protocolo de prisma, reconociendo en un organizador la información, registrándose los estudios y la cantidad total. Luego de obtener los artículos, se realizó una selección de acuerdo a los criterios establecidos. Asimismo, una lectura exhaustiva y crítica de los artículos científicos. Finalmente, se elaboró una tabla de resumen en línea con los objetivos tanto general como específicos, el trabajo se hizo en conjunto y no hubo conflictos de intereses.

### **3.5. Método de análisis de datos**

Para el procesamiento de los artículos científicos obtenidos como resultado de la búsqueda, se realizó un análisis de la documentación mediante la herramienta PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses), el cual tiene como finalidad contribuir a una mejor transparencia y claridad en el manejo y desarrollo de las revisiones sistemáticas respecto a la metodología empleada en este tipo de estudios para sintetizar adecuadamente la información obtenida. Mediante esta herramienta se logra la identificación de las características de la adicción a los videojuegos en adolescentes, en específico, se consideraron el sexo de los adolescentes. Asimismo, se identificaron las causas y efectos de la adicción a los videojuegos. Con ello, dichas características fueron resumidas y colocadas dentro de la tabla estructurada, colocando la característica en la columna y fila correspondiente. Por último, la información se analizó, procesada y sintetizada en una tabla resumen para su presentación en el informe final.

### **3.6. Aspectos éticos**

El presente estudio se realizó bajo los principios de integridad en la investigación, las cuales se basaron en las normas éticas planteadas por el Colegio de Psicólogos del Perú (2018) en donde se hace énfasis que el investigador debe contar con el compromiso, la responsabilidad y la integridad en el estudio, en las cuales, conforme al artículo 26, se indica que en el proceso de investigación el investigador no debe incurrir a ningún tipo de plagio ni falsificación, declarando siempre la existencia o no de conflicto de intereses. Bajo esa línea, se respetaron las normas asociadas a lo propuesto por la American Psychological Association (APA) a nivel de citación y construcción del contenido de investigación, garantizando el cumplimiento de los criterios descritos a nivel de fiabilidad y guardando la debida autoría de cada uno de los artículos empleados.

#### IV. RESULTADOS

En la Figura N°1, se observa el proceso detallado de la selección de artículos. Partiendo de la búsqueda inicial de artículos científicos, se identificaron 40 artículos en diferentes bases de datos, en donde se fue descartando aquellos que no cumplían con los criterios de inclusión, encontrando 1 artículo que no aporta con la variable de estudio, 1 no presenta muestra, 3 de ellos no presentan metodología, 6 artículos con muestra que no abordan adolescentes, otros 3 artículos de corte psicométrico, 1 abordaba solo adicción pero no relacionado con videojuegos ni tampoco adolescentes. De tal forma, la unidad de análisis quedó conformada por 25 artículos científicos.

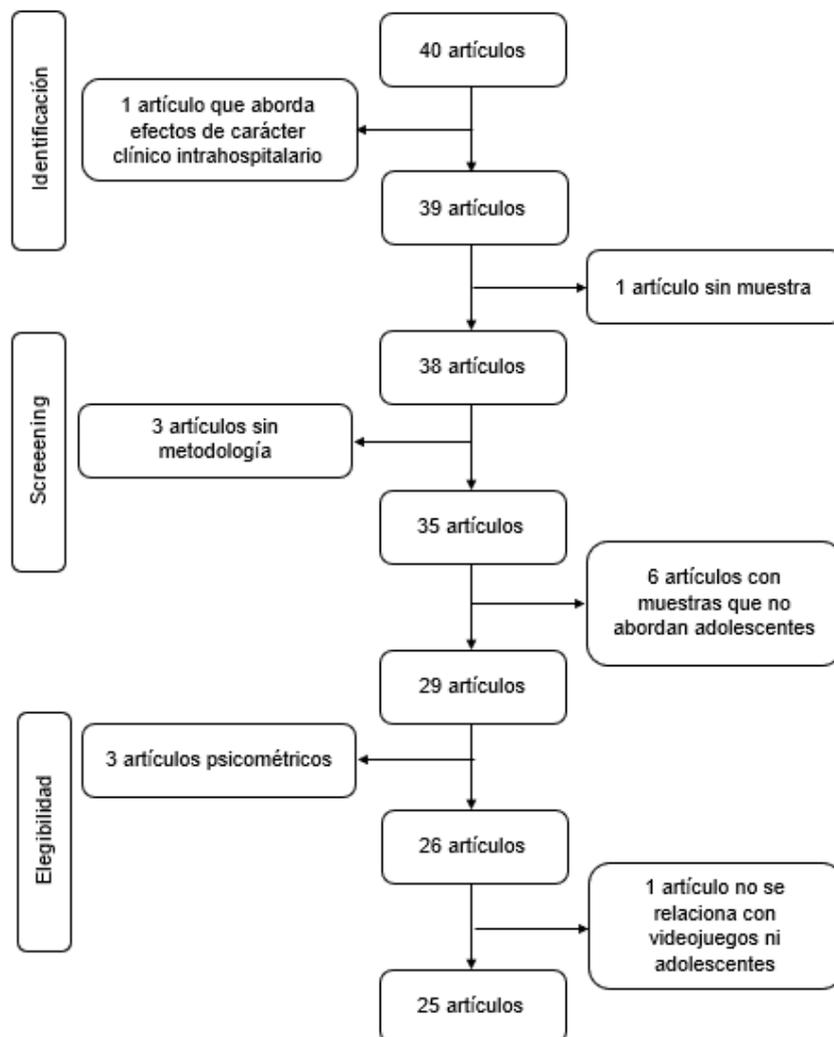


Figura 1. Diagrama de flujo de estudios identificados

**Tabla 1***Características de la adicción a los videojuegos en adolescentes*

Conforme se muestra en la tabla 1, las características resaltantes fueron que, del total de artículos científicos, el 36% pertenecen al continente europeo, seguido por el continente asiático (32%) y en menor proporción fueron estudios desarrollados en el continente americano (24%). Respecto a la base de datos, el 16% son artículos provenientes de PubMed, Researchgate y Sciencedirect, mientras que, de Wiley, Taylor & Francis y REDIB fue en menor proporción con 4% en cada uno, asimismo, el 88% del total de artículos fueron en inglés y solo el 12% de ellos se encuentran en español. En torno a la adicción a los videojuegos entre los adolescentes, fue que el 12% de los estudios precisaban que los varones son más propensos en generar adicción que las mujeres.

<b>N°</b>	<b>Autor(es) y año</b>	<b>Título</b>	<b>Lugar</b>	<b>Área de revista (Indexada)</b>	<b>Género</b>
1	Ozgur (2019)	Adicción a los juegos en línea entre los adolescentes turcos: el efecto del estilo de crianza en Internet.	Turquía	(ERIC) Malaysian Online Journal of Educational Technology	Varones 76% mayor probabilidad de presentar adicción sobre mujeres
2	Taş (2017)	Relación entre la adicción a Internet, la adicción a los juegos y el compromiso escolar entre los adolescentes.	Turquía	(ERIC) Universal Journal of Educational Research	No especifica
3	González y Santamaría (2020)	Agrupación del trastorno por juego en Internet basada en rasgos de personalidad en adolescentes, y su	España	(MDPI) International Journal of Environmental Research and Public Health	No especifica

		relación con síntomas psicológicos comórbidos.			
4	Lau (2019)	¿Quiénes corren el riesgo de tener juegos de video problemáticos? factores de riesgo en los juegos de video problemáticos en clínicas.	Canadá	(MDPI) Multimodal Technologies and interaction	No especifica
5	Grös et al (2020)	Adicción a los videojuegos y estados emocionales: ¿Posible confusión entre placer y felicidad?	Países Bajos y Bélgica	(PUBMED) Frontiers in Psychology	No especifica
6	Oflu et al (2019)	Uso de videojuegos entre estudiantes de secundaria y factores asociados.	Turquía	(PUBMED) Archivos Argentinos de Pediatría	El 3.1% de los varones presentaron más adicción que las mujeres
7	Orbatu et al (2019)	Trastorno por juego en Internet en adolescentes.	Turquía	(PUBMED) MedCrave	No especifica
8	Torres y Griffiths (2018)	Trastorno por juego en Internet en la adolescencia: Características psicológicas de una muestra clínica.	España	(PUBMED) Journal of Behavioral Addictions	No especifica
9	Sánchez y Silveira (2019)	Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes	México	(REDIB) Revista Electrónica sobre ciencia, Tecnología y Sociedad	No especifica

10	Colder y Karderfelt (2018)	Cuando los síntomas de adicción y los problemas de la vida divergen: un análisis de clase latente del juego problemático en una muestra multinacional representativa de adolescentes europeos.	De siete países de Europa	(RESEARCHGATE) European Child & Adolescent Psychiatry	No especifica
11	Estanyol et al (2019)	Jóvenes y videojuegos. Percepciones sobre su tratamiento informativo en los medios de comunicación	España	(RESEARCHGATE) Estudios sobre el Mensaje Periodístico	El 52.8% de los varones considera que los videojuegos generan adicción, mientras que la percepción de las mujeres es del 69.2%.
12	Nielsen y Kardefelt (2018)	Ayudar a los padres a entender la adicción a los videojuegos.	No menciona	(RESEARCHGATE) Video Game Influences on Aggression, Cognition, and Attention	No especifica
13	Thoresen et al (2016)	Prevalencia y predictores de la adicción a los videojuegos: un estudio basado en una muestra representativa nacional de jugadores.	Noruega	(RESEARCHGATE) Int J Ment Health Addiction	No especifica

<b>14</b>	Bekir (2019)	Examinar los factores que contribuyen a la adicción de los adolescentes a los juegos en línea.	Turquía	(SCIELO) Annals of Psychology	No especifica
<b>15</b>	Mariano (2017)	Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos	España	(SCIELO) Terapia Psicológica	No especifica
<b>16</b>	Colder y Van Rooij (2017)	Los videojuegos en un mundo hiperconectado: un estudio transversal sobre el juego intenso, los síntomas de juego problemático y la socialización en línea en adolescentes.	Estados Unidos	(SCIENCEDIRECT) Computer in Human Behavior	No especifica
<b>17</b>	Derevensky (2019)	Adicciones conductuales. Uso excesivo de juegos de azar, juegos de azar, Internet y teléfonos inteligentes entre los niños y adolescentes.	No menciona	(SCIENCEDIRECT) Pediatric Clinics of North America	No especifica
<b>18</b>	Keya (2020)	La crianza de los hijos y la adicción a los juegos digitales de los niños (de cinco a dieciocho años): Un estudio cualitativo en el noroeste de Bangladesh.	Bangladesh	(SCIENCEDIRECT) Computers in Human Behavior	No especifica

<b>19</b>	Saquib et al (2017)	Adicción a los videojuegos y malestar psicológico entre adolescentes expatriados en Arabia Saudí.	Arabia Saudita	(SCIENCEDIRECT) Addictive Behaviors Reports	No especifica
<b>20</b>	Choi (2018)	Los adolescentes adictos al juego se identifican más con su cyber yo que con su propio yo: Evidencia neuronal.	Canadá	(SCOPUS) Psychiatry Research: Neuroimaging	No especifica
<b>21</b>	Gómez et al (2020)	El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes.	España	(SCOPUS) Media Education Research Journal	No especifica
<b>22</b>	Gonzáles et al (2018)	Trastorno por juego en Internet en adolescentes: Personalidad, psicopatología y evaluación de una intervención psicológica combinada con la psicoeducación de los padres.	España	(SCOPUS) Frontiers of Psychology	No especifica
<b>23</b>	Greenfield (2018)	Consideraciones sobre el tratamiento de la adicción a Internet y a los videojuegos: una discusión cualitativa.	Estados Unidos	(SCOPUS) Child Adolesc Psychiatric Clin N Am	No especifica
<b>24</b>	Sahin (2014)	Adicción a los juegos y rendimiento académico.	Turquía	(TAYLOR AND FRANCIS) Educational psychology: an international journal of	No especifica

<b>25</b>	Shi et al (2019)	Problemas de los adolescentes con los videojuegos en regiones urbanas y no urbanas.	Canadá	experimental educational psychology (WILEY) International Journal of Mental Health and Addiction	No especifica
-----------	---------------------	---	--------	---	---------------

---

**Tabla 2***Estudios sobre adicción a los videojuegos respecto a las causas*

Conforme se evidencia en la tabla 2, que, del total de estudios, el 28% de ellos abordaron causas que generan adicción a los videojuegos en adolescentes, siendo que el 8% de estudios hacen referencia a la permisividad de los padres, otro 8% resaltan aspectos relacionados con la manera con que los adolescentes buscan evitar emociones negativas, y otro 8% se relaciona con adolescentes introvertidos.

Autor (año)	Título	Área de revista (Indexada)	Causas
Ozgur (2019)	Adicción a los juegos en línea entre los adolescentes turcos: el efecto del estilo de crianza en Internet.	(ERIC) Malaysian Online Journal of Educational Technology	No especifica
Taş (2017)	Relación entre la adicción a Internet, la adicción a los juegos y el compromiso escolar entre los adolescentes.	(ERIC) Universal Journal of Educational Research	No especifica
González y Santamaría (2020)	Agrupación del trastorno por juego en Internet basada en rasgos de personalidad en adolescentes, y su relación con síntomas psicológicos comórbidos. ¿Quiénes corren el riesgo de tener juegos de video problemáticos? factores de riesgo en los juegos de video problemáticos en clínicas.	(MDPI) International Journal of Environmental Research and Public Health	No especifica
Lau (2019)	Adicción a los videojuegos y estados emocionales: ¿Posible confusión entre placer y felicidad?	(MDPI) Multimodal Technologies and interaction	Timidez, introversión.
Grös et al (2020)	Uso de videojuegos entre estudiantes de secundaria y factores asociados.	(PUBMED) Frontiers in Psychology	No especifica
Oflu et al (2019)	Trastorno por juego en Internet en adolescentes.	(PUBMED) Archivos Argentinos de Pediatría	No especifica
Orbatu et al (2019)		(PUBMED) MedCrave	Evitar emociones negativas, obtención de satisfacción

Torres y Griffiths (2018)	Trastorno por juego en Internet en la adolescencia: Características psicológicas de una muestra clínica.	(PUBMED) Journal of Behavioral Addictions	Divorcio de padres, víctima de bullying, abuso físico, problemas económicos transmitido por los padres, evitar emociones negativas.
Sánchez y Silveira (2019)	Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes	(REDIB) Revista Electrónica sobre ciencia, Tecnología y Sociedad	No especifica
Colder y Karderfelt (2018)	Cuando los síntomas de adicción y los problemas de la vida divergen: un análisis de clase latente del juego problemático en una muestra multinacional representativa de adolescentes europeos. Jóvenes y videojuegos.	(RESEARCHGATE) European Child & Adolescent Psychiatry	No especifica
Estanyol et al (2019)	Percepciones sobre su tratamiento informativo en los medios de comunicación	(RESEARCHGATE) Estudios sobre el Mensaje Periodístico	No especifica
Nielsen y Kardefelt (2018)	Ayudar a los padres a entender la adicción a los videojuegos.	(RESEARCHGATE) Video Game Influences on Aggression, Cognition, and Attention	No especifica
Thoresen et al (2016)	Prevalencia y predictores de la adicción a los videojuegos: un estudio basado en una muestra representativa nacional de jugadores.	(RESEARCHGATE) Int J Ment Health Addiction	No especifica
Bekir (2019)	Examinar los factores que contribuyen a la adicción de los adolescentes a los juegos en línea.	(SCIELO) Annals of Psychology	Introvertidos, necesidad de autonomía, necesidad de competencia, búsqueda de sensaciones.

Mariano (2017)	Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos	(SCIELO) Terapia Psicológica	Tiempo prolongado de videojuegos, padres permisivos.
Colder y Van Rooij (2017)	Los videojuegos en un mundo hiperconectado: un estudio transversal sobre el juego intenso, los síntomas de juego problemático y la socialización en línea en adolescentes.	(SCIENCEDIRECT) Computer in Human Behavior	No especifica
Derevensky (2019)	Adicciones conductuales. Uso excesivo de juegos de azar, juegos de azar, Internet y teléfonos inteligentes entre los niños y adolescentes.	(SCIENCEDIRECT) Pediatric Clinics of North America	No especifica
Keya (2020)	La crianza de los hijos y la adicción a los juegos digitales de los niños (de cinco a dieciocho años): Un estudio cualitativo en el noroeste de Bangladesh.	(SCIENCEDIRECT) Computers in Human Behavior	Negligencia, ansiedad de los padres, paternidad permisiva, y actitud de los padres a que los hijos sean más competitivos
Saquib et al (2017)	Adicción a los videojuegos y malestar psicológico entre adolescentes expatriados en Arabia Saudí.	(SCIENCEDIRECT) Addictive Behaviors Reports	No especifica
Choi (2018)	Los adolescentes adictos al juego se identifican más con su ciber yo que con su propio yo: Evidencia neuronal.	(SCOPUS) Psychiatry Research: Neuroimaging	No especifica
Gómez et al (2020)	El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes.	(SCOPUS) Media Education Research Journal	No especifica
González et al (2018)	Trastorno por juego en Internet en adolescentes: Personalidad, psicopatología y evaluación de una intervención psicológica	(SCOPUS) Frontiers of Psychology	No especifica

combinada con la psicoeducación de los padres.

Greenfield (2018)	Consideraciones sobre el tratamiento de la adicción a Internet y a los videojuegos: una discusión cualitativa.	(SCOPUS) Child Adolesc Psychiatric Clin N Am	Facilidad de acceso, estimulación de contenido, disociación, activación de vías de recompensa neurobiológicas
Sahin (2014)	Adicción a los juegos y rendimiento académico.	(TAYLOR AND FRANCIS) Educational psychology: an international journal of experimental educational psychology (WILEY)	No especifica
Shi et al (2019)	Problemas de los adolescentes con los videojuegos en regiones urbanas y no urbanas.	International Journal of Mental Health and Addiction	No especifica

---

**Tabla 3**

*Estudios sobre adicción a los videojuegos respecto a los efectos*

Conforme se observa en la tabla 3, respecto a los efectos encontrados, el 76% de los artículos abordados describen dichos aspectos, donde el 24% hace referencia a la ansiedad, otro 24% dificultades académicas, el 20% sobre dificultades para socializar, 16% a estrés y el 12% a depresión. Asimismo, el 16% de artículos hace referencia tanto a causas como a efectos.

<b>Autor (año)</b>	<b>Título</b>	<b>Área de revista (Indexada)</b>	<b>Efectos</b>
Ozgur (2019)	Adicción a los juegos en línea entre los adolescentes turcos: el efecto del estilo de crianza en Internet.	(ERIC) Malaysian Online Journal of Educational Technology	No especifica
Taş (2017)	Relación entre la adicción a Internet, la adicción a los juegos y el compromiso escolar entre los adolescentes.	(ERIC) Universal Journal of Educational Research	Bajo compromiso escolar en estudiantes con adicción
González y Santamaría (2020)	Agrupación del trastorno por juego en Internet basada en rasgos de personalidad en adolescentes, y su relación con síntomas psicológicos comórbidos.	(MDPI) International Journal of Environmental Research and Public Health	Depresión, psicoticismo, paranoia, ansiedad y hostilidad
Lau (2019)	¿Quiénes corren el riesgo de tener juegos de video problemáticos? factores de riesgo en los juegos de video problemáticos en clínicas.	(MDPI) Multimodal Technologies and interaction	Ansiedad, depresión, anhedonia.
Grös et al (2020)	Adicción a los videojuegos y estados emocionales: ¿Posible confusión	(PUBMED) Frontiers in Psychology	Estrés, problemas en el estudio y problemas para socializar

Oflu et al (2019)	entre placer y felicidad? Uso de videojuegos entre estudiantes de secundaria y factores asociados.	(PUBMED) Archivos Argentinos de Pediatría	No especifica
Orbatu et al (2019)	Trastorno por juego en Internet en adolescentes.	(PUBMED) MedCrave	Irritabilidad, ansiedad y tristeza
Torres y Griffiths (2018)	Trastorno por juego en Internet en la adolescencia: Características psicológicas de una muestra clínica.	(PUBMED) Journal of Behavioral Addictions	Hostilidad, estrés
Sánchez y Silveira (2019)	Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes	(REDIB) Revista Electrónica sobre ciencia, Tecnología y Sociedad	Dependencia, abstinencia, dificultad en el control, intolerancia, ansiedad, desconcentración, estrés.
Colder y Karderfelt (2018)	Cuando los síntomas de adicción y los problemas de la vida divergen: un análisis de clase latente del juego problemático en una muestra multinacional representativa de adolescentes europeos. Jóvenes y videojuegos.	(RESEARCHGATE) European Child & Adolescent Psychiatry	Problemas en la escuela, problemas con la familia, problemas de salud, problemas para socializar.
Estanyol et al (2019)	Percepciones sobre su tratamiento informativo en los medios de comunicación	(RESEARCHGATE) Estudios sobre el Mensaje Periodístico	No especifica
Nielsen y Kardefelt (2018)	Ayudar a los padres a entender la adicción a los videojuegos.	(RESEARCHGATE) Video Game Influences on Aggression, Cognition, and Attention	Principios de dependencia
Thoresen et al (2016)	Prevalencia y predictores de la	(RESEARCHGATE)	Inestabilidad emocional

	adicción a los videojuegos: un estudio basado en una muestra representativa nacional de jugadores. Examinar los factores que contribuyen a la adicción de los adolescentes a los juegos en línea.	Int J Ment Health Addiction	
Bekir (2019)	Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos	(SCIELO) Annals of Psychology	No especifica
Mariano (2017)	Los videojuegos en un mundo hiperconectado: un estudio transversal sobre el juego intenso, los síntomas de juego problemático y la socialización en línea en adolescentes.	(SCIELO) Terapia Psicológica	No especifica
Colder y Van Rooij (2017)	Adicciones conductuales. Uso excesivo de juegos de azar, juegos de azar, Internet y teléfonos inteligentes entre los niños y adolescentes. La crianza de los hijos y la adicción a los juegos digitales de los niños (de cinco a dieciocho años): Un estudio cualitativo en el noroeste de Bangladesh.	(SCIENCEDIRECT) Computer in Human Behavior	Ansiedad y soledad en varones, baja autoestima en mujeres, problemas para socializar.
Derevensky (2019)		(SCIENCEDIRECT) Pediatric Clinics of North America	Problemas académicos, sociales, familiares e interpersonales
Keya (2020)		(SCIENCEDIRECT) Computers in Human Behavior	No especifica

Saquib et al (2017)	Adicción a los videojuegos y malestar psicológico entre adolescentes expatriados en Arabia Saudí.	(SCIENCE DIRECT) Addictive Behaviors Reports	Angustia psicológica, depresión, problemas para socializar, ansiedad, estrés.
Choi (2018)	Los adolescentes adictos al juego se identifican más con su ciber yo que con su propio yo: Evidencia neuronal. El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes.	(SCOPUS) Psychiatry Research: Neuroimaging	Daño al cerebro y dificultades en el desarrollo
Gómez et al (2020)	Trastorno por juego en Internet en adolescentes: Personalidad, psicopatología y evaluación de una intervención psicológica combinada con la psicoeducación de los padres.	(SCOPUS) Media Education Research Journal	Bajo rendimiento académico.
González et al (2018)	Consideraciones sobre el tratamiento de la adicción a Internet y a los videojuegos: una discusión cualitativa.	(SCOPUS) Frontiers of Psychology	Confusión de identidad, inseguridad, generación de una personalidad introvertida, problemas para socializar.
Greenfield (2018)	Adicción a los juegos y rendimiento académico.	(SCOPUS) Child Adolesc Psychiatry Clin N Am	Baja motivación, afectación de la memoria y el funcionamiento psicológico
Sahin (2014)	Problemas de los adolescentes con los videojuegos en regiones urbanas y no urbanas.	(TAYLOR AND FRANCIS) Educational psychology: an international journal of experimental educational psychology (WILEY)	Cambio de estados de ánimo, recaída, intolerancia
Shi et al (2019)		International Journal of Mental Health and Addiction	Bajo rendimiento escolar, disminución de la salud mental.

## V. DISCUSIÓN

En torno al objetivo general, el cual fue describir las características de la adicción a los videojuegos en adolescentes, con respecto al lugar de procedencia el 36% pertenecen al continente europeo, seguido por el continente asiático (32%) y en menor proporción fueron estudios desarrollados en el continente americano (24%), denotando la carencia de investigaciones peruanas en revistas indexadas. Además, se identificaron las bases de datos, encontrando el 16% artículos provenientes de PubMed, Researchgate, Scopus y Sciencedirect, mientras que, de Wiley, Taylor & Francis y REDIB fue en menor proporción con 4% en cada uno, asimismo, el 88% del total de artículos fueron en inglés y solo el 12% de ellos se encuentran en español.

Otra característica resaltante, es una mayor prevalencia de adicción a los videojuegos en adolescentes varones que en mujeres. Esto guarda similitud con los antecedentes, en el estudio abordado por Jordan (2018), quien confirmó dicho supuesto, ya que los estudios abordados se encontró la existencia de una mayor exposición de los adolescentes varones hacia los videojuegos, que fueron los que en su mayoría generaron mayor adicción, bajo esa misma línea se obtuvo que Stevens et al (2020), también encontró que los varones son los más propensos a generar adicción a los videojuegos, siendo la proporción más del doble que el de las mujeres, esto debido a que son los varones los que tienen una mayor inclinación a los videojuegos que las mujeres, por tanto, la prevalencia es proporcionalmente más alta en varones que en mujeres. Con ello, se refuerza lo encontrado en las bases teóricas lo que menciona Buiza et al (2017), en el que hace énfasis que los videojuegos son más empleados por varones que por mujeres, y ello despierta un mayor riesgo de generar adicción entre estos adolescentes; en esa línea, Blanco et al (2016), sobre el incremento de casos sobre adicción, indicando que, si bien los videojuegos pueden ser una herramienta o medio para el entretenimiento, es a su vez, generados de adicción, siendo este escenario cada vez más recurrente entre adolescentes. Siendo que en la actualidad ya no solamente se cuenta con juegos de consola y de computadora, sino que ahora los videojuegos están más al alcance

de los adolescentes mediante los teléfonos celulares, permitiendo mayor autonomía y por tanto riesgo de generar adicción a ellos, sobre todo que año a año se va incrementando el uso de teléfonos celulares entre adolescentes (Ameneiros y Ricoy, 2015).

Respecto al primer objetivo específico el cual se orienta a conocer las causas de la adicción a los videojuegos, en donde las causas presentadas se pueden agrupar en dos clases, uno externo, y otro interno, los externos bien se centran como parte de los miembros de la familia como son los padres, que a su vez se puede agrupar en generadores de adicción pasivo y activo, en el caso de los pasivos son aquellos padres que permiten que sus hijos hagan uso de los videojuegos sin ningún tipo de control, es posible que sea por falta, por ello que se han reportado que este tipo de padres cuentan con adolescentes que pueden consumir varias horas de videojuegos. Siendo similar a lo hallado en antecedentes por Sandoval (2020), quien determina como causas de adicción el hecho que los adolescentes hagan uso de los videojuegos por mero entretenimiento, pero sin un control, genera una mayor exposición, y por lo tanto, mayor riesgo de generar adicción a los videojuegos; también se encuentra el factor activo por parte de los padres, el cual está más relacionado a la violencia doméstica hacia los propios adolescentes u otro miembro de la familia, por ello, es que los adolescentes tratan de buscar un escape de todo ese escenario mediante los videojuegos tal que lo evidencia Paulus et al (2018), que en su estudio los adolescentes recurrían a los videojuegos como un escape frente a la violencia doméstica, comportamiento hostil por los padres y por tanto limitaciones o dificultad para afrontar aquellos escenarios complicados. Como elemento externo se ha podido establecer causas que radican en la delincuencia o bullying así como otros aspectos de corte interno, como es la introversión y la dificultad del adolescente para poder socializar con sus compañeros, lo cual en sus estudios Jordan (2018) y Fernández (2020), quienes detallaron que los adolescentes que presentaban dificultad para relacionarse y en general eran introvertidos, canalizaron su falta de interrelacionarse mediante el consumo de los videojuegos, en el sentido, que las condiciones de los adolescentes en los videojuegos es diferente en el mundo real, por lo que se les hace más sencillo poder relacionarse, ya que presentan mayor cantidad de intereses en común. Asimismo,

como se mostró líneas arriba, la búsqueda de escape por parte del adolescente es con el fin de encontrar lo que no halla en la vida real, como es la motivación o la recompensa que no lo obtiene de su familia, tal como lo menciona Pontes (2018) la adicción de los videojuegos se orienta en la búsqueda de recompensa y alivio por parte del adolescente, lo que a su vez produce una reducción del reconocimiento de los problemas significativos como forma de evadir sus responsabilidades y obteniendo una respuesta disfuncional de algún modo.

Respecto al segundo objetivo específico el cual se orienta a analizar los efectos de la adicción a los videojuegos, encontrándose la ansiedad como la más reportada entre los estudios, seguido por la depresión y el estrés, así como limitaciones para los adolescentes para socializar con sus compañeros. Presentando similitud y concordancia por los estudios en antecedentes presentados por Jordan (2018), Paulus et al (2018), y Fernández (2020), quienes reportaban en los estudios abordados, que los adolescentes que presentaron adicción a los videojuegos mostraban actitudes relacionadas con la depresión, estrés y ansiedad, así como presentar dificultades para poder relacionarse. También mostraron que la adicción a los videojuegos afecta el rendimiento académico de los adolescentes, presentando similitud con el estudio de Jordan (2018), y Sandoval (2020) que mencionan en sus estudios, que la adicción a los videojuegos afecta el rendimiento académico de los adolescentes. Todo ello se enmarca en las bases teóricas dispuesto por Buiza et al (2017), quien remarca que es recurrente entre los adolescentes expuestos a los videojuegos presentar altos niveles de estrés y ansiedad social, entre otros aspectos. Desde esa perspectiva, desde 1952, ya se estaban dando los primeros alcances sobre los efectos negativos relacionados con los videojuegos, específicamente por su capacidad para generar adicción y los posibles efectos que pudiese generar (Suasnabas et al, 2017).

Con respecto a las limitaciones en el desarrollo de la investigación, se destaca una limitación personal, al momento de interpretar artículos los cuales se encontraban en inglés y su traducción al español, ha podido dar a una comprensión inadecuada del todo para el entendimiento de los datos. También, cabe mencionar, que siendo la adicción a los videojuegos es una problemática mundial, no existen estudios de diseño de Revisión Sistemática en el Perú. Sin embargo, pese a las limitaciones de

la investigación, tiene como fortaleza el analizar y sintetizar los hallazgos de los autores en sus investigaciones con el propósito de sistematizar las causas y efectos de la adicción a los videojuegos en adolescentes.

## **VI. CONCLUSIONES**

1. Conforme al objetivo general se puede establecer que las características presentadas entre adolescentes con adicción a los videojuegos, fue que son los varones los que presentan mayor riesgo a generar adicción.
2. En torno al primer objetivo específico, las causas recurrentes fueron, la permisividad por parte de los padres, evitar emociones negativas y el ser introvertido.
3. Respecto al segundo objetivo específico, las cuales se orientan a los efectos, se describen en cinco principales, que es la ansiedad y dificultades académicas, erigiéndose como los efectos más predominantes en adolescentes con adicción a videojuegos, seguido por la dificultad para relacionarse, la depresión, y el estrés.

## **VII. RECOMENDACIONES**

Para futuras investigaciones, se recomienda realizar investigaciones de Revisiones sistemáticas, el cual puede permitir conocer la teoría, para brindar una base teórica a una problemática social.

Es importante que futuros estudios se aborde la edad y el nivel socioeconómico o nivel de ingresos, conjuntamente con el género, pero tomando en cuenta tanto niños como en adultos, de esta manera se puede tener un mejor panorama sobre el comportamiento de la variable 'adicción' tanto en varones como en mujeres, pero no solamente en adolescentes, sino aumentando el grupo etario, así como el nivel de ingresos de los padres, de esta manera se pueden encontrar mayores diferencias.

También se recomienda que se realicen estudios analizando las características del porqué los videojuegos son más empleados en varones que en mujeres, ya que la prevalencia de adicción sea mayor en varones de alguna manera se percibe asociada a la cantidad de varones y mujeres que lo utilizan.

Se debe hacer mayor hincapié en el análisis de las causas, debido a que los diferentes estudios abordados dan diferentes causas y hay un poco consenso, siendo muy diferente en los efectos en los cuales frecuentemente se mencionan entre tres a cuatro recurrentes.

## REFERENCIAS

- Ameneiros, A., & Ricoy, M. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, 1(13), 115-119. Link [https://www.researchgate.net/publication/287972350\\_Los\\_videojuegos\\_en\\_la\\_adolescencia\\_practicas\\_y\\_polemicas\\_asociadas](https://www.researchgate.net/publication/287972350_Los_videojuegos_en_la_adolescencia_practicas_y_polemicas_asociadas)
- Bekir, S., & Celik, E. (2019). Examining the factors contributing to adolescents' online game addiction. *Annals of Psychology*, 35(3), 444-452. doi:10.6018/analesps.35.3.323681
- Bellido, Y., & Cahuana, M. (Diciembre de 2020). Construcción y propiedades psicométricas de un cuestionario para medir el nivel de adicción a videojuegos en red (CUAVIR) de la ciudad de Juliaca – 2020. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 13(2), 9-19. Link [https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc\\_salud/article/view/1423/1802](https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud/article/view/1423/1802)
- Blanco, P., Rodríguez, I., & Martos, C. (2016). Contexto familiar y adicción al juego. Factores que determinan su relación. *Salud y drogas*, 16(2), 81-91. Link <https://www.redalyc.org/pdf/839/83946520002.pdf>
- Brime, B., Llorens, N., Molina, M., Sánchez, E., & Sendino, R. (2019). *Adicciones comportamentales*. Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, Madrid. Link [http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/2019\\_Informe\\_adicciones\\_comportamentales.pdf](http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/2019_Informe_adicciones_comportamentales.pdf)
- Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., González, M., & Hernández, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(1), 129–136. Link <https://journals.copmadrid.org/psed/archivos/articulo20171222170804.pdf>
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. Link <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289131590001.pdf>
- Choi, E., Taylor, M., Hong, S., Kim, C., Kim, J., McIntyre, R., & Yi, S. (2018). Gaming-addicted teens identify more with their cyber-self than their own self: Neural evidence. *Psychiatry Research: Neuroimaging*, 1(1), 1-9. doi:10.1016/j.psychresns.2018.05.012

- Cohen, L., Manion, K., & Morrison, K. (2007). *Research Methods in education [Métodos de investigación en educación]* (Sixth Edition ed.). Routledge.
- Colder, M., & Kardefelt, D. (2018). When addiction symptoms and life problems diverge: A latent class analysis of problematic gaming in a representative multinational sample of European adolescents. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 1(1), 1-26.
- Colder, M., Van Rooij, A., Van de Mheen, D., Music, R., Xue, Q., & Mendelson, T. (2017). Video gaming in a hyperconnected world: a cross-sectional study of heavy gaming, problematic gaming symptoms, and online socializing in adolescents. *Computer in Human Behavior*, 1-32. doi:10.1016/j.chb.2016.11.060
- Colegio de Psicólogos del Perú. (2018). *Código de ética y deontología*. Colegio de Psicólogos del Perú, Lima. Link [http://api.cpsp.io/public/documents/codigo\\_de\\_etica\\_y\\_deontologia.pdf](http://api.cpsp.io/public/documents/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf)
- Derevensky, J., Hayman, V., & Gilbeau, L. (2019). Behavioral addictions. Excessive gambling, gaming, internet, and smartphone use among children and adolescents. *Pediatric Clinics of North America*, 66(1), 1163-1182. doi:10.1016/j.pcl.2019.08.008
- Dorantes, G. (2017). Jugar videojuegos violentos no influye en la agresividad vial de adultos jóvenes. *Revista de Psicología y Ciencias del Comportamiento*, 8(2), 51-71. Link <http://www.scielo.org.mx/pdf/rpcc/v8n2/2007-1833-rpcc-8-02-51.pdf>
- Estanyol, E., Montaña, M., & Planells, A. (Marzo de 2019). Jóvenes y videojuegos. Percepciones sobre su tratamiento informativo en los medios de comunicación. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 25(1), 129-145. Link [https://www.researchgate.net/publication/332997750\\_Jovenes\\_y\\_videojuegos\\_Percepciones\\_sobre\\_su\\_tratamiento\\_informativo\\_en\\_los\\_medios\\_de\\_comunicacion](https://www.researchgate.net/publication/332997750_Jovenes_y_videojuegos_Percepciones_sobre_su_tratamiento_informativo_en_los_medios_de_comunicacion)
- Fernández, A. (2020). *Cuidados de enfermería en la adicción a los videojuegos*. Universitat Jaume I, Castellón de la Plana. Link [http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/189515/TFG\\_2020\\_FernandezRuiz\\_Alberto.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/189515/TFG_2020_FernandezRuiz_Alberto.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Fernández, V. (2020). Tipos de justificación en la investigación científica. *Espíritu Emprendedor TES*, 4(3), 65-76. Link <https://www.espirituemprendedortes.com/index.php/revista/article/view/207>
- Gómez, F., Devís, J., & Molina, P. (2020). Video game usage time in adolescents' academic performance. *Media Education Research Journal*, 65(1), 87-96. doi:10.3916/C65-2020-08
- González, A., & Igartua, 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*, 1(42), 135-146. Link <https://scielo.conicyt.cl/pdf/cinfo/n42/0719-367X-cinfo-42-00135.pdf>
- González, B., & Santamaría, J. (2020). Internet gaming disorder clustering based on personality traits in adolescents, and its relation with comorbid psychological symptoms. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(1), 1-13. doi:10.3390/ijerph17051516
- González, V., Santamaría, J., Fernández, D., Merino, L., Montero, Jiménez, S., . . . Ribas, J. (2018). Internet gaming disorder in adolescents: personality, psychopathology and evaluation of a psychological intervention combined with parent psychoeducation. *Frontiers of Psychology*, 1(1), 1-15. doi:10.3389/fpsyg.2018.00787
- Greenfield, D. (2017). Treatment Considerations in Internet and Video Game Addiction: A Qualitative Discussion. *Child Adolesc Psychiatric Clin N Am*, 1(1), 1-18. doi:10.1016/j.chc.2017.11.007
- Grijalva, P., Cornejo, G., Gómez, R., Real, K., & Fernández, A. (2019). Herramientas colaborativas para revisiones sistemáticas. *Revista Espacios*, 40(25), 1-10. Link <https://www.revistaespacios.com/a19v40n25/a19v40n25p09.pdf>
- Gros, L., Debue, N., Lete, J., & van de Leemput, C. (Enero de 2019). Video game addiction and emotional states: possible confusion between pleasure and happiness? *Frontiers in Psychology*, 10(1). Link <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6996247/>
- Jordan, F. (2018). Revisión de la literatura científica sobre la adicción a los videojuegos y otras variables estudiadas en su relación. *Revista de Investigación en Psicología Social*, 4(2), 32-46. Link

- <https://recreadigital.jalisco.gob.mx/recursos/wp-content/uploads/2021/02/2803-REVISI%C3%93N-DE-LA-LITERATURA-CIENT%C3%8DFICA-SOBRE-LA-ADICCI%C3%93N-A-LOS-VIDEOJU.pdf>
- Keya, F., Rahman, M., Nur, M., & Kamal, M. (2020). Parenting and children's (five years to eighteen years) digital game addiction: A qualitative study in North-Western part of Bangladesh. *Computers in Human Behavior*, 2(1), 1-5.
- Lau, C., Stewart, S., Sarmiento, C., Saklofske, D., & Tremblay, P. (2018). Who is at risk for problematic video gaming? risk factors in problematic video gaming in clinically referred canadian children and adolescents. *Multimodal Technologies and interaction*, 2(19), 1-16. doi:10.3390/mti2020019
- Malander, N. (2019). Adicciones tecnológicas en adolescentes: relación con la percepción de las prácticas parentales. *Drugs and Addictive Behavior*, 4(1), 25-45. Link <http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/Adicciones%20tecnol%C3%B3gicas%20en%20adolescentes.pdf>
- Manterola, C., Astudillo, P., Arias, E., & Claros, N. (2013). Revisiones sistemáticas de la literatura. Qué se debe saber acerca de ellas. *Cirugía Española*, 91(3). doi:10.1016/j.ciresp.2011.07.009
- Marengo, L., Herrera, L., Coutinho, T., Rotela, G., & Strahler, T. (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*, 7(3), 1-12. Link <https://www.redalyc.org/pdf/4395/439543448001.pdf>
- Mariano, C. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*, 21(1), 1-14.
- Miña, L., O'Relly, D., Pérez, Z., & García, C. (Abril de 2018). Consideraciones sobre las adicciones en la formación del profesional de Ciencias Médicas. *Revista Médica Electrónica*, 40(2), 513-520. Link <http://scielo.sld.cu/pdf/rme/v40n2/rme270218.pdf>
- Moreno, B., Muñoz, M., Cuellar, J., Domancic, S., & Villanueva, J. (2018). Revisiones Sistemáticas: definición y nociones básicas. *Revista Clínica de Periodoncia, Implantología y Rehabilitación Oral*, 11(3), 184-186. Link <https://scielo.conicyt.cl/pdf/piro/v11n3/0719-0107-piro-11-03-184.pdf>

- Nielsen, R., & Kardefelt-Winther, D. (2018). Helping parents make sense of video game addiction. En C. Ferguson, *Video Game Influences on Aggression, Cognition, and Attention* (págs. 59-69). Springer. Link [https://www.researchgate.net/publication/327147492\\_Helping\\_Parents\\_Make\\_Sense\\_of\\_Video\\_Game\\_Addiction](https://www.researchgate.net/publication/327147492_Helping_Parents_Make_Sense_of_Video_Game_Addiction)
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación: Cuantitativa, Cualitativa y Redacción de Tesis* (5 ed.). Bogotá, Colombia: Ediciones de la U.
- Oflu, A., & Yalcin, S. (2019). Video game use among secondary school students and associated factors. *Archivos Argentinos de Pediatría*, 117(6), 584-591.
- Orbatu, S. (2019). Internet gaming disorder in adolescents. *MedCrave*, 8(6), 323-325.
- Ortega, J. (2017). Cómo se genera una investigación científica que luego sea motivo de publicación. *Journal of the Selva Andina Research Society*, 8(2), 145-146. Link <https://www.redalyc.org/pdf/3613/361353711008.pdf>
- Özgür, H. (2019). Online Game Addiction Among Turkish Adolescents: The Effect of Internet Parenting Style. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 7(1), 47-68.
- Pardal, J., & Pardal, B. (2020). Anotaciones para estructurar una revisión sistemática. *Rev. ORL*, 11(2). doi:10.14201/orl.22882
- Paulus, F., Ohmann, S., Von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(1), 645-660. Link <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/dmnc.13754>
- Pontes, H. (2018). *Making the Case for Video Game Addiction: Does It Exist or Not? [Argumentos a favor de la adicción a los videojuegos: ¿existe o no?]*. Link [https://www.researchgate.net/publication/327147717\\_Making\\_the\\_Case\\_for\\_Video\\_Game\\_Addiction\\_Does\\_It\\_Exist\\_or\\_Not](https://www.researchgate.net/publication/327147717_Making_the_Case_for_Video_Game_Addiction_Does_It_Exist_or_Not)
- Ramos, C. (2017). Los paradigmas de la investigación científica. *Avances en Psicología*, 23(1), 9-17. Link <http://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/167>
- Rivera, E., & Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 8(16), 1-22.

- Link <http://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v8n16/2007-7467-ride-8-16-00267.pdf>
- Sahin, M., Gumus, Y., & Sincel, S. (2014). Game addiction and academic achievement. *Educational psychology: an international journal of experimental educational psychology*, 1(1), 1-13. doi:10.1080/01443410.2014.972342
- Sánchez, J., & Silveira, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista Electrónica sobre ciencia, Tecnología y Sociedad*, 6(11).
- Sandoval, E. (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente? *Pensamiento Psicológico*, 18(1), 87-102. Link <https://www.redalyc.org/jatsRepo/801/80164345010/html/index.html>
- Saquib, N., Saquib, J., Wahid, A., & Ahmed, A. (2017). Video game addiction and psychological distress among expatriate adolescents in Saudi Arabia. *Addictive Behaviors Reports*, 1-17. doi:10.1016/j.abrep.2017.09.003
- Shi, J., Boak, A., & Mann, R. (2019). Adolescent Problem Video Gaming in Urban and Non-urban Regions. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(1), 817-827. doi:/10.1007/s11469-018-9872-1
- Stanley, L. (2020). *2020 essential facts about the video game industry*. Entertainment Software Association, Washington. Link [https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2020/07/Final-Edited-2020-ESA\\_Essential\\_facts.pdf](https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2020/07/Final-Edited-2020-ESA_Essential_facts.pdf)
- Stevens, M., Dostyn, D., Delfabbro, P., & King, D. (2020). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 1(1), 1-16. Link <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0004867420962851>
- Suasnabas, L., Guevara, G., & Schuldt, O. (Setiembre de 2017). Videojuegos y su relación con la violencia. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 1(4), 983-1000. Link <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6732718>
- Taş, I. (2017). Relationship between Internet Addiction, Gaming Addiction and School Engagement among Adolescents. *Universal Journal of Educational Research*, 5(12), 2304-2311.

- Thoresen, C., Relten, T., Pallesen, S., Aune, r., Hanss, D., Griffiths, M., & Molde, H. (2016). Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers. *Int J Ment Health Addiction*, 14(1), 672-686.
- Torres, A., Griffiths, M., Carbonel, X., & Oberst, U. (2018). Internet gaming disorder in adolescence: Psychological characteristics of a clinical sample. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 707-718.
- Van Rooij , A. (2011). *Online video game addiction Exploring a new phenomenon [Adicción a los videojuegos en línea Explorando un nuevo fenómeno]*. Rotterdam. Link <https://core.ac.uk/download/pdf/55816439.pdf>

## ANEXOS

### ANEXO 1

**Tabla 4**

*Instrumento de recolección de datos*

N°	Autor(es) y año	Título	Lugar	Muestra	Metodología	Área de revista (Indexada)
1	Ozgur (2019)	Adicción a los juegos en línea entre los adolescentes turcos: el efecto del estilo de crianza en Internet.	Turquía	112 estudiantes	Diseño correlacional con nivel descriptivo	(ERIC) Malaysian Online Journal of Educational Technology
2	Taş (2017)	Relación entre la adicción a Internet, la adicción a los juegos y el compromiso escolar entre los adolescentes.	Turquía	365 estudiantes	Diseño correlacional	(ERIC) Universal Journal of Educational Research
3	González y Santamaría (2020)	Agrupación del trastorno por juego en Internet basada en rasgos de personalidad en adolescentes, y su relación con síntomas psicológicos comórbidos.	España	66 adolescentes	Diseño descriptivo comparativo	(MDPI) International Journal of Environmental Research and Public Health

4	Lau (2019)	¿Quiénes corren el riesgo de tener juegos de video problemáticos? factores de riesgo en los juegos de video problemáticos en clínicas.	Canadá	5820 adolescentes y niños	Diseño explicativo	(MDPI) Multimodal Technologies and interaction
5	Grös et al (2020)	Adicción a los videojuegos y estados emocionales: ¿Posible confusión entre placer y felicidad?	Países Bajos y Bélgica	61 adolescentes	Diseño descriptivo	(PUBMED) Frontiers in Psychology
6	Oflu et al (2019)	Uso de videojuegos entre estudiantes de secundaria y factores asociados.	Turquía	297 estudiantes	Diseño descriptivo transversal	(PUBMED) Archivos Argentinos de Pediatría
7	Orbatu et al (2019)	Trastorno por juego en Internet en adolescentes.	Turquía	2069 adolescentes	Diseño descriptivo correlacional	(PUBMED) MedCrave
8	Torres y Griffiths (2018)	Trastorno por juego en Internet en la adolescencia: Características psicológicas de una muestra clínica.	España	31 adolescentes	Diseño descriptivo correlacional	(PUBMED) Journal of Behavioral Addictions
9	Sánchez y Silveira (2019)	Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes	México	185 adolescentes	Diseño exploratorio	(REDIB) Revista Electrónica sobre ciencia,

10	Colder y Karderfelt (2018)	Cuando los síntomas de adicción y los problemas de la vida divergen: un análisis de clase latente del juego problemático en una muestra multinacional representativa de adolescentes europeos.	De siete países de Europa	7,865 adolescentes	Diseño explicativo	Tecnología y Sociedad (RESEARCHGATE) European Child & Adolescent Psychiatry
11	Estanyeol et al (2019)	Jóvenes y videojuegos. Percepciones sobre su tratamiento informativo en los medios de comunicación	España	1000 adolescentes	Diseño explicativo	(RESEARCHGATE) Estudios sobre el Mensaje Periodístico
12	Nielsen y Kardefelt (2018)	Ayudar a los padres a entender la adicción a los videojuegos.	No menciona	38 artículos	Revisión narrativa	(RESEARCHGATE) Video Game Influences on Aggression, Cognition, and Attention

13	Thorensen et al (2016)	Prevalencia y predictores de la adicción a los videojuegos: un estudio basado en una muestra representativa nacional de jugadores.	Noruega	875 adolescentes y adultos	Diseño correlacional	(RESEARCHGATE) Int J Ment Health Addiction
14	Bekir (2019)	Examinar los factores que contribuyen a la adicción de los adolescentes a los juegos en línea.	Turquía	214 estudiantes	Diseño explicativo	(SCIELO) Annals of Psychology
15	Mariano (2017)	Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos	España	1110 adolescentes	Diseño preexperimental	(SCIELO) Terapia Psicológica
16	Colder y Van Rooij (2017)	Los videojuegos en un mundo hiperconectado: un estudio transversal sobre el juego intenso, los síntomas de juego problemático y la socialización en línea en adolescentes.	Estados Unidos	9733 adolescentes	Diseño correlacional	(SCIENCEDIRECT) Computer in Human Behavior
17	Derevensky (2019)	Adicciones conductuales. Uso excesivo de juegos de azar, juegos de azar, Internet y teléfonos	No menciona	166 artículos científicos	Revisión narrativa	(SCIENCEDIRECT) Pediatric Clinics of North America

		inteligentes entre los niños y adolescentes.				
18	Keya (2020)	La crianza de los hijos y la adicción a los juegos digitales de los niños (de cinco a dieciocho años): Un estudio cualitativo en el noroeste de Bangladesh.	Bangladesh	19 adolescentes y niños	Investigación cualitativa	(SCIENCEDIRECT) Computers in Human Behavior
19	Saquib et al (2017)	Adicción a los videojuegos y malestar psicológico entre adolescentes expatriados en Arabia Saudí.	Arabia Saudita	276 estudiantes	Diseño explicativo	(SCIENCEDIRECT) Addictive Behaviors Reports
20	Choi (2018)	Los adolescentes adictos al juego se identifican más con su ciberyo que con su propio yo: Evidencia neuronal.	Canadá	17 adolescentes	Diseño descriptivo	(SCOPUS) Psychiatry Research: Neuroimaging
21	Gómez et al (2020)	El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes.	España	1502 adolescentes	Diseño correlacional	(SCOPUS) Media Education Research Journal
22	Gonzáles et al (2018)	Trastorno por juego en Internet en adolescentes: Personalidad, psicopatología y evaluación de una	España	30 adolescentes	Diseño experimental puro	(SCOPUS) Frontiers of Psychology

		intervención psicológica combinada con la psicoeducación de los padres.				
23	Greenfield (2018)	Consideraciones sobre el tratamiento de la adicción a Internet y a los videojuegos: una discusión cualitativa.	Estados Unidos	65 artículos	Revisión narrativa	(SCOPUS) Child Adolesc Psychiatric Clin N Am
24	Sahin (2014)	Adicción a los juegos y rendimiento académico.	Turquía	392 estudiantes	Diseño correlacional	(TAYLOR AND FRANCIS) Educational psychology: an international journal of experimental educational psychology (WILEY) International Journal of Mental Health and Addiction
25	Shi et al (2019)	Problemas de los adolescentes con los videojuegos en regiones urbanas y no urbanas.	Canadá	1616 adolescentes	Diseño correlacional	

---

## ANEXO 2

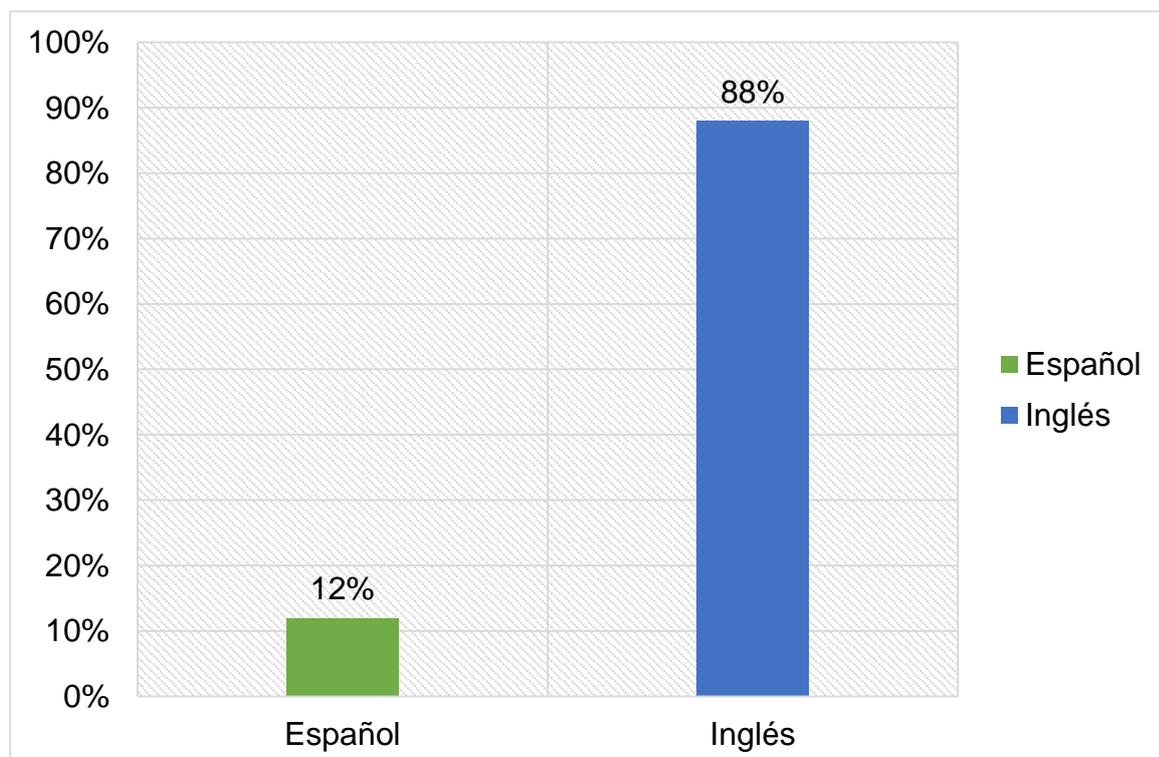
**Tabla 5**

Conforme se muestra en la tabla 5 y figura 2, se presentan los artículos científicos según el idioma de publicación, en donde, del total de artículos científicos obtenidos, el 88% proceden del idioma inglés, mientras que el 12% se encuentran en español, a partir de ello, se evidencia mayor existencia de literatura en idioma inglés que en lengua materna.

*Características de las publicaciones por idioma*

Idioma	Frecuencia	Porcentaje
Español	3	12%
Inglés	22	88%
Total	25	100%

*Figura 2. Características de las publicaciones por idioma*



### ANEXO 3

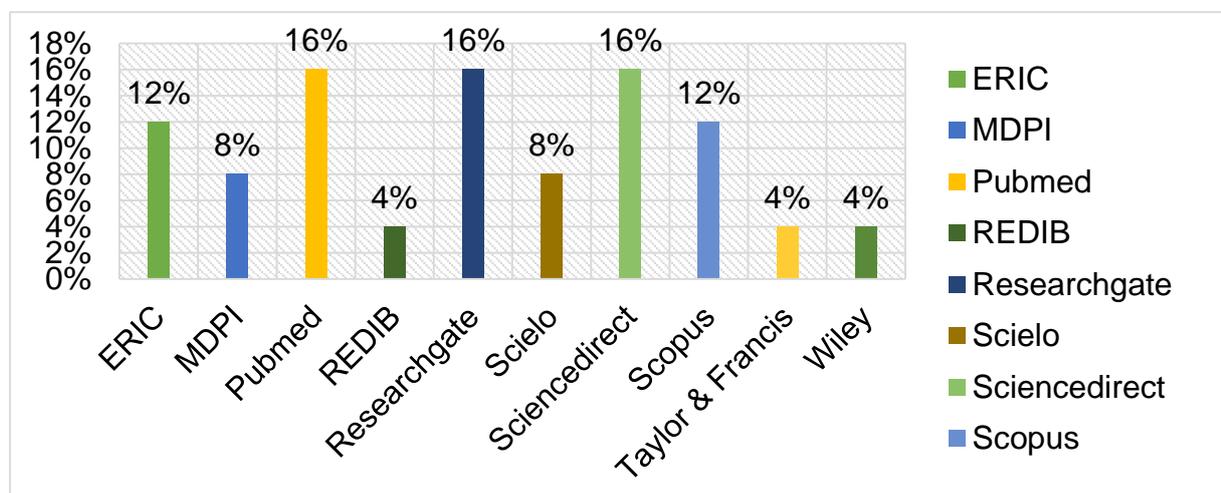
**Tabla 6**

Conforme se muestra en la tabla 6 y figura 3, del total de artículos científicos adoptados, Pubmed, Reseachgate, Sciencedirect fue la base de datos en donde se obtuvo mayor cantidad de publicaciones sobre las variables y el objeto de estudio (16%), seguido por ERIC y Scopus con el 12% del total y MDPI y Scielo con el 8%, mientras que las bases de datos donde se recopilaron menos artículos fue REDIB, Taylor y Francis, y Wiley con el 4% cada uno.

*Características de las publicaciones por base de datos*

Base de datos	Frecuencia	Porcentaje
ERIC	3	12%
MDPI	2	8%
PubMed	4	16%
REDIB	1	4%
Researchgate	4	16%
Scielo	2	8%
Sciencedirect	4	16%
Scopus	3	12%
Taylor y Francis	1	4%
Wiley	1	4%
Total	25	100%

*Figura 3. Características de las publicaciones por base de datos*



## ANEXO 4

**Tabla 7**

Conforme se muestra en la tabla 7 y figura 4, conforme al lugar de procedencia o geografía en donde se desarrolló el estudio, se evidencia que el 36% de los artículos científicos provienen de países europeos, así como el 32% provienen del continente asiático, siendo que en menor proporción fue el continente americano con el 24% del total. Por otro lado, se presenta que el 8% corresponde a aquellos donde no se conoce procedencia, esto debido a que corresponden a que algunos artículos son cualitativos, y no consignan algún país o continente.

### *Características de las publicaciones por procedencia*

Continente	Frecuencia	Porcentaje
Europa	9	36%
Asia	8	32%
América	6	24%
No menciona	2	8%
Total	25	100%

Figura 4. Características de las publicaciones por procedencia

