



El trastorno por uso de videojuegos en los adolescentes: Un desorden originado por la vida moderna


Video game use disorder in teenagers: A disorder originated by modern life

青少年电子游戏使用障碍：源自现代生活的障碍

Transtorno de uso de videogame em adolescentes: um transtorno originado pela vida moderna


Victor Guzmán-Brand¹

Corporación Universitaria Iberoamericana, Bogotá – Bogotá, Colombia

 <https://orcid.org/0000-0002-6051-3153>
vaguzmanbrand@gmail.com (correspondencia)

Laura Gelvez-Garcia

Corporación Unificada Nacional de Educación Superior, Bogotá – Bogotá, Colombia

 <https://orcid.org/0000-0003-0164-2972>
laura_gelvez@cun.edu.co

DOI: <https://doi.org/10.35622/tijournal.science>

Recibido: 02/01/2022 Aceptado: 04/03/2022 Publicado: 28/03/2022

PALABRAS CLAVE

adolescencia, estilo de vida, trastorno de la personalidad, videojuego.

RESUMEN. El uso desmedido de los videojuegos en línea por parte de los adolescentes ha ocasionado problemas en los contextos familiares, académicos, físicos y psicológicos, por esta razón los especialistas han puesto sus ojos en esta situación, al punto que en el 2021 es integrado en la clasificación internacional de enfermedades edición 11.^a (CIE-11) como un trastorno debido a comportamientos adictivos. Al ser un tema relativamente nuevo se vuelve necesario conocer los perfiles, características y situaciones que influyen en el trastorno por uso de videojuegos en los adolescentes, para construir conocimiento del fenómeno que permita la estructuración de programas de prevención. Por tal razón, se realiza una búsqueda sistemática en las fuentes primarias de investigación almacenados en las bases de datos, además, del uso de motores de búsqueda de mayor reconocimiento. Esta agrupación y selección de información permite concluir que la predisposición al trastorno por uso de videojuegos en línea o fuera de esta, es ser hombre, mantener una gran exposición a la actividad del juego, poseer una mala actitud frente al entorno escolar, bajo rendimiento escolar, utilizar de gran forma los juegos denominados MMORPG, preferir los juegos online en vez de realizar actividad física y social.

¹ Psicólogo Especialista en Desarrollo Integral de la Infancia y Adolescencia.



KEYWORDS

adolescence, lifestyle, personality disorder, video game.

ABSTRACT. The excessive use of online video games by adolescents has caused problems in family, academic, physical and psychological contexts, for this reason specialists have set their sights on this situation, to the point that in 2021 it is integrated into the international classification of diseases 11th edition (ICD-11) as a disorder due to addictive behaviors. Being a relatively new topic, it becomes necessary to know the profiles, characteristics and situations that influence video game use disorder in adolescents, in order to build knowledge of the phenomenon that allows the structuring of prevention programs. For this reason, a systematic search is carried out in the primary research sources stored in the databases, in addition to the use of the most recognized search engines. This grouping and selection of information allows us to conclude that the predisposition to disorder due to the use of online or offline video games is to be a man, maintain a great exposure to the activity of the game, have a bad attitude towards the school environment, poor school performance, make great use of games called MMORPGs, prefer online games instead of physical and social activity.

关键词

青春期、生活方式、人格障碍、电子游戏。

抽象的。 青少年过度使用网络电子游戏导致家庭、学业、生理和心理方面的问题，为此专家们将目光投向了这一情况，以至于在 2021 年将其纳入国际疾病分类第 11 版版 (ICD-11) 作为成瘾行为引起的障碍。作为一个相对较新的话题，有必要了解影响青少年视频游戏使用障碍的概况、特征和情况，以建立对允许制定预防计划的现象的认识。因此，除了使用最受认可的搜索引擎外，还对存储在数据库中的主要研究资源进行系统搜索。这种信息的分组和选择使我们得出结论，由于在线或离线使用电子游戏而导致的混乱倾向是男人，对游戏活动保持很大的接触，对学校环境的态度不好，差学校表现，大量使用称为 MMORPG 的游戏，更喜欢网络游戏而不是体育和社交活动。

PALAVRAS-CHAVE

adolescência, estilo de vida, transtorno de personalidade, videogame.

RESUMO. O uso excessivo de videogames online por adolescentes tem causado problemas em contextos familiares, acadêmicos, físicos e psicológicos, por isso especialistas estão de olho nessa situação, a ponto de em 2021 ser integrado à classificação internacional de doenças 11ª edição (CID-11) como um transtorno devido a comportamentos aditivos. Por ser um tema relativamente novo, torna-se necessário conhecer os perfis, características e situações que influenciam o transtorno por uso de videogame em adolescentes, a fim de construir o conhecimento do fenômeno que permita a estruturação de programas de prevenção. Por isso, é realizada uma busca sistemática nas fontes primárias de pesquisa armazenadas nas bases de dados, além da utilização dos mecanismos de busca mais reconhecidos. Esse agrupamento e seleção de informações permite concluir que a predisposição ao transtorno devido ao uso de videogames online ou offline é ser homem, manter uma grande exposição à atividade do jogo, ter uma má atitude em relação ao ambiente escolar, baixo rendimento escolar, fazem grande uso de jogos chamados MMORPGs, preferem jogos online ao invés de atividade física e social.

1. INTRODUCCIÓN

Una de las preocupaciones adicionales que trajo consigo la pandemia del COVID-19 en los hogares es el observar la exposición por largo tiempo a sus hijos en los dispositivos electrónicos, estos ofertan y contienen diferentes programas de entretenimiento que auspician a un estado recurrente, alterado y en algunos casos violento, siendo los video juegos los más utilizados y preferidos por los adolescentes para pasar el tiempo y escapar a otras situaciones emocionales.

Los adolescentes emplean los videojuegos como una manera de ocio e interacción social, siendo utilizados por 9 de cada 10 adolescentes, además un tercio emplea entre una y dos horas al día (Sánchez, Mari et al., 2021), sumado a esto es usual observar que la edad de vinculación de los niños a las tecnologías es cada vez menor.

Por otro lado, la presión de grupo en los niños y adolescentes ejerce una gran influencia en el uso de los videojuegos (Lloret et al., 2018).

En otro orden de ideas, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2017) muestra en su estudio que los adolescentes entre 15 a 24 años son el segmento poblacional que más se mantiene conectado a la internet, además, uno de cada tres usuarios que navegan por la web son niños, niñas y adolescentes menores de 18 años, “los niños dedican más tiempo a los medios de entretenimiento que a cualquier otra actividad aparte de la escuela o el sueño” (Papalia & Martonell, 2017, p. 317). Esta avalancha de usuarios menores de edad conectados también puede hacer que sean vulnerables y aumenten los riesgos a ataques y daños en línea.

Para profundizar en la temática es importante saber que la adicción es una disposición compulsiva de modo que la persona disminuye su habilidad de dominio ante una situación, esta condición hace alusión a una dependencia por sustancias o a la utilización constante de objetos “como la televisión, los videojuegos, la Internet, los teléfonos móviles que han invadido la vida cotidiana de millones de personas” (Ander, 2016, p. 13).

De este modo, es importante que se desarrollen estudios sobre la temática del trastorno por uso de videojuegos en adolescentes sin especificar si es en línea o fuera de ella, siendo una adicción o desorden originado por la vida moderna y que afecta muchas esferas en sus vidas. Así, pues el objetivo de este estudio es conocer los perfiles, características y situaciones que influyen en el trastorno por uso de videojuegos en los adolescentes, para construir conocimiento del fenómeno que permita la estructuración de programas de prevención.

2. MÉTODO

Para la construcción del documento se emplea una revisión sistemática sobre la información científica sobresaliente del tema principal en estudio el cual es el aumento del trastorno por uso de videojuegos en los adolescentes, por consiguiente, se siguen las indicaciones de la declaración PRISMA para su elaboración. Como primer paso se realiza una revisión general o inicial en las bases de datos como PubMed, Scielo, Scopus, ProQuest, PsycArticles y Dialnet además, para evitar la fuga de documentos de interés se inspecciona los motores de búsqueda Google Académico y RefSeek, siendo una herramienta creada para estudiantes e investigadores que agrupa la información disponible en la web en relación con las necesidades.

Seguidamente, se aplicó en estas las ecuaciones de búsqueda acompañados con sus operadores lógicos, utilizando en la búsqueda avanzada filtros como artículos de revistas científicas, de los últimos cinco años, en áreas de psiquiatría, psicología y salud mental, también se optó por artículos en español, inglés, portugués. Por otro lado, para su inclusión y exclusión se emplearon los siguientes parámetros:

Criterios de Inclusión

- Investigaciones realizadas en los últimos cinco años, esto permitirá trabajar en base a estudios actualizados.
- Se seleccionaron solo artículos de revistas científicas.
- La búsqueda se hace en bases de datos como PubMed, Scielo, Scopus, ProQuest, PsycArticles y Dialnet, adicionalmente en los motores de búsqueda Google Académico y RefSeek, siendo algunos los más utilizados para la investigación de este tipo.
- Publicaciones en idioma español, inglés y portugués.

- Se empleó las ecuaciones de búsqueda presentada en la tabla 1.

Criterios de Exclusión

- Publicaciones anteriores al 2017.
- Artículos fuera de los idiomas español, inglés y portugués.
- Artículos que provengan de fuentes poco confiables o de actualización periódica.
- Fuentes secundarias y terciarias de información.

Preguntas de Cribado

- ¿El estudio se realiza con la participación de una muestra de adolescentes?
- ¿La investigación tiene como temática la adicción o trastorno por el uso de videojuegos?
- ¿Para el estudio se tiene en cuenta la clase de videojuegos en línea o consola?
- ¿La investigación es de tipo experimental, transversal, descriptiva o documental?

3. RESULTADOS

Luego de la búsqueda y reducción de la información se encuentra en la inspección preliminar en las bases de datos y motores, proporcionaron 2339 documentos para su estudio a estos se les realiza un análisis para su elección respecto a los criterios de inclusión y exclusión, “siempre teniendo en cuenta que esta exploración se debe hacer de lo general hacia lo particular” (Guzmán, 2021, p. 21). Se descartan las bases de datos Scielo, Scopus y PsycArticles al no proporcionar artículos de interés, la individualización arroja que al observar el título de 2219 documentos no se asocian con el tema, 68 al ejecutar la lectura de sus resúmenes son descartados, 11 están duplicados y 37 se presentan para una lectura completa de su contenido.

Tabla 1

Ecuaciones de búsqueda y bases de datos empleadas en la investigación

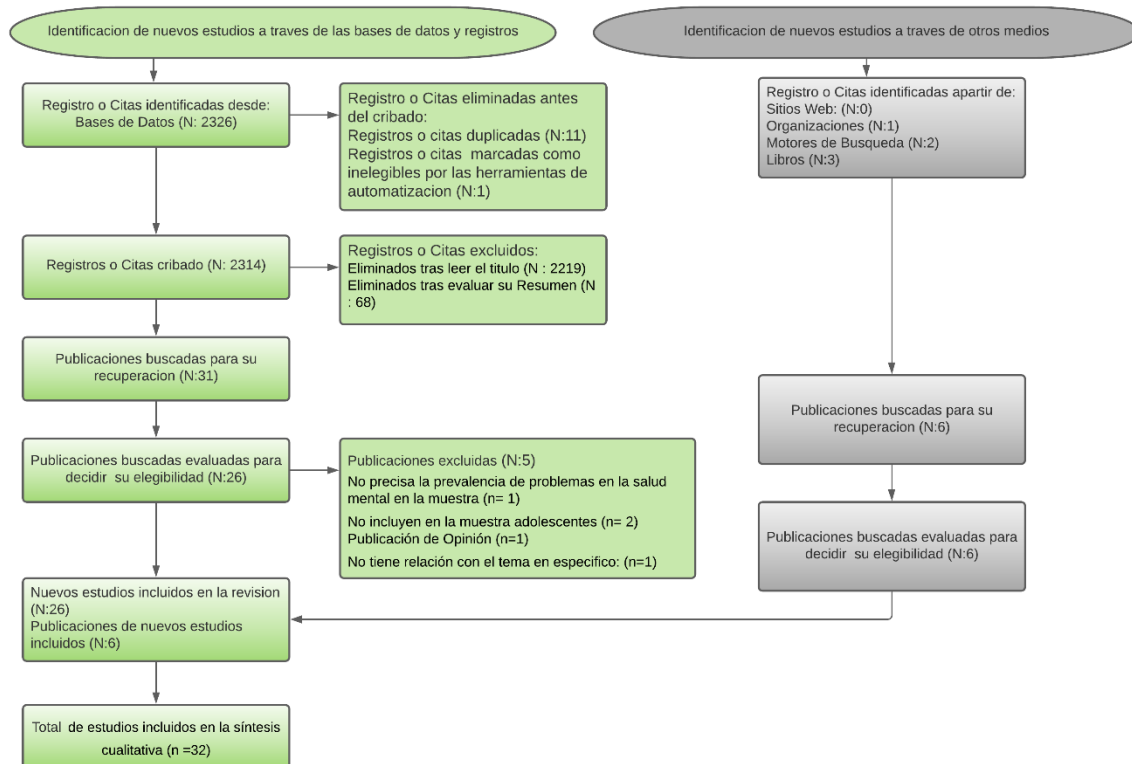
BASE DE DATOS/ ECUACIONES DE BÚSQUEDA	Adicción AND videojuegos	Trastorno AND videojuegos	Trastorno por uso de videojuegos	Trastorno por uso de videojuegos AND adolescentes	Exclusión por título no relacionado	Exclusión por resumen	Exclusión por estar duplicado	Total
PubMed	5	0	0	0	1	0	0	4
Scielo	0	0	0	0	0	0	0	0
Scopus	0	0	0	0	0	0	0	0
ProQuest	110	66	60	38	240	19	6	9
PsycArticles	0	0	0	0	0	0	0	0
Redalyc	152	183	1107	481	1882	34	3	8
Dialnet	54	41	24	6	98	15	2	10
Adicionales								
Google Académico								1
RefSeek								1
Libros								3
Organizacion								1
Total	320	290	1191	525	2219	68	11	37

Se observa en el caso de docentes el 55% respondieron sí; mientras que, 36% muy poco; y el 9% contestaron que no; los resultados indican una tendencia a dar escaso valor a los entornos virtuales como estrategia de aprendizaje. Delgado & Solano (2009) señalan que, sí son importantes ya que permiten que se eleve la autonomía, el control del ritmo de enseñanza y las secuencias que marcan el aprendizaje del estudiante.

Además, los autores antes mencionados establecen que, también contribuyen a los participantes en la construcción de conocimiento, la cooperación, la interacción con otros, entre otras características, en el momento que necesiten.

Figura 1

Proceso de selección según el diagrama de flujo PRISMA 2020



Nota. Esquema tomado Page et al. (2021), artículo declaración PRISMA 2020: una guía actualizada para la publicación de revisiones sistemáticas, Diagrama de flujo PRISMA 2020, DOI: 10.1016/j.recresp.2021.06.016.

Tabla 2

Artículos Incluidos en la síntesis cualitativa

No.	Año	Autor	Participantes	Edad	Clase de estudio	Instrumento	País
2021	Sánchez et al.	397	11-18	Correlacional	Escala del Cuestionario de experiencias asociadas a los videojuegos (CERV)	España	
2021	López et al.	170	5-10 11-17 >18	Experimental	Encuesta virtual	Ecuador	

2021	Millan et al.	738	16 a 38	Exploratorio	Test de Dependencia de Videojuegos [TDV]	Colombia
2021	Gomez et al.	310	16-45	Transversal	Game Addiction Scale for Adolescents (GAS)	España
2021	Ruvalcaba et al.	50	14-25	Descriptivo-	Encuesta seccional	Mexico
2021	Marquez et al.	1	15	Descriptivo-	Entrevista Clinica	España
2021	Sanchez et al.	581	11-16	Transversal	Cuestionario de patrón y uso de videojuegos y el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)	México
2021	Domínguez et al.	581	11-16	Transversal	Test de Dependencia de Videojuegos [TDV]	México
2021	Cejas y Castro	384	13-15	Transversal	Encuesta y Observación	Ecuador
2020	Torres	31	12-18	Experimental	CERV (Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los videojuegos) (Internet Gaming Disorder IGD20).	España
2020	Peralta y Torres	196	11-14	Correlacional	Test de dependencia de videojuegos (TDV)	Peru
2020	Jiang et al.	90	16-30	Experimental	Tarea de rango de dígitos, la tarea de juego de Iowa (IGT), WCST y la Tarea de Percepción Interpersonal-15 (IPT-15)	China
2020	Menéndez et al.	112	7-17	Correlacional	Entrevista semiestructurada y cuestionario ADITEC	España
2020	Esposito et al.	622	10-15	Correlacional	Game Addiction Scale (GAS)	Italia
2020	Liu et al.	1040	16-40	Transversal	Game Addiction Scale (GAS)	China
2019	Andrade et al.	3.178	14-17	Transversal	Escala de adicciones a los juegos en internet (Internet Gaming Disorder IGD20).	Ecuador
2019	Pedrero et al.	2.341	15-16	Transversal	MULTICAGE-TIC Inventario de síntomas prefrontales	España
2018	Zavala et al.	140	17-25	Descriptivo-	Encuesta	Mexico
2018	Schou et al.	23.533	16-88	Transversal	Escala de Adicción al Juego (GAS)	Noruega
2018	Lloret et al.	466	13-18	Transversal	Escala Game Addiction Scale for Adolescents (GASA)	España
2017	Martin et al.	86	12-17	Transversal	entrevista semi-estructurada Kiddie-sads-present & Lifetime	España
2017	García et al.	319	12-18	Experimental	Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Videojuegos (CERV)	España
2017	González et al.	380	12-17	Transversal	Escala Problem Video Game Playin (PVP)	España
2017	Salas et al.	467	11-18	Experimental	Test de dependencia de videojuegos (TDV)	Perú
25.	2020	Rodríguez et al.	--	--	Búsqueda bibliográfica	--

26.	2020	Carbonell	--	--	Revisión Teórica	--	--
27.	2020	Sandoval	--	--	Revisión sistemática	--	--
28.	2019	Roca	--	--	Revisión Teórica	--	--

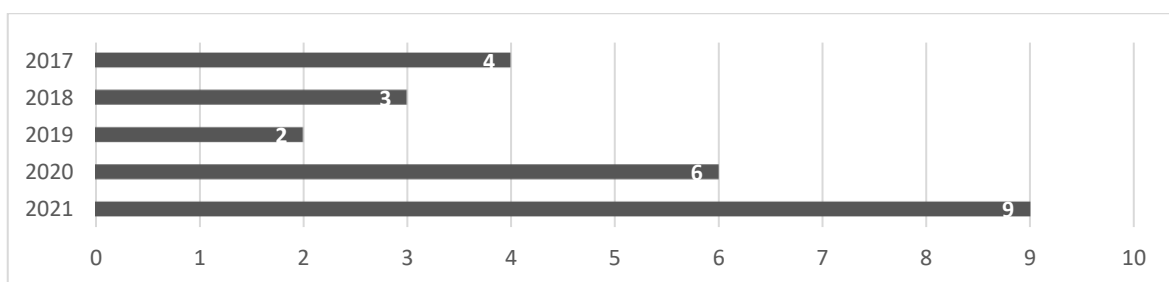
Nota. En la tabla se describe los artículos científicos que se utilizaran para la síntesis.

Para la síntesis cualitativa se toman 28 artículos científicos, 3 libros y 1 reporte de una organización. De estas publicaciones científicas analizadas se halla que el 45,83% (11) tienen un alcance de trasversal, los cuales permiten el cálculo y análisis directo del predominio de una condición (Cvetković et al., 2021). También se puede hallar el alcance experimental con 20.83% (5) siendo una investigación compuesta por actividades que se rigen por métodos y técnicas donde se puede llegar a alterar una o más variables, esto permite controlar el aumento o disminución de las variables y sus consecuencias en las conductas observables, el 16,67% (4) son de alcance correlacional teniendo como pretensión el de “conocer la relación o grado de asociación que existe entre dos o más conceptos, variables, categorías o fenómenos en un contexto en particular” (Hernández & Mendoza, 2018, p. 105), por otro lado, se tiene 12,5 % (3) las investigaciones del alcance descriptivo las cuales se centran en detallar los atributos y cualidades de conceptos, fenómenos, variables o eventos en un ambiente establecido y por último se tiene el tipo exploratorio 4,17% (1) en él se fundamenta en el indagar un tema poco estudiado.

Los instrumentos o escalas estandarizadas para medir los criterios que pueden guiar un diagnóstico de adicción o trastorno por uso de videojuegos en línea o fuera de ella, hallando que los más utilizados son con 20,83% la Escala Game Addiction Scale (GAS-A), 20,83% la Test de dependencia de videojuegos (TDV), el 13% utiliza Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Videojuegos, de igual forma el 13% emplea la encuesta y 12,5% la entrevista, a su vez, podemos encontrar 8% usa el Internet Gaming Disorder (IGD20), en menor medida con 4,17% la Escala Problem Video Game Playin (PVP).

Figura 2

Clasificación cronológica

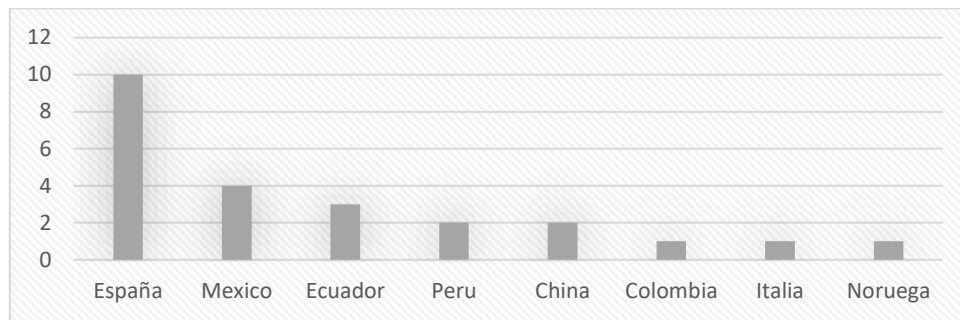


Nota. Clasificación cronológica de los años de publicación de los artículos científicos.

En la gráfica sobre la clasificación cronológica se investiga los documentos publicados en los último cinco años en revistas indexadas, localizando el 37% en el año 2021, el 25% en el año 2020, el 17 % en el año 2017, el 13% en el año 2018 y el 8% en el año 2019.

Figura 3

Clasificación geográfica de procedencia de artículos por países



En relación con la procedencia de los artículos científicos se tiene que el 42% son de España, el 17% de México, 13% de Ecuador, 8% de Perú, 8% de China, 4% de Colombia, Italia y Noruega respectivamente.

La adicción o trastorno por uso de video juegos en adolescentes

El Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DMS-5) (2013) aunque no especifica entre sus lineamientos el trastorno por uso de video juegos, deja abierta la puerta al incluir el internet *gaming disorder* en los temas que necesitan mayor investigación (Carbonell, 2020).

Esta dirección mencionada anteriormente es observada por la Clasificación internacional de enfermedades edición 11.a (CIE-11, 2021), quien la cual incluye la adicción a los video juegos entre los trastornos debidos a comportamientos adictivos definidos como:

Síndromes reconocibles y clínicamente significativos asociados con malestar o interferencia con las funciones personales que se desarrollan como resultado de comportamientos repetitivos en búsqueda de alguna recompensa que no implican el uso de sustancias que producen dependencia. Los trastornos debidos a comportamientos adictivos incluyen el trastorno por juego de apuestas y el trastorno por uso de videojuegos, lo que puede implicar comportamientos tanto en línea como fuera de línea.

A su vez estos se especifican como trastorno por uso de videojuegos el cual se determina al observar una pauta de comportamiento sobre el juego perseverante o repetitivo, estos pueden ser digitales al utilizar plataformas específicas para su desarrollo e interacción, como también hace referencia a los videojuegos que se singularizan por ser electrónicos al poseer un soporte lógico (programa) y se interactúa debido a un equipo (maquina), a su vez tiene un controlador que sirve de interfaz de comunicación, estos elementos pueden llegar a ejecutarse con conexión a internet (en línea) o por medio de una consola, este comportamiento según la CIE-11 (2021) se manifiesta debido al:

Figura 4

Criterios para el diagnóstico trastorno por uso de videojuegos



Nota. La imagen muestra los criterios para el diagnóstico del trastorno por uso de video juegos según la Clasificación internacional de enfermedades, 11.ª edición (CIE-11, 2021), (<https://icd.who.int/en>), creación propia.

Por otra parte, Millán et al. (2021) enfatizan los factores que se vinculan a la adicción a los videojuegos en las personas, que pueden llegar a describirse como:

Tabla 3

Factores que inciden en el trastorno por uso de videojuegos

FACTOR	CARACTERISTICAS
El juego impulsivo	Se relacionaría con la falta de control de la conducta de juego en cuanto al inicio, frecuencia, intensidad, duración, finalización y contexto en que se juega
El juego compulsivo	Con el aumento de la prioridad que se otorga a los juegos frente a otros intereses vitales y actividades diarias y, finalmente, la percepción de problemas asociados
Problemas asociados	Con el mantenimiento o escalada de la conducta de juego a pensar de tener conciencia de las consecuencias negativas.

Nota. En la tabla se expone los factores que inciden en el trastorno por uso de videojuegos (Millán et al., 2021, p. 67).

Los aportes que realizan el DSM-5 y la CIE-11 es una contribución para unificar y pensar dentro del trastorno y la preocupación social, “los criterios permitirán distinguir entre los video jugadores por entretenimiento, con

alto compromiso, problemáticos, profesionales y adictos y ya se han empezado a desarrollar herramientas diagnósticas contrastadas” (Carbonell, 2020, p. 216).

Perfil o características de las personas con trastorno por uso de videojuegos

Los estudios muestran en relación al sexo que los hombres tienden a una mayor prevalencia que las mujeres en sufrir el trastorno por uso de videojuegos, vinculado a una alta exposición y tiempo utilizado diario a los juegos (Esposito et al., 2020), de igual forma, la probabilidad de generar el trastorno por uso de videojuegos se amplía de gran manera si se es varón (Pedrero et al., 2019; Sánchez, Telumbre et al., 2021). Entre la preferencia al tipo de videojuego los hombres tienden a una preferencia por los deportes, violencia y aventura, mientras que las mujeres eligen juegos emocionales o de mayor comunicación (Salas et al., 2017).

Por otro lado, los estudiantes que poseen deficiente actitud hacia el colegio y docentes, además, de una inadaptación escolar puede vincularse con el trastorno por uso de videojuegos en línea (Sanchez, Mari et al., 2021). Este uso excesivo puede producir un problema en el contexto académico ya que se dejan de realizar las tareas y actividades generando un bajo rendimiento (López et al., 2021). Los adolescentes con trastorno por uso de videojuegos utilizan de gran manera los juegos denominados MMORPG estos permiten la interacción en línea, donde se utiliza roles y perfiles individuales, en consecuencia, son empleados como puerta de escape de los problemas y de afrontamiento social (Martín et al., 2016).

Entre los comportamientos predictores podemos encontrar que las personas que tiende a ser afectados por el trastorno por uso de videojuegos son como se mencionó anteriormente ser hombre, mantener un uso desmesurado de los videojuegos sin especificar si son en línea o con uso de la consola, utilizando estos dispositivos en la noche y hasta entrada la madrugada (Rodríguez & Padilla, 2021).

Se observa una vinculación entre el tiempo que se dedica a la práctica de los videojuegos con las conductas delictivas, la exposición a juegos violentos y de índole agresivos pueden llegar a tener un alcance sobre la conducta antisocial del adolescente (Peralta & Torres, 2020). En consecuencia, la exposición constante a los videojuegos violentos hace que los jóvenes utilicen de forma periódica las agresiones y concursen en conductas más hostiles (Liu et al., 2020).

Por otra parte, en los adolescentes con trastorno por uso de videojuegos es observable un patrón en relación con la actividad, donde hay una interacción con otros jugadores, se descargan archivos, se observan videos de juegos (Piqueras et al., 2017), así mismo, el dispositivo más utilizado para esta actividad es el smartphone, seguido por la computadora y por último la consola (Zavala, 2018), en cuanto a su uso por edades los niños (10-12) tienen una preferencia por las consolas y los adolescentes de (12-16) utilizan computadores de mesa y celulares con conexión a internet (Andrade et al., 2019).

Asociación del trastorno por uso de videojuegos con otras patologías

El trastorno por déficit de atención e hiperactividad se asocia al padecimiento del trastorno por uso de videojuegos, además tiene un predominio entre niños y adolescentes (Menendez et al., 2020). Por otra parte, las personas que padecen del trastorno por uso de videojuegos pueden llegar a sufrir de déficit neurocognitivo y la disfunción cognitiva social con similitudes a los pacientes con dependencia de la metanfetamina (Jiang et al., 2020). Es así como se pueden llegar a afectar diversos aspectos en la salud como “la alteración del sueño, falta de atención, cansancio mental, sedentarismo, alteración en el desarrollo normal de las neuronas, y aspectos sociales tales como: mal comportamiento, aislamiento, entre otros” (Lopez, 2021, p. 643).

En otro orden de ideas, se asocia los síntomas del mal funcionamiento prefrontal con las dificultades con el empleo de las tecnologías de la información y la comunicación, los síntomas de mal control ejecutivo se relacionan a complicaciones con la utilización de internet y videojuegos (Pedrero et al., 2019). También, se hacen evidentes comorbilidades como la depresión, ansiedad social, TDAH y conductas agresivas, conjuntamente, se observa que los problemas interpersonales o la deficiencia de las habilidades sociales, como la soledad son de gran manera conductas que predisponen al adolescente a refugiarse en los videojuegos (Martín et al., 2016), adicionalmente, se conecta la ansiedad con el trastorno por uso de videojuegos (González et al., 2016).

Por otra parte, el trastorno por uso de videojuegos puede producir daños psicológicos y trastornos psiquiátricos en los jóvenes influyendo en sus proyectos presentes y futuros (Gómez et al., 2021). También, al dedicar mucho tiempo a esta actividad hay un descuido en la salud y auto cuidado, manteniendo pautas de alimentación y sueño irregulares, por lo tanto, llegando a propiciar problemas de obesidad, estrés, ansiedad y alteración del sistema nervioso (Rodríguez & Padilla, 2021). Por ende, los síntomas de los trastornos psiquiátricos ocultos se enlazan con las adicciones a las redes sociales y los videojuegos (Schou et al., 2017).

La relación con la familia es uno de los ambientes más afectados cuando se presenta un trastorno por uso de videojuegos en adolescentes en cuanto a que se puede llegar a manifestar situaciones que atentan con el clima familiar, la comunicación y el respeto (Roca, 2019). Es así como los adolescentes con esta afección tienen conflictos familiares y escolares, bajos niveles de sociabilidad, con conductas agresivas e impulsivas (Rodríguez & Padilla, 2021).

En consecuencia, la exposición prolongada a los videojuegos llega a interferir en las relaciones familiares y tiene un efecto negativo en la salud cognitiva y emocional (Ruvalcaba et al., 2021). El trastorno por uso de videojuegos en los adolescentes puede llegar a acarrear dificultades en los contextos familiares, académicos, físico y psicológicos (Domínguez et al., 2021). De igual manera, la manipulación prolongada a los equipos electrónicos y nuevas tecnologías “afectan a la red neuronal del sistema de recompensa, lo que se traduce en la promoción de un comportamiento impulsivo, con atención deficiente y menor control” (López, 2019, p. 106).

Prevención del trastorno por uso de videojuegos

Las intervenciones para prevenir el trastorno por uso de videojuegos se pueden basar en los postulados de Sánchez, Mari et al., (2021) lo cuales son:

- Detectan angustia emocional o psicopatología (es decir, trabajan la autoconciencia) y enseñan estrategias de regulación emocional.
- Fomentan la responsabilidad.
- Exploran adaptaciones y actitudes hacia la escuela (p. 10).

Por otra parte, el trabajo con el núcleo familiar es indispensable para la prevención de la adicción a los videojuegos en los adolescentes, en cuanto a que son ellos los que promueven un ambiente tranquilo, reflexivo y le proporcionan habilidades para afrontar las situaciones problemáticas que por el trastorno puedan llegar a vivir (Roca, 2019). De igual forma, contemplar el trabajo previo en el aspecto de la cognición en los adolescentes como parte primordial para inmersión en las tecnologías, previniendo problemas en la capacidad de controlar su conducta, establecer metas, diseñar estrategias y calcular consecuencias (Pedrero et al., 2019).

De igual modo, es indispensable la supervisión en la utilización de los dispositivos electrónicos de los adolescentes por parte de sus padres, para evitar problemas conexos como son el Ciberbullying, Grooming, Sexting etc., que están presentes en muchos casos en las interacciones en los juegos en línea, ya que los adolescentes expresan que no identifican las medidas de prevención y los aspectos negativos además, de los beneficios para la salud de actividades físicas y recreativas (Cejas & Castro, 2020), por otra parte, se deben instaurar límites claros en su empleo y tiempo dedicado, también brindar actividades de comunicación, interacción y esparcimiento familiar (Márquez et al., 2021; Peralta & Torres, 2020), igualmente promover actividades deportivas y fomentar el uso adecuado de los juegos virtuales, estar atentos a cambios en la conducta habitual, los cuales pueden llegar a implicar “agresividad, irritabilidad, aislamiento, baja autoestima, comportamiento sexual precoz, así como rendimiento escolar disminuido, entre otros” (Sandoval, 2020, p. 95).

En relación a los planteamientos expuestos de Torres (2020) la terapia debe centrarse desde una óptica integradora en donde su centro de trabajo abarque tanto el trastorno por uso de videojuegos como también los aspectos comórbidos, habilidades tanto intra-interpersonales además, de la psicoterapia familiar, esto permite con mayor facilidad la modificación conductual en los adolescentes. Por otro lado, se debe fomentar la prevención e intervención psicoeducativa que ayuden a la construcción de una solución de contención de una alta utilización de los dispositivos electrónicos y la exposición a contenido peligroso.

4. CONCLUSIONES

La evolución de los medios tecnológicos como de sus funciones se han involucrado cada vez más en la vida cotidiana de los niños, niñas y adolescentes, siendo primordial conocer y comprender sus consecuencias en su comportamiento. Los video juegos se han convertido en un desorden originado por la vida moderna, su estructura basada en alcanzar retos, recompensas, interacción social y crear un mundo alterno digital donde se pueda construir una nueva identidad y personalidad adaptada a sus sentimientos y necesidades hacen de este un foco de dependencia en los adolescentes. Por lo tanto, el cerebro adolescente tiende a tener una mayor vulnerabilidad a las adicciones modernas a causa de su estado de inmadurez y desarrollo.

Los estudios muestran que los perfiles y/o características recurrentes entre los adolescentes con trastorno por uso de videojuegos en línea o fuera de esta, son ser hombre, se asocia a una gran exposición y tiempo empleado en la actividad del juego, poseen una mala actitud frente al entorno escolar, bajo rendimiento escolar, utilizar de gran forma los juegos denominados MMORPG al permitir desenvolverse de distintas maneras, preferir utilizar los videojuegos en vez de realizar actividad física y social, llevar esta acción hasta altas horas de la noche, tener una inclinación por temáticas violentas, se tiene a una interacción con otros jugadores, descargando archivos y observado videos de juegos, emplean el smartphone, computadora o consola.

Las principales patologías que se asocian al trastorno por uso de videojuegos son el trastorno por déficit de atención e hiperactividad, siendo probable sufrir de déficit neurocognitivo y la disfunción cognitiva social, se afecta el sueño, la atención, problemas de obesidad, cansancio mental, se hacen evidentes comorbilidades como la depresión, estrés, ansiedad social y conductas agresivas, puede producir daños psicológicos y trastornos psiquiátricos. Las relaciones y contexto familiar son los aspectos más afectados, por lo tanto, se producen problemas en los contextos familiares, académicos, físico y psicológicos.

Los entes de salud e instituciones educativas deben elaborar programas de prevención dirigidos al uso medido y responsable de los dispositivos electrónicos como también de las aplicaciones y videojuegos por

parte de los niños, niñas y adolescentes, a su vez emplear las directrices, documentos e información disponible sobre los aspectos que predisponen la adicción en pro de desarrollar y valorar programas de diagnóstico temprano.

Las limitaciones en el estudio se central en la poca investigación sobre los trastornos o comportamientos adictivos derivados de las tecnologías especialmente el uso de video juegos. De tal manera, que es importante que se profundice en el tema con estudios e investigaciones que establezcan perfiles y características de los adolescentes con trastorno por uso de videojuegos, así mismo, los videojuegos, situaciones y los contextos en que se propician, para así dirigir las ayudas necesarias a los afectados como a aquellos que son potencialmente propensos a adquirir el comportamiento.

Conflicto de intereses / Competing interests:

Los autores declaran que no incurren en conflictos de intereses.

Rol de los autores / Authors Roles:

Victor Guzmán-Brand: Conceptualización, análisis formal, investigación, metodología, administración del proyecto, recursos, software, supervisión, validación, visualización, escritura -preparación del borrador original, escritura -revisar & edición.

Laura Gelvez-Garcia: Conceptualización, metodología, administración del proyecto, software, escritura -preparación del borrador original, escritura -revisar & edición.

Fuentes de financiamiento / Funding:

Los autores declaran que no recibieron un fondo específico para esta investigación.

Aspectos éticos / legales; Ethics / legals:

Los autores declaran no haber incurrido en aspectos antiéticos, ni haber omitido aspectos legales en la realización de la investigación.

REFERENCIAS

- Ander, E. (2016). Diccionario de Psicología. Brujas.
- Andrade, L., Carbonell, X., & Guerra, V. (2019). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Journal Health and Addictions/Salud y Drogas*, 19(1), 1-10. <https://doi.org/10.21134/haaj.v19i1.391>
- Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: retos y oportunidades para clínicos. *Revista Papeles del Psicólogo*, 41(2), 211-218. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
- Cejas, M., & Castro, M. (2020). Los recursos cohesionadores, una herramienta eficaz en el discurso escrito en la formación de profesores universitarios. *Revista Conrado*, 16(73), 7-13. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/download/2033/1991/>
- Clasificación internacional de enfermedades edición 11.a. (2021). Clasificación internacional de enfermedades edición 11.a.CIE-10. Organización Mundial de la Salud. <https://icd.who.int/es>
- Cvetković, A., Maguiña, J., Soto, A., Lama, J., & López, L. (2021). Estudios transversales: Cross-sectional studies. *Revista de la Facultad de Medicina Humana*, 21(1), 1-18.

<https://doi.org/10.25176/RFMH.v21i1.3069>

- Domínguez, J., Telumbre, Y., Arcos, L., & Silveira, E. (2021). Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos. *Revista Horizonte Sanitario*, 20(1), 1-17. <https://doi.org/10.19136/hs.a20n1.3918>
- Esposito, M., Serra, N., Guillari, A., Simeone, S., Sarracino, F., Continisio, G. I., & Rea, T. (2020). An Investigation into Video Game Addiction in Pre-Adolescents and Adolescents: A Cross-Sectional Study. *Revista Medicina*, 56(5), 200-221. <https://doi.org/10.3390/medicina56050221>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2017). Estado Mundial De La Infancia 2017 Niños en un Mundo Digital. Publicado División de Comunicaciones de UNICEF. UNICEF. <https://www.unicef.org/media/48611/file>
- Gomez, J., Lázaro, C., & Martínez, J. (2021). Exploratory Study on Video Game Addiction of College Students in a Pandemic Scenario. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 10(2), 330-346. <https://doi.org/10.7821/naer.2021.7.750>
- González, M., Espada, J., & Tejeiro, R. (2016). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Revista Adicciones*, 29(3), 180-185. <http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.745>
- Guzmán, V. (2021). El método cualitativo y su aporte a la investigación en las ciencias sociales. *Gestionar: revista de empresa y gobierno*, 1(4), 19-31. <https://doi.org/10.35622/j.rg.2021.04.002>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología De La Investigación: Las Rutas Cuantitativa, Cualitativa Y Mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education.
- Jiang, C., Li, C., Zhou, H., & Zhou, Z. (2020). Individuals with internet gaming disorder have similar neurocognitive impairments and social cognitive dysfunctions as methamphetamine-dependent patients. *Revista Adicciones*, 6(1), 1330-1342. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1342>
- Liu, Y., Wang, Q., Jou, M., Wang, B., An, Y., & Li, Z. (2020). Psychometric properties and measurement invariance of the 7-item game addiction scale (GAS) among Chinese college students. *Journal BMC Psychiatry*, 20(1), 472-484. <https://doi.org/10.1186/s12888-020-02830-7>
- Lloret, D., Morell, R., Marzo, J., & Tirado, S. (2018). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Revista Atención Primaria*, 50(6), 350-358. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
- López, J. (2021). Metaverso: Año Uno. La presentación en vídeo sobre Meta de Mark Zuckerberg (octubre 2021) en el contexto de los estudios previos y prospectivos sobre metaversos. *Revista Internacional de Investigaciones Publicitarias*, 15(2), 299-303. <https://doi.org/10.5209/pepu.79224>
- López, N. (2019). *El cerebro adolescente*. Ediciones RIALP.
- López, O., Pinargote, O., Cedeño, E., Zambrano, W., & Mendoza, M. (2021). El uso de videojuegos en el confinamiento y su incidencia psicológica y social en las personas. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, 43(3), 633-646. <https://pesquisa.bvsalud.org/global-literature-on-novel->

coronavirus-2019-ncov/resource/pt/covidwho-1361049

- Márquez, S., Ramos, C., Espinosa, M., Álvarez, T., & Real, M. (2021). Adicción al Fortnite con necesidad de desintoxicación hospitalaria. *Revista de Psiquiatría Infanto-Juvenil*, 38(2), 59-65. <https://doi.org/10.31766/revpsij.v38n2a5>
- Martín, M., Matalí, J., García, S., Pardo, M., Lleras, M., & Castellano, C. (2016). Adolescentes con Trastorno por juego en Internet (IGD): Perfiles y respuesta al tratamiento. *Revista Adicciones*, 29(2), 125-133. <https://doi.org/10.20882/adicciones.890>
- Menendez, A., Jiménez, A., Rodrigo, M., Marin, M., Sánchez, F., Romann, E., & Blasco, H. (2020). Adicción a Internet, videojuegos y teléfonos móviles en niños y adolescentes: Un estudio de casos y controles. *Revista Adicciones*, 20(10), 1-14. doi: 10.20882/adicciones.1469
- Millán, A., Mebarak, M., Martínez, M., Blanco, J., Rodríguez, D., D'Aubeterre, M., & Chóliz, M. (2021). Estructura del Test de Dependencia a los Videojuegos, relación con el juego, diferencias sexuales y tipologías de dependencia al juego en una muestra colombiana. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 26(1), 57-72. <https://doi.org/10.5944/rppc.27847>
- Page, M., McKenzie, J., Bossuyt, P., Boutron, I., Hoffmann, T., Mulrow, C., Shamseer, L., Tetzlaff, J., Akl, E., Brennan, S., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J., Hróbjartsson, A., Lalu, M., Li, T., Loder, E., Mayo, E., McDonald, S., ... Alonso, S. (2021). Declaración PRISMA 2020: Una guía actualizada para la publicación de revisiones sistemáticas. *Revista Española de Cardiología*, 74(9), 790-799. <https://doi.org/10.1016/j.recesp.2021.06.016>
- Papalia, D., & Martonell, G. (2017). *Desarrollo humano*. Mc Graw Hill Education.
- Pedrero, E., Mora, C., Benítez, M., Ordoñez, A., & González, L. (2019). Síntomas prefrontales asociados al uso problemático de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en adolescentes. *Revista Psicología Conductual*, 27(2), 257-273. <https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2019/10/05.Pedrero-27-20a.pdf>
- Peralta, L., & Torres, M. (2020). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *Revista de Investigación y Casos en Salud*, 5(3), 118-130. <https://doi.org/10.35626/casus.3.2020.263>
- Piqueras, J., Marzo, J., & Garcia, C. (2017). Uso Problemático De Internet, El Móvil Y Los Videojuegos En Una Muestra De Adolescentes Alicantinos. *Revista Salud y drogas*, 17(2), 189-200. <https://www.redalyc.org/pdf/839/83952052018.pdf>
- Roca, C. (2019). Adicción a las Tecnologías: Adolescencia, familias y Trabajo Social. Revisión teórica del fenómeno. *Revista Internacional de Trabajo Social y Bienestar*, 4(8), 71-80. <https://doi.org/10.6018/azarbe.395081>
- Rodríguez, M., & Padilla, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Revista Enfermería Global*, 20(2), 557-591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Ruvalcaba, J., Cobián, Y., Vázquez, J., Martínez, A., & González, T. (2021). Syndrome of cyber-phubbing "Its

- impact on interpersonal relationships and human health". *Journal of Negative and No Positive Results*, 6(8), 1034-1048. <https://doi.org/10.19230/jonnpr.4104>
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Revista Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Sánchez, J., Terrero, J., & Arcos, L. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de ciudad del Carmen, Campeche. *Journal Health and Addictions/Salud y Drogas*, 21(1), 1-14. <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>
- Sanchez, M., Mari, M., Benito, A., Rodriguez, F., Castellano, F., & Almodovar, I. (2021). Personality traits and psychopathology in adolescents with videogame addiction. *Revista Adicciones*, 2(3), 1629-1638. <https://doi.org/doi:10.20882/adicciones>
- Sandoval, E. (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente? *Revista Pensamiento Psicologico*, 18(1), 87-102. <https://doi.org/10.11144/javerianacali.ppsi18-1.ctvp>
- Schou, C., Billieux, J., Griffiths, M., Kuss, D., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., & Pallesen, S. (2017). Adicción a internet, redes sociales y videojuegos: La relación entre el uso adictivo de las redes sociales y los video juegos y síntomas de trastornos psiquiátricos: un estudio transversal a gran escala. *Revista de toxicomanías*, 3(81), 2-15. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6390833>
- Torres, A. (2020). Cambios psicológicos en una muestra clínica de adolescentes con trastorno de juego por internet. *Revista española de drogodependencias*, 4(45), 29-48. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7734205>
- Zavala, E. (2018). La adicción y ansiedad vinculadas a las tecnologías de la información y comunicación, incidencia en la calidad de vida de los estudiantes. *Revista Científica*, 22(1), 29-39. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=61458000004>

