

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

Escuela Académico Profesional de Psicología

Trabajo de Investigación

**Aumento de la adicción a los videojuegos en niños y  
adolescentes**

Yamile Naomy Angeles Poma  
Stephany Luciana Pérez Osorio  
Sayli Katherine Segura Ambrosio

Para optar el Grado Académico de  
Bachiller en Psicología

Huancayo, 2020

Repositorio Institucional Continental  
Trabajo de investigación



Esta obra está bajo una Licencia "Creative Commons Atribución 4.0 Internacional" .

## **DEDICATORIA**

La presente revisión de la literatura se la dedicamos en primer lugar a Dios que sin él no estaríamos aquí, asimismo a nuestros padres los cuales creyeron en nosotros, dándonos su apoyo incondicional en la elaboración de este artículo.

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, a la Dra. Elizabeth Coronel Capacyachi, quien nos brindó su apoyo incondicional, nos guió y orientó de la mejor manera y sobre todo nos proporcionó sus conocimientos para la realización de este artículo de revisión en el presente semestre.

## ÍNDICE

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTO	3
RESUMEN	5
ABSTRACT	6
1 Introducción:	7
2 Objetivo:	8
2.1 Material y metodología:	8
2.2 Estrategias de búsqueda	9
3 Resultados	10
4 Discusión	12
5 Conclusiones:	18
6 Referencias bibliográficas	19

## RESUMEN

**Objetivo:** Analizar las investigaciones sobre el aumento de la adicción a los videojuegos en los niños y adolescentes. **Materiales y métodos:** Para desarrollar el presente artículo y entender el aumento de la adicción a los videojuegos en los niños y adolescentes, se hizo la revisión de la literatura de 15 artículos publicados en diferentes países sobre la adicción a los videojuegos en los últimos 10 años, teniendo en cuenta los aspectos psicológicos de este problema y algunos cuestionarios elaborados con categorías diagnósticas guiadas por el DSM V. **Resultados:** Actualmente, están presentes la televisión, los videojuegos y otros medios audiovisuales que están al alcance de todos e influyen notablemente en los adolescentes los cuales posteriormente pueden resultar en el deterioro del desarrollo cognitivo y psicosocial, ya que en la adolescencia temprana se pasa más tiempo navegando en internet y usando videojuegos que en cualquier otra etapa de la vida. Hoy en día se da mayor relevancia a las adicciones, no solo limitándose a sustancias psicoactivas, sino las adicciones de carácter psicológico cuya interacción presenta una pérdida del autocontrol. **Conclusiones:** Se realizaron diferentes estudios en los cuales se analiza la literatura y definiciones a lo largo del tiempo sobre las adicciones a los videojuegos, factores predictores, causas, efectos, consecuencias psicológicas, sociales y mentales de esta adicción, tales como un deterioro de los diferentes procesos psicológicos por no tener un uso adecuado de los videojuegos que puede generar una patología.

**Palabras claves:** Adicciones, videojuegos, adolescentes, consecuencias, tratamiento.

## ABSTRACT

**Objective:** To analyze research on the increase in video game addiction in children and adolescents. **Materials and methods:** To develop this article and understand the increase in video game addiction in children and adolescents, a review of the literature of 15 articles published in different countries on video game addiction in the last 10 years was carried out. , taking into account the psychological aspects of this problem and some questionnaires elaborated with diagnostic categories guided by the DSM V. **Results:** Currently, television, video games and other audiovisual media are present that are available to everyone and have a significant influence on adolescents which later can result in the deterioration of cognitive and psychosocial development, since in early adolescence more time is spent browsing the Internet and using video games than in any other stage of life. Nowadays, addictions are given greater relevance, not only being limited to psychoactive substances, but also psychological addictions whose interaction presents a loss of self-control. **Conclusions:** Different studies were conducted in which the literature and definitions are analyzed over time on video game addictions, predictive factors, causes, effects, psychological, social and mental consequences of this addiction, such as a deterioration of the different psychological processes due to not having an adequate use of video games that can generate a pathology.

**Keywords:** Addictions, video games, adolescents, consequences, treatment.

**Introducción:**

Cada año se ha incrementado el número de personas que juegan videojuegos en todo el mundo, siendo consumidas tres mil millones de horas por día. Muchos comportamientos son considerados potencialmente adictivos ya que incluyen ciertas conductas, sin implicancia del consumo de drogas psicoactivas, como los videojuegos; por lo que se amplía la definición de adicciones ya que se ha podido comprobar la aparición de distintas patologías en las personas que juegan de manera excesiva a los videojuegos por lo que los individuos y se pone mal cuando no puede realizarlo o practicarlo, además la adicción se convierte en el centro de su vida y la persona descuida el resto de sus facetas. Su incapacidad de controlar la conducta lo hace sentirse mal, cayendo paulatinamente en un estado de deterioro y en un círculo vicioso ya que, aun queriendo salir de su adicción, le va a ser muy difícil, sino imposible, conseguirlo por sí mismo.

Marengo, L.; Herrera-Nuñez, L.; Coutinho, T.; Rotela-Leite,G y Strahler-Rivero,T. (2015) observaron que los jugadores de videojuegos desarrollan varias habilidades cognitivas como la atención, el procesamiento perceptual y funciones ejecutivas. Sin embargo, la adicción es un fenómeno complejo que es influido por variables socioculturales y socioeconómicas lo cual puede conducir a dificultades en la comunicación y el desempeño social. Asimismo, para Estallo (2000), citado por Alonqueo, P. y Rehbein, L. (2011), sostiene que los videojuegos constituyen un fenómeno lúdico relativamente reciente que forma parte importante de la cultura infantil y juvenil a nivel mundial. Esto se debe a que los videojuegos permiten alcanzar objetivos y desarrollar una habilidad, siendo la mayor motivación la diversión.

Los resultados recopilados producto de esta investigación, nos va permitir poder contrastar resultados respecto al papel de la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes con investigaciones realizadas algunos años atrás, pero sobretodo poder contribuir en que se puedan encontrar nuevas explicaciones acerca del aumento de la adicción a los videojuegos.

Asimismo, se estudió la adicción de los videojuegos de un modo holístico donde se comprenden todas las aristas conceptuales respecto a la adicción a los videojuegos por lo que podrán servir como un antecedente para las subsiguientes investigaciones que traten el tema, al ser un tema de estudio poco investigado se pretende que se puedan generar nuevas teorías e ideas de investigación que complementen al estudio de la problemática planteada.

Por otro lado, tras las nuevas circunstancias que estamos viviendo actualmente, una pandemia a nivel mundial, se requiere estudiar ciertos aspectos o factores que están causando problemas a la sociedad, especialmente en niños y adolescentes. Es por ello que esta investigación será de mucha utilidad para toda la población, ya que este problema está en aumento cada día más y que próximamente se volverá en una patología. Finalmente se evidencia que niños y adolescentes dejan sus actividades cotidianas por estar con los videojuegos y haciéndoles daño a nivel cognitivo, social y académico.

### **Objetivo:**

Analizar los factores que intervienen en el aumento de las adicciones a los videojuegos en niños y adolescentes, mediante artículos científicos donde 3 son artículos nacionales y 12 artículos son internacionales, los cuales están publicados desde el año 2010 a 2019.

### **Material y metodología:**

Para alcanzar el objetivo de nuestro artículo, se aplicará ciertos principios de búsqueda, con el fin de seleccionar las investigaciones adecuadas que se relacionen con nuestro tema de tal manera que sean oportunas para la realización de la revisión. Estos criterios se describen a continuación:

## **Estrategias de búsqueda**

Para el desarrollo de la presente revisión se realizó una búsqueda minuciosa y extensa de artículos (fuentes primarias de datos) en bibliotecas virtuales como Scielo, Redalyc, Google Académico. En total se revisaron más de quince artículos en español, los cuales pasaron por un criterio de selección, donde 3 son artículos son nacionales y 12 artículos son internacionales los cuales están publicados desde el año 2010 a 2019. La búsqueda incluyó términos como las adicciones, patologías y tratamientos, lo cual fue seleccionado con las fuentes de dichas investigaciones para lo cual se pasó a analizar el contenido de cada una de ellas.

## **Criterios de selección**

Para finalizar con los resultados de nuestra búsqueda mediante se utilizó una serie de criterios los cuales se empleó de las técnicas comentadas previamente, los artículos que finalmente se incluyen en la revisión, fueron abordados a través de los siguientes filtros:

- Se incluyeron fuentes de información primaria (artículos científicos)
- Incluir artículos que presentan investigaciones en el cual existe una verificación por tratamientos realizados.
- Integrar artículos que estudiaron la relación de los videojuegos con los factores ambientales, sociales y académicos.
- Incluir artículos que plantean la presencia de patologías y los cambios que ha ido generando a raíz de la adicción a los videojuegos.

## Resultados

A continuación, se presenta la Tabla 1, que resume los artículos de revisión seleccionados:

Tabla 1

*Resumen de Los Artículos Encontrados en las Bases de Datos*

No. de Artículos	Año de Publicación	País	Tipo de Publicación	Tendencia
01	2015	Canadá	Artículo original	¿Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos.
01	2015	Chile	Artículo original	Usuarios habituales de videojuegos: Una aproximación inicial
01	2010	Reino Unido	Artículo original	Adicciones en los videojuegos: Una revisión de la literatura
01	2010	Perú	Artículo original	VIDEOJUEGOS: Adicción y factores predictores
01	2014	España	Artículo original	Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles

01	2015	Ecuador	Tesis Original	Consumo de videojuegos en adolescentes de educación básica
01	2015	España	Artículo original	Adicción a los videojuegos en línea: tratamiento mediante el programa PIPATIC
01	2018	Colombia	Artículo original	Adicción a los videojuegos
01	2018	Perú	Tesis Original	Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de Ingenierías de la UNSA
01	2013	España	Artículo original	Tratamiento cognitivo-conductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos
01	2012	España	Artículo original	El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes
01	2019	Perú	Tesis Original	La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad
01	2013	España	Artículo original	La adicción de los videojuegos en el DSM-5

01	2018	España	Artículo original	¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones
01	2014	España	Tesis Original	El rol de género en los videojuegos

---

## **Discusión**

### **Adicción**

En la vida diaria están presentes la televisión, los videojuegos, la música y otros medios audiovisuales los cuales influyen notablemente sobre los niños manifestando comportamientos agresivos, miedos y desensibilización a la violencia en ellos por lo cual en las investigaciones realizadas se pudo evidenciar que existe una gran influencia de la adicción hacia los videojuegos. García (2005) y Morales (2009) en una investigación realizada sobre este tema en Colombia encontró que los niños, adolescentes y jóvenes son los naturales adoptantes de las nuevas tecnologías, por lo que se considerada como algo normal su consumo mediático cotidiano como la adicción. Además, El botiquín (2018) y Camilo Díaz (2018) mencionan que existen una relación entre las adicciones a los videojuegos y el mal uso de los videojuegos pueden causar muchas consecuencias psicológicas, sociales y mentales para la persona ya que al no tener un uso adecuado con los videojuegos puede generar una patología por lo que la conciencia se verá alterada.

Por otro lado, otros autores nos hablan sobre los tratamientos más adecuados para esta problemática, mencionan que lo importante para ejercer un tratamiento adecuado es la terapia cognitiva conductual por lo cual existe un alto incremento en la demanda de tratamiento de las adicciones tecnológicas, en las poblaciones infanto-juveniles como adultos tempranos. Del mismo modo existe una gran dificultad de un tratamiento recae en las adicciones tecnológicas ya que están asociadas en numerosas ocasiones a otros trastornos mentales y de personalidad. Chappell, Eatough, Davies y Griffith (2006) sin embargo en el DSM-5 contempla hasta nueve síntomas posibles de los que es necesario cumplir al menos cinco por un periodo continuado de 12 meses. Ha preferido contemplar este trastorno en el ámbito de las adicciones y no dentro del espectro impulsivo – compulsivo como algunos autores habían sugerido Carbonell, X (2013). Por otro lado, Griffiths (2007) menciona que la relación entre el uso de los videojuegos y las habilidades sociales, incluyen un tiempo en las plataformas electrónicas y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de la red. Las respuestas verbales y no verbales, por lo que cada individuo se expresa en un contexto interpersonal sus necesidades, sentimientos, preferencias, opiniones o derechos sin ansiedad excesiva y de manera no aversiva, respetando todo ello en los demás, que trae como consecuencia el auto reforzamiento.

Por último uno de los aportes más importantes de las investigaciones las hace Vallejos, M., Capa, W. (2010) ya que mencionan que actualmente se comprende a las adicciones con una concepción mayor, no tan sólo limitándose a las sustancias psicoactivas, sino todo relación que tiene el individuo, ya sea de carácter químico o psicológico, en cuya interacción presenta una obsesión y pérdida del autocontrol con consecuencias negativas y que a pesar de ello vuelve a entrar en relación sin importarle su estabilidad y de los demás. Se puede ver a la adicción como una enfermedad autodestructiva, crónica y progresiva que establece un individuo con una sustancia, aparato o instrumento, etc.

## Videojuegos

Para tener un concepto más amplio sobre qué son los videojuegos Para Estallo (2000), citado por Alonqueo, P. y Rehbein, L. (2011), nos refiere que los videojuegos constituyen relativamente acerca del fenómeno que repercute e involucra la cultura infantil y juvenil enfocándose a nivel mundial. Esto se debe a que los videojuegos se contribuyen a alcanzar objetivos que permiten el desarrollo de algunas habilidades, por lo cual se considera la mayor motivación la diversión de los niños y adolescentes, los cuales son los principales personajes que se desenvuelven mucho mejor en estos tipos de videojuegos y que son los personajes fundamentales a quienes más les llaman la atención. Por otro lado, García (2005) y Morales (2009) mencionan un punto importante acerca de los videojuegos los cuales se basan en programas interactivos que tienen como finalidad el entretenimiento de niños y adolescentes del mismo modo se ve involucrado por distintos dispositivos que permiten disfrutar de las experiencias. Asimismo, los videojuegos ocupan una gran parte del tiempo en los niños y adolescentes, por lo que el desarrollo académico e intelectual se ve desintegrado y desmotivado.

En la adolescencia temprana se presencia un fuerte apego por las páginas del internet en lo que se ve involucrada la carencia afectiva de los niños y adolescentes por lo que emplean un tiempo navegando en internet e interactuando con videojuegos lo cual no evidencia la etapa que pasan, del mismo modo dejan a un lado actividades más productivas para el adolescente o quizá dejando de lado actividades que antes solía hacer el adolescente Moncada, J y Chacón, Y (2012). Así como para otros autores tales como Marengo, L.; Herrera-Núñez, L.; Coutinho, T.; Rotela-Leite, G; Strahler-Rivero, T. (2015) comentaron que anualmente se ha aumentado la cantidad de personas que juegan videojuegos en todo el mundo, siendo consumidas tres mil millones de horas por día, lo cual haría referencia que son muchísimas las personas entre niños y adolescentes que utilizan estos videojuegos.

Asimismo, se observó que las personas que juegan a los videojuegos desarrollan una variedad de habilidades cognitivas que son la atención, el procesamiento perceptual y funciones ejecutivas. Sin embargo, la adicción es un fenómeno complejo que es influido por variables socioculturales y socioeconómicas lo cual puede conducir a dificultades en la comunicación y el desempeño social. Consecuente a ello según Gonzales, A (2013) menciona que la motivación como parte de un sistema narrativo es basado en las consecuencias sociales de una conducta. Estas self-beliefs por lo esto se implica en una evaluación previa sobre alguna situación a la que el individuo se enfrenta (en este caso el videojuego) es decir en términos de su competencia y su capacidad de adaptarse a ella, y preceden a la evaluación afectiva vinculada a las necesidades, valores o expectativas de la persona que pueden verse satisfechas en dicha situación. Asimismo, Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J., Muñoz, R., Ortega, R., Lopez-Morrón, M., Batalla-Martínez, C., Toran-Monserrat, P. (2014) mencionan que los juegos más preocupantes son aquellos en los que la persona se identifica con el personaje y esto aumenta sus emociones, pensamientos y conductas agresivas y que a su vez producen una pérdida de sensibilización frente a la agresión. Consecuente a ello van presentando ciertos rasgos de agresividad que de todas maneras esto implicaría en algo negativo para su vida. Asimismo, de lo recién mencionado se tiene que saber que juegos son los más recurridos por los niños y adolescentes para que de esta manera se pueda tener en cuenta como es la manera que ellos utilizan estos videojuegos.

Por otro lado, se describió, analizado y observado una relación importante acerca el videojuego por lo que el interpretar un personaje («role-playing») se convertía en un factor predictor de aislamiento y ansiedad en el adolescente, así como también ello podría estar ocurriendo en el niño, del mismo modo el juego se convertiría en algo patológico, porque actualmente existen formas para inducir a las personas a gastar su dinero en línea, o vender objetos suyos para obtener un dinero y poder gastarlo en los juegos, y ello ya se va aproximando a una patología

que pueda presentar el adolescente o el niño. Moncada, J y Chacon, Y (2012) Lo recién mencionado, va bastante ligado a ciertos criterios de diagnóstico que se ve reflejado en una patología de la adicción, lo cual existen causas muy precisas como las que se mencionó líneas arriba y que de todas maneras ello si no se controla, va siendo más crónico cierta patología ya referida.

### **Adicción a los videojuegos**

Según Ruperto, A y Ruiz, K (2019) en la actualidad la adicción a los videojuegos normalmente afecta en especial a niños y jóvenes a nivel mundial como dentro de nuestro país, asimismo fuera del país, ya que están al alcance de todos, desde consolas hasta en los celulares, que son aparatos de uso diario para la mayoría, que, utilizados de una manera incorrecta en una etapa temprana de vida como los adolescentes, pueden dar como resultado el deterioro temprano y tardío del desarrollo cognitivo y psicosocial. Es por esto que el individuo es dominado por su adicción y se pone mal cuando no puede realizarlo o practicarlo, además la adicción se convierte en el centro de su vida y la persona descuida el resto de sus facetas. Su incapacidad de controlar la conducta lo hace sentirse mal, cayendo paulatinamente en un estado de deterioro y en un círculo vicioso ya que, aun queriendo salir de su adicción, le va a ser muy difícil, sino imposible, conseguirlo por sí mismo.

La característica más importante de la adicción a los videojuegos en línea es uso recurrente y persistente durante muchas horas en videojuegos, normalmente grupales, que conlleva un deterioro o malestar médicamente significativo. Carbonell. X, (2013), menciona que existe un movimiento que considera potencialmente adictivos una serie de comportamientos que incluyen conductas que no implican el consumo de una droga psicoactiva, como los videojuegos, es por esto que se amplían las definiciones de lo que es un comportamiento adictivo. Además, el tiempo

ha hecho que la adicción a los videojuegos se vuelva más controversial siendo declarado como una patología, lo que permite a la víctima poder asistir a centros de salud como apoyo para el problema y poder evitar empeorar la intensidad de este, o en caso de ser grave recibir el apoyo necesario para controlarlo. A lo mejor sería poder prevenir ciertas adicciones desde muy jóvenes antes de que esto se pueda agudizar y por ello más adelante no se pueda controlar fácilmente. (Ruperto, A y Ruiz, K, 2019). Es por esto que se han desarrollado distintas escalas para medir la adicción a este tipo de juegos los cuales miden la autopercepción del problema, la percepción por parte de convivientes, sentimientos de culpa asociados y signos de abstinencia o incapacidad para controlar la conducta. Además, Tejeiro y Bersabé (2002), construyeron el Problem Video Game Playing Questionnaire (PVP), un instrumento unidimensional basada en los criterios DSM IV para la dependencia de sustancias y que validaron con una muestra de 223 estudiantes de 13 a 18 años. Entre sus hallazgos más importantes destacan que los hombres jugaban más y tenían mayor uso problemático que las mujeres y que un grupo de adolescentes tenían problemas con los videojuegos, indicativos de dependencia.

Por otro lado, Hersen (1988) Chóliz y Marco (2012) consideran que el tratamiento adecuado para la adicción a los videojuegos es la terapia cognitivo conductual. Por lo que se presentó una serie de técnicas para el tratamiento de la dependencia de videojuegos en el que se empleó en un diseño de caso único tipo A-B siendo el tratamiento mediante un abordaje individual con un seguimiento al mes y a los cuatro meses después del alta terapéutica. Por último, refiere que la intervención representa un punto importante para el tratamiento planteado para los casos de adicciones tecnológicas y en particular, del protocolo de tratamiento del que se deriva.

## **Conclusiones:**

La adicción a los videojuegos es un problema que se repercute a nivel mundial por lo que es muy relevante en los últimos años. Sabemos que en el mundo pasan los años y la tecnología va avanzando, por lo que día a día se inventan nuevos objetos tecnológicos y a la vez nuevos juegos o maneras de distraerse al alcance de todos por medio de internet. En la adolescencia temprana muchos de ellos emplean su tiempo navegando en internet e involucrándose con los videojuegos por lo que no viven de manera adecuada esa etapa de la vida por otro lado los videojuegos les permiten alcanzar objetivos y desarrollar habilidades, siendo la mayor motivación la diversión.

Es por esto que la OMS, hace pocos años, en el año 2018 reconoció como un desorden de salud mental a la adicción a los videojuegos ya que se demostró que el uso excesivo de estos tiene un fuerte impacto en la vida y las actividades diarias de las personas que los utilizan. En la actualidad la adicción a los videojuegos por lo regular afecta en especial a niños y jóvenes a nivel global dentro de nuestro país, como fuera del país, ya que están al alcance de todos, ya sea por consolas o celulares que son aparatos de uso diario para la mayoría, que, implicados de una manera incorrecta en una etapa temprana de vida como los adolescentes, pueden resultar en el deterioro temprano y tardío del desarrollo cognitivo y psicosocial. Los juegos más preocupantes son aquellos en los que la persona se identifica con el personaje y esto aumenta sus emociones, pensamientos y conductas agresivas, que a su vez producen una pérdida de sensibilización frente a la agresión. Es por esto que se han desarrollado distintas escalas para medir la adicción a este tipo de juegos los cuales miden la autopercepción del problema, la percepción por parte de convivientes, sentimientos de culpa asociados y signos de abstinencia o incapacidad para controlar la conducta.

Finalmente, a modo de conclusión podemos decir que mientras pasan los años la sociedad va teniendo cambios repentinos en ciertos factores que intervienen en la adicción a los videojuegos, los cuales son la tecnología, la crianza de padres a hijos, la sobreprotección, la falta de

comunicación, entre otros. Por lo cual todo lo mencionado va a contribuir en esta problemática que se estudia. Este problema va a repercutir sobre todo en niños y adolescentes puesto que en esas etapas es donde ellos necesitan mayor comunicación y apoyo por parte de los padres. Y que consecuente a ello, hace que su estilo de vida este influenciado por esta adicción y que frecuentemente existe cambios de conducta en ellos, como nuevos hábitos de vida, conductas agresivas, falta de interés en distintos ámbitos de su vida como lo académico, familiar, social, personal, ya que bajan su rendimiento académico, empiezan a bajar en sus calificaciones, asimismo se alejan de las personas como sus familiares o amigos, lo cual empieza a disminuir su interacción social y que obviamente en lo personal afecta ello puesto que deja de importarles cómo se sienten o como se puedan ver.

### **Referencias bibliográficas**

- Alonqueo, P., Rehbein, L. (2011, diciembre). Usuarios habituales de videojuegos: Una aproximación inicial. Última década.  
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/udecada/v16n29/art02.pdf>.
- Buitrago-Martinez, J., Popo-Ruiz, L., Riascos-Hidalgo, E. (2018, Noviembre) Adicción a los videojuegos. UNIMINUTO Corporación Universitaria Minuto de Dios.  
[https://www.researchgate.net/profile/Alejandro\\_Riascos/publication/329328447\\_Adicion\\_a\\_los\\_Videojuegos\\_en\\_los\\_jovenes/links/5c01ccb1299bf1a3c1593524/Adiccion-a-los-Videojuegos-en-los-jovenes.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Alejandro_Riascos/publication/329328447_Adicion_a_los_Videojuegos_en_los_jovenes/links/5c01ccb1299bf1a3c1593524/Adiccion-a-los-Videojuegos-en-los-jovenes.pdf)
- Carbonell, X. (2014) La adicción a los videojuegos en el DSM-5.  
<https://www.redalyc.org/pdf/2891/289131590001.pdf>
- Challco-Luque, S., Guzmán-Coaguila, K. (2018) Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNSA. (Tesis de titulación, Universidad Nacional de San Agustín)

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchlus.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J., Muñoz, R., Ortega, R., López-Morrón, M., Batalla-Martínez, C., Toran-Monserrat, P. (2014) El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. <http://www.portalfarma.webcindario.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/31>
- Griffiths, M. (2010) Adicción a los videojuegos: Una revisión a la literatura. Psicología conductual. [https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths\\_13-3oa.pdf](https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa.pdf)
- González, A., José, 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 <https://scielo.conicyt.cl/pdf/cinfo/n42/0719-367X-cinfo-42-00135.pdf>
- Jiménez, J., Chacón, Y. (2012) El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Marco, C., Cholí, M. (2013) Tratamiento cognitivo-conductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos <https://www.ijpsy.com/volumen13/num1/351/tratamiento-cognitivo-conductual-en-un-caso-ES.pdf>
- Marengo, L.; Herrera-Núñez, L.; Coutinho, T.; Rotela-Leite, G.; Strahler-Rivero, T. (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. Revista Neuropsicología Latinoamericana, vol. 7. <https://www.redalyc.org/pdf/4395/439543448001.pdf>

- Rivas, D., Andrade, M. (2015) Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general básica. (Tesis de título, Universidad de Cuenca).  
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21530/1/tesis.pdf>
- Ruperto, A., Ruiz, K.(2019) La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad (Tesis para el Grado Académico de Bachiller en Arte y Diseño Empresarial, Universidad San Ignacio de Loyola)  
[http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9323/1/2019\\_Chirinos-Pinedo.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9323/1/2019_Chirinos-Pinedo.pdf)
- Sauquillo, M.; Ros, C.; Bellver, M. (2011) El rol de género en los videojuegos (Tesis para el grado Académico de Bachiller en Educación)  
<https://gredos.usal.es/handle/10366/56632>
- Torres-Rodríguez, A., Carbonell, X. (2015) Adicción a los videojuegos en línea: tratamiento mediante el programa PIPATIC. ALOMA 2015, 33(2), 67-75.  
<https://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/view/301484/391085>
- Vallejos, M., Capa, W. (2010) Videojuegos: Adicción y factores predeterminantes.  
<http://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/1924/195>