



UNIVERSIDAD
PRIVADA
DEL NORTE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Carrera de Psicología

“CONSECUENCIAS DE LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DE HISPANOAMÉRICA”: una revisión sistemática de la literatura científica entre los años 2015 y 2020

Trabajo de investigación para optar el grado de:

Bachiller en Psicología

Autor:

Erick San Miguel Caceda

Asesor:

Mg. Rafael Fernando Rondón Eusebio

Lima - Perú

2020

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado hacia nuestros padres, ya que en función a sus conocimientos, habilidades y experiencias nos han guiado y aconsejado para seguir creciendo como persona en todo este trayecto que llamamos vida. Asimismo, mencionar al docente Rafael Rondón, porque en base a sus enseñanzas que nos ha brindado se ha logrado la realización de este artículo.

AGRADECIMIENTO

Queremos agradecer a nuestras familias, por el esfuerzo constante y la confianza que han depositado en nosotros para poder seguir la carrera de psicología. Por otro lado, le damos las gracias a la Universidad Privada Del Norte, ya que a través de ella, hemos podido adquirir diversos conocimientos que han sido reforzadores para el continuo aprendizaje y desarrollo de este trabajo.

Tabla de contenido

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTO	3
ÍNDICE DE TABLAS	5
ÍNDICE DE FIGURAS.....	6
RESUMEN.....	7
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA.....	12
CAPÍTULO III. RESULTADOS	15
CAPÍTULO IV. CONCLUSIONES.....	29
REFERENCIAS.....	31

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	15
Tabla 2	16
Tabla 3	17
Tabla 4	20
Tabla 5	21
Tabla 6	24

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Proceso metodológico de selección de los artículos utilizados en esta investigación.	16
Figura 2: Tendencia de los estudios, según el año de publicación en los países de Hispanoamérica del 2015 al 2020.....	20

RESUMEN

La presente investigación es una revisión sistemática de la literatura científica de diversos artículos académicos en los últimos 5 años, el cual tiene como objetivo determinar cuáles son las consecuencias de las adicciones de los videojuegos en los adolescentes que se encuentran en la literatura. Esta investigación es de suma importancia en la sociedad, ya que este problema afecta a los adolescentes, tanto a su salud mental como física. A través del criterio de inclusión, se obtuvo y se analizó 20 artículos que fueron obtenidos en la bases de datos como Redalyc, ProQuest, EBSCO, Scielo, Dialnet y ScienceDirect, teniendo como criterios el idioma, rango de años y los que no cumplieran con la características de la investigación. En los resultados se pudo presentar los efectos que puede desarrollar los adolescentes cuando tenga una adicción a los videojuegos. Por otro lado, esta investigación presentó limitaciones como pocas revisiones sistemáticas y no se ha realizado alguna revisión sistemática referente a este tema.

PALABRAS CLAVES: Adicción, Videojuegos, Consecuencias y adolescentes.

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

1.1. Descripción de la investigación

Los videojuegos han establecido una mayor presencia de la tecnología y podemos definirla como la interacción que presenta un sujeto utilizando un ordenador o consola, la cual se encuentra equipada con un programa que permite desarrollar y controlar los mecanismo del videojuego, a través de un jostick y una pantalla de video (Orellana, 2009). Por otro lado, hoy en día los videojuegos son un medio cotidiano para la mayoría de las personas, tomando relevancia en los jóvenes y niños, pero esto no es algo que ha estado siempre en la cultura mundial, en la historia de esta podemos mencionar a Belli y López (2008) que informaron que el primer videojuego fue creado en la década de los 50 con el propósito de que el jugador logre enfrentarse a una máquina. Esto fue el inicio de una gama de distintos juegos que con el transcurso del tiempo llegaron a ser cada vez más avanzados y complejos, además de poco a poco llegar a estar al alcance de varios sectores de la población en general y en especial a los adolescentes.

Por otra parte, cuando hablamos de adicción a los videojuegos, Soper y Miller (1983) citado por Griffiths (2005) como “cualquier otra adicción conductual y se compone de una implicación conductual compulsiva, una falta de interés en otras actividades, una asociación principalmente con otros adictos y síntomas físicos y mentales cuando intentan detener la conducta” (p. 446). Esto nos da entender, que esta adicción presenta componentes similares a adiciones ya conocidas, por ello se le debe dar la misma importancia. También se puede resaltar lo mencionado por Griffiths, (2010) citado por Huallpa (2016) en el que “los

jugadores que llegan a desarrollar un problema de uso excesivo el dedicar cada vez más tiempo al videojuego, lo que menoscaba otras actividades tan importantes como las relaciones interpersonales cara a cara, los estudios” (p. 12). Podemos inferir, que la persona que no desarrolla un horario de actividades adecuado tendrá como prioridad satisfacer su necesidad de juego y pospondrá diversas tareas que pudo desarrollar en aquel momento.

Pero nos podemos enfocar a una definición que está más acorde al contexto actual dada por World Health Organization, (2018) citado por Valido (2018) informo la definición de Gaming Disorder:

El trastorno de juego se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente ("juego digital" o "videojuego"), que puede ser en línea (es decir, a través de Internet) o fuera de línea, manifestado por: 1) control deficiente sobre el juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto); 2) el aumento de la prioridad otorgada al juego en la medida en que el juego tiene prioridad sobre otros intereses de la vida y actividades diarias; y 3) la continuación de los juegos a pesar de la ocurrencia de consecuencias negativas. (p.5).

En cuanto esta definición, se menciona una serie características únicas, que al no ser detectadas podrían tener efectos en la vida de la persona, las cuales suelen ser de carácter perjudicial.

En el contexto internacional se ha realizado distintas investigaciones para determinar cuáles son las implicancias de esta adicción a los adolescentes en donde distintos países han

detectado esta conducta en gran magnitud en la población. Un caso con mayor preponderancia es en el país de España, en la cual se concentra una mayor cantidad de participantes en los videojuegos en donde su uso adictivo afecta el 5% de los adolescentes, dejando constancia que un 38% son varones y un 8.5% son mujeres y todos ellos no tienen la capacidad para controlar o son incapaces de separarse del juego. Hernandez, (2019). Por otro lado, en realidad peruana se observó un incremento exponencial sobre esta problemática y esto se corrobora con estos datos estadísticos Minsa (2018) citado por Acuña (2020) menciona que el “Ministerio de Salud revelan que en 2018, a nivel nacional, se atendieron 2,233 casos. La cifra aumentó significativamente en 2019, con 3,099 atenciones en los diferentes centros de salud del sector público. En 2009 solo se registraron 427 casos”.

1.2. Justificación del estudio

La presente investigación se dirige en examinar la literatura científica que se conoce hasta el momento sobre la adicción de los videojuegos en los adolescentes, con esta información se podrá tener una vista general de cuanto se sabe de este tema y con ello se logrará tomar decisiones e implementar investigaciones nuevas a futuro.

Por otra parte, existe una revisión sistemáticas con un objetivo similar al presente estudio, desarrollado por Lancheros et al. (2014) la cual, da un visión del tema en forma general y no se enfocada netamente en la consecuencias de esta. Por consiguiente, hay que resaltar que actualmente no se ha encontrado una revisión sistemática que aborde el tema de forma específica acerca de las consecuencias de la adicción a los VD en los adolescentes. Por ello, la investigación que se lleva a cabo es de suma importancia para tener una vista general del total de publicaciones realizadas en Hispanoamérica que han aportado más conocimientos a este tema.

1.3. Formulación del problema de investigación

A causa de la problemática expuesta es necesario responder a la siguiente pregunta:
¿Cuáles son las consecuencias de la adicción de los videojuegos en los adolescentes de
Hispanoamérica que han sido publicados en la literatura científica entre el periodo del 2015
al 2020?

1.4. Objetivo de investigación

El objetivo es determinar las consecuencias de la adicción de los videojuegos en los
adolescentes de Hispanoamérica a partir de la literatura científica publicada entre el periodo
del 2015 al 2020.

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

2.1. Tipo de investigación

Esta investigación consiste en un estudio de tipo de revisión sistemática de la literatura científica, y la cual se basó en diversas fuentes digitales. Según Letelier et al. (2005) citado por Begoña et al. (2018) define la revisión sistemática como “...resúmenes claros y estructurados de la información disponible orientada a responder una pregunta clínica específica” (p. 184).

Esta investigación de revisión sistemática es fundamental, ya que se agrupara toda la información de los resultados de investigaciones anteriores a esta, además se buscará las diferentes consecuencias tanto positivas como negativas de la adicción a los videojuegos en la población adolescente.

2.2. Características de las investigaciones

Los artículos revisados para este trabajo corresponden a investigaciones que se han realizado en los últimos 5 años sobre el tema de adicciones de los videojuegos en los adolescentes, dando énfasis a los estudios realizados en Hispanoamérica.

Se ha tomado en cuenta a las investigaciones indizadas que se encuentran en los diferentes buscadores de revistas científicas las cuales están revisadas mediante las normas de publicación científica. Igualmente, las investigaciones recogidas fueron sólo las cuales tenían presente el idioma español.

2.3. Recursos de información

Las características de los estudios recopilados son de un enfoque Mixto, tanto cuantitativo y cualitativo. Los trabajos difundidos fueron buscados de forma virtual en plataformas como: Redalyc, ProQuest, EBSCO, ScienceDirect, Lilacs, Scielo y Dialnet, han sido útil para explorar la información necesaria para este estudio.

2.4. Estrategias de búsqueda

Respecto a las bases de datos como: Redalyc, ProQuest, EBSCO, Lilacs, Scielo, Dialnet y se procedió una búsqueda avanzada con las siguientes términos “adicción” + “videojuegos” + “adolescentes”, entre el rango del año 2015 al 2020 y solo aquellos con idioma español.

Por otra parte, en el buscador ScienceDirect utilizo conectores booleanos con los términos de ((“adicción” AND “videojuegos”) AND (“adolescentes” OR “jóvenes”)).

2.5. Criterios de inclusión y exclusión

En esta investigación fueron seleccionados los artículos científicos que estaban desde el año 2015 al 2020, en el cual se llegaron a encontrar 56 artículos.

En los criterios de exclusión se llegaron a eliminar los artículos que no estaba en el rango de años establecidos, también a aquellos que tenían el idioma inglés y cuales no cumplían las características buscadas en la investigación. Por consiguiente se llegó a reducir a 20 artículos científicos en total, ya que si cumplían con los criterios anteriormente mencionados.

2.6. Proceso de investigación

Asimismo para este arduo proceso de recolección de datos importantes se llegó a utilizar un base de datos de Excel, que contaba con 37 campos específicos sobre información necesaria para el análisis, los cuales eran Título, Año de publicación, Revista, ISSN - International Standard Serial Number, DOI - Digital Object Identifier, País, Contexto, Referencia APA del artículo, Idioma de publicación, Base de datos de revistas científicas, Link de descarga, Resumen, Palabras claves, Objetivo principal de la investigación, Variable 1, Principal concepto de la variable 1, Dimensiones de la variable 1, Variable 2, Principal concepto de la variable 2, Dimensiones de la variable 2, Enfoque metodológico, Diseño de la investigación cuantitativa, Alcance de la investigación cuantitativa, Diseño de la investigación cualitativa, Población de estudio, Tamaño de la Muestra, Características de la muestra, Técnica de recolección de datos, Instrumento de recolección de datos, Resultado principal, Discusión/Conclusión principal, Motivos de inclusión, Motivos de exclusión, Tópico 1, tópico 2, tópico 3.

Luego de haber rellenado todas las casillas de los detalles se procedió a realizar los criterios de inclusión y exclusión, luego se descartó 36 por qué no respondieron al tema de investigación planteada.

CAPÍTULO III. RESULTADOS

3.1. Proceso de selección de estudios

Tabla 1

Buscadores Virtuales / cantidad

Buscadores Virtuales	Cantidad
ProQuest	44
Redalyc	280
DOAJ	4
EBSCO	6
JSTOR	17
Dialnet	12
Scielo	3
Lilacs	3
ScienceDirect	8

Fuente: Elaboración propia en base a ProQuest, Redalyc, DOAJ, EBSCO, JSTOR, Dialnet, Scielo, Lilacs, ScienceDirect

En esta investigación se halló 381 artículos en los cuales se realizó un proceso de filtrado y 20 fueron seleccionados, para mayor detalle se presenta a continuación un diagrama de flujo:

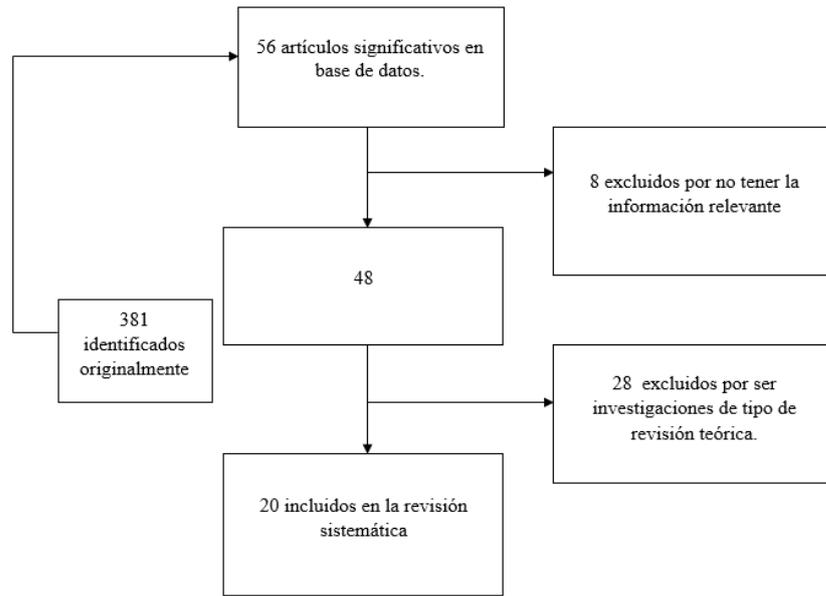


Figura 1: Proceso metodológico de selección de los artículos utilizados en esta investigación.

En el actual estudio se halló 20 artículos que pasaron los criterios de inclusión y exclusión ubicados en los buscadores virtuales como: ProQuest, Redalyc, EBSCO y Scielo.

Tabla 2

Buscadores Virtuales / cantidad	
Buscadores Virtuales	Cantidad
ProQuest	9
Redalyc	9
EBSCO	1
Scielo	1

Fuente: Elaboración propia en base a ProQuest, Redalyc, EBSCO, Dialnet, Scielo.

En la tabla 1, podemos observar que los motores de búsqueda en donde se encontraron más artículos fueron ProQuest y Redalyc, por el contrario de EBSCO y Scielo.

De los 20 artículos previamente seleccionados se realizó una tabla con los siguientes criterios: título, autor, año de publicación, revista en la cual fue publicada y el país de procedencia.

Tabla 3

Base de datos de la selección de artículos

Nº	Título	Autor	Año	Revista	País
1	Adicción a las nuevas tecnologías y estilos de vida saludable en estudiantes de las instituciones educativas públicas de Juliaca 2017	Silvia Juana Pacheco Bedregal	2018	ÑAWPARISUN – Revista de Investigación Científica	Perú
2	Impulsividad y adicción a los videojuegos	Daniel Lloret Irlés y Ramón Morell Gomis	2015	Health & Addictions / Salud y Drogas	España
3	Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos	Clara Marco, Mariano Chóliz	2017	Terapia Psicológica	España
4	El uso de la tecnología de la información y la comunicación entre adolescentes	Elena Conde Miranda	2018	INFAD	España
5	Síntomas prefrontales asociados al uso problemático de las tecnologías de la información y la comunicación (tic) en adolescentes	Eduardo J. Pedrero Pérez, Carlos Mora Rodríguez, Rosana Rodríguez Gómez, María Teresa Benítez Robredo, Ana Ordoñez Franco, Lidio González Robledo y Susana Méndez Gago	2019	Behavioral Psychology / Psicología Conductual	España
6	Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): uso problemático de Internet, videojuegos, teléfonos móviles, mensajería instantánea y redes sociales mediante el MULTICAGE-TIC	Eduardo J. Pedrero Pérez; José María Ruiz Sánchez de León; Gloria Rojo Mota; Marcos Llanero Luque; Jara Pedrero Aguilar; Sara Morales Alonso; Carmen Puerta García.	2018	Adicciones	España

7	El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella Antioquia	Sandra Milena Restrepo Escobar, Leisy Magdaly Arroyave Taborda, Wilmer Arboleda Sierra	2019	Educación	Costa Rica
8	Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas	Carlos Brenes Peralta	2015	Lationamericana de ciencias	Colombia
9	Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes	Juan Pablo Sánchez Domínguez y Eric Alexander Silveira Sosa	2019	Revista Electrónica sobre Ciencia, Tecnología y Sociedad	México
10	Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana	Salas Blas, E., Merino Soto, C., Chóliz, M., y Marco, C.	2017	Universitas Psychologica	Perú
11	Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada	Ramón Chacón Cuberos; Tamara Espejo Garcés; Asunción Martínez Martínez; Félix Zurita-Ortega; Manuel Castro Sánchez; Gerardo Ruiz Rico Ruiz	2017	Complutense de Educación	España
12	Medios y bullying. caracterización de los hábitos, preferencias y usos que los jóvenes universitarios hacen de las tic y su potencial en la convivencia	Giuliano Seni Medina Martha C. Romero Moreno	2017	Revista de Comunicación de la SEECI	Colombia
13	Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género	Carmen Ricoy y Aida Ameneiros	2015	Complutense de Educación	España
14	Relación entre auto concepto, consumo de sustancias y uso problemático de videojuegos en universitarios: un modelo de ecuaciones estructurales	Ramón Chacón Cuberos; Félix Zurita Ortega; Manuel Castro Sánchez; Tamara Espejo Garcés; Asunción Martínez Martínez, Gerardo Ruiz Rico Ruiz.	2018	adicciones	España

15	Rendimiento académico y cognitivo en el uso problemático de Internet	María Marín Vila, José Luis Carballo, Ainhoa Coloma Carmona	2018	adicciones	España
16	Preocupaciones del profesorado y de las familias sobre los tiempos escolares y de ocio del alumnado de Educación Secundaria Postobligatoria	Rita Gradañlle Pernas Laura Varela Crespo Ángela de Valenzuela Bandín	2016	Interuniversitaria de Formación del Profesorado	España
17	Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas	Aida Ameneiros, María Carmen Ricoy	2015	Revista de estudios e investigación en psicología y educación.	España
18	El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes	María T. González; José P. Espada; Ricardo Tejeiro.	2017	adicciones	España
19	Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia)	Luz Stella Fuentes Fuentes, Libia María Pérez Castro	2015	Opción	Colombia
20	Relación entre factores académicos y consumo de videojuegos en universitarios. un modelo de regresión	Ramón Chacón Cuberos, Félix Zurita Ortega, Asunción Martínez Martínez, Manuel Castro Sánchez, Tamara Espejo Garcés, Cristina Pinel Martínez	2017	Revista de Medios y Educación	España

Fuente: Elaboración propia con la base de datos obtenida en ProQuest, Redalyc, EBSCO, Dialnet, Scielo.

En la tabla anteriormente mostrada podemos detectar que cada uno de los artículos tiene diversos títulos y de distintas procedencias, no obstante cada de una de ellas persiguen objetivos similares enfocándose en el tema en cuestión. Por otra parte, en el siguiente apartado se muestra una tabla con los diversos autores, acompañados de sus conclusiones que son de importancia para esta revisión sistemática de la literatura científica

3.2. Características de los estudios

Tabla 4

Estadístico por País

País	Años	Cantidad	Porcentaje
España	2015 al 2019	13	65%
Colombia	2015 al 2017	3	15%
Perú	2017 al 2018	2	10%
Costa Rica	2019	1	5%
México	2018	1	5%

20

Fuente: Elaboración propia en base a la cantidad publicación por países.

En la tabla 2, se observa que en España se han hallado 13 artículos del 2015 al 2019 teniendo la mayor cantidad de publicaciones hasta la fecha, luego tenemos a Costa Rica con 1 artículo en el 2019 y México con 1 artículo en el 2018. Asimismo en Suramérica tenemos que Colombia realizó de 3 publicaciones del 2015 al 2017 y Perú con 2 artículos entre los años 2017 al 2018.



Figura 2: Tendencia de los estudios, según el año de publicación en los países de Hispanoamérica del 2015 al 2020

Como se muestra en la Figura 2, puedes observar que el 2015 tenemos la realización de 5 artículos, luego en el 2016 se denota una caída de estos a solo un artículo este año, eventualmente en los años 2017 y 2018 se efectuaron 6 investigaciones, después notamos un nuevo descenso en el año 2019 en donde solo tenemos 2 publicaciones. Por consiguiente, visualizamos una tendencia a aumentar y disminuir con el paso del tiempo por distintos factores aún no estudiados y no tomados en cuenta en esta investigación.

3.3. Análisis global de los estudios.

En la siguiente tabla se ordenara y extrae las consecuencias de forma precisa, exhibiendo cuales autores mencionan dicha repercusión en sus distintas investigaciones.

Tabla 5

Cuadro descriptivo de las consecuencias de la adicción de los videojuegos en los adolescentes.

Consecuencias encontradas	Autores
-Está asociada a comportamientos impulsivos	Lloret y Morell (2015)
-Altera el estilo de vida e interfiere en otras actividades (físicas y sociales)	Marco y Chóliz (2017) Conde (2018) Restrepo et al. (2019) Ricoy y Ameneiros (2015) Fuentes y Pérez (2015) Pacheco (2018)
-Síntomas de un mal control prefrontal (ejecutivo, emocional y social) de la conducta	Pedrero et al. (2019)
-Dificultad para el control comportamental y emocional	Pedrero et al. (2018)
-Mayor nivel de estrés	Fuentes y Pérez (2015)
- Evitar la exposición y afrontamiento del afecto negativo	Brenes (2015)
-Está relacionado a problemas de ansiedad	Gonzálvez et al. (2017) Sánchez y Silveira (2018)
-Usos desadaptativo de las nuevas tecnologías	Salas et al. (2017)
-Influencia conductas violentas y agresivas	Chacón et al. (2017) Seni et al. (2017) Fuentes y Pérez (2015)

-Mal habiente familiar	Ricoy y Ameneiros (2015)
-Problemas con las horas de sueño adecuadas	Fuentes y Pérez (2015) Sánchez y Silveira (2018)
-Autoconcepto académico y social deficiente	Chacón et al. (2018)
-Problemas de redimiendo académico bajo	Marín et al. (2018) Ameneiros y Ricoy (2015) Fuentes y Pérez (2015) Chacón at al. (2017)
-Riesgo en convertirse en ‘analfabetos emocionales’	Gradañlle et al. (2016)
-Aislamiento social	Fuentes y Pérez (2015)
-Cambio de hábitos alimenticios	
-Pérdida de concentración	Sánchez y Silveira (2018)

Fuente: Elaboración propia en base a los artículos de ProQuest, Redalyc, EBSCO, Dialnet, Scielo. Mencionado

En la tabla 5, se observa la descripción de diversas consecuencias de la adicción a los videojuegos en los adolescentes, según los autores refieren que esta adicción modifica de manera negativa el ritmo de vida de un individuo, ya que afecta tanto en tareas, roles y sus relaciones sociales. Fuentes y Perez, (2015); Ricoy y Ameneiros, (2015); Marco y Choliz, (2017); Pacheco, (2018); Conde, (2018); Restrepo et al., (2019). Asimismo, al no presentar un adecuado horario establecido para el manejo de las actividades de ocio como los videojuegos, esta persona puede reflejar al momento de interactuar con sus pares una serie de conductas impulsivas, en la cual tendrá mayores dificultades para que sea aceptado en el entorno que se desarrolla. Lloret y Morell, (2015). Además, puede llegar a desencadenar el estrés, ya que el usuario, al estar muchas horas en los videojuegos puede llegar a cansarse por la exigencia que presenta dicho VD. Fuentes y Pérez, (2015). También, el sujeto estará propenso a tener diversas dificultades para el debido control comportamental y emocional en el desarrollo de su vida diaria. Padrero et al., (2018). Del mismo modo, se presenta la ansiedad en el individuo, ya que en la mayoría de las ocasiones los jugadores desean estar en los videojuegos la mayor parte del día y si eso no pasa, comienzan a presentar diferentes

síntomas como el nerviosismo, sudoración y agitación. González et al., (2017); Sánchez y Silveira, (2018). En la misma línea, se ve que los usuarios desarrollan un inadecuado control de las nuevas tecnologías, entre ellas las consolas, ordenadores, celulares, etc. Salas et al., (2017).

Por otro lado, la adicción hacia los videojuegos en los adolescentes, pueden generar un mal clima familiar, ya que usualmente la persona se encierra en su burbuja y eso impide socializar con los diferentes integrantes de su entorno. Ricoy y Ameneiros, (2015). Sumado a esto, las horas de descanso que aplicará serán insuficientes, debido a que una persona necesita dormir aproximadamente 7 o 8 horas al día, cosa que no estaría sucediendo en los adolescentes que presentan esta adicción. Fuente y Pérez, (2015); Sánchez y Silveira, (2018). Por otra parte, una de las dificultades que puede aparecer es el autoconcepto académico y social deficiente Chacón et al., (2018). Una vez más, el rendimiento que presenta en las escuelas o universidades será bajo, ya que el adolescente omitirá o procrastinara diversas actividades que tengan que ver con el ámbito académico. Fuentes y Perez, (2015); Ameneiros y Ricoy, (2015); Chacón et al., 2017; Marin et al., (2018). Por consiguiente, si no se logra detener o descubrir esta adicción de manera temprana, el sujeto no sabrá expresar y reconocer sus emociones de manera adecuada, además no podrá procesar un propicio afrontamiento en su día a día. Gradaille et al, (2016)

Otro punto a abordar es el aislamiento y los cambios de los hábitos alimenticios. El primero consiste en que el adolescente al estar en constante contacto con los videojuegos, va a desarrollar una dependencia hacia estos y como repercusión se alejara de sus amistades y

familiares, para enfocarse en su actividad de ocio. A su vez, dará prioridad a consumir distintas comidas con un bajo porcentaje de valor nutricional como: Snacks, Gaseosas y Hamburguesas. Fuentes y Perez, (2015).

Por otra lado, según los autores Pedrero et al, (2019); Sánchez y Silveira, (2018) toman en cuenta un aspecto más cognitivo y biológico, demostrando las pérdida de concentración y el mal funcionamiento prefrontal dándonos a entender deficiencias en los procesos ejecutivos y en el control emocional adecuado. Además, tendrá un afrontamiento del afecto negativo y va evitar de exponerse a alguna situación que no le permita desarrollar su actividad perjudicial. Brenes, (2015). Eventualmente, el constante uso de los videojuegos en los adolescentes, en muchas ocasiones va a generar conductas violentas y agresivas en cualquier entorno en el que se encuentre Fuentes y Pérez, (2015); Seni et al, (2017); Chacón et al (2017).

Tabla 6

Conclusiones en base a su autor

Autores	Conclusiones relevantes para la investigación
Daniel Lloret Irlas y Ramón Morell Gomis	Los resultados confirmaron que la impulsividad está asociada con un comportamiento de juego adictivo.
Clara Marco y Mariano Chóliz	... y es que una de las consecuencias más evidentes de este problema es la alteración de un estilo de vida socialmente adaptativo, perturbando la organización temporal diaria, dedicando una cantidad de tiempo excesiva al juego, o provocando severas interferencias con otras actividades.
Elena Conde Miranda	Esta primacía del uso del móvil, que permite estar conectado el cien por cien del tiempo, lleva a considerar que su incorporación en la vida cotidiana puede estar restando tiempo a otras actividades.

Eduardo J. Pedrero-Pérez,
Carlos Mora-Rodríguez,
Rosana Rodríguez-Gómez,
María Teresa Benítez-Robredo,
Ana OrdoñezFranco,
Lidio González-Robledo³ y
Susana Méndez-Gago

Además, el grado de uso problemático se relaciona de forma casi lineal con la magnitud de los síntomas de un mal control prefrontal (ejecutivo, emocional y social) de la conducta.

Eduardo J. Pedrero-Pérez;
José María Ruiz-Sánchez de León;
Gloria Rojo-Mota; Marcos Llanero-Luque;
Jara Pedrero-Aguilar;
Sara Morales-Alonso;
Carmen Puerta-García.

Este uso excesivo se relaciona con dificultades para el control comportamental, emocional y social en actividades de la vida diaria, así como en síntomas de riesgo para desarrollar problemas de salud mental y la experimentación de mayores niveles de estrés.

Sandra Milena Restrepo Escobar,
Leisy Magdaly Arroyave Taborda,
Wilmer Arboleda Sierra

En la actualidad, la población que hace uso de los videojuegos suele dejar a un lado las actividades físicas u otras formas de recreo, para dedicar gran parte del tiempo a los videojuegos...

Carlos Brenes-Peralta

De esta manera, preferirán jugar videojuegos en solitario en vez de relacionarse en el juego de manera interpersonal, como forma de evitar la exposición y afrontamiento del afecto negativo asociado a la conducta empática.

María T. González*;
José P. Espada*;
Ricardo Tejeiro**.

Según la hipótesis, encontramos una relación clara entre el problema de los videojuegos y la ansiedad (y en menor grado también con la depresión), pero solo en los hombres.

Salas-Blas, E., Merino-Soto, C.,
Chóliz, M., & Marco, C.

La adicción a videojuegos es uno de los principales problemas que ocasiona el uso desadaptativo de las denominadas nuevas tecnologías.

Ramón Chacón-Cuberos¹;
Tamara Espejo-Garcés²;
Asunción Martínez-Martínez³;
Félix Zurita-Ortega⁴;
Manuel Castro-Sánchez⁵;
Gerardo Ruiz-Rico Ruiz⁶

Los resultados revelaron que los escolares que padecían problemas potenciales o severos con videojuegos eran los más agresivos, especialmente en las conductas violentas de tipo manifiesto o directo.

Giuliano Seni-Medina –
Martha C. Romero-Moreno

Otras veces estas conductas son influencia de la adopción de modelos externos promovidos por los medios que legitima el argumento de la violencia, como los videojuegos.

Carmen Ricoy Y
Aida Ameneiros

Detectó que un 43,9% de la comunidad de jugadores/as tuvo algún problema a causa del juego, un 20,6% mantiene discusiones con la familia, un 15,3% duerme menos y un 14,3% olvida sus compromisos cotidianos.

<p>Ramón Chacón Cuberos*; Félix Zurita Ortega*; Manuel Castro Sánchez*; Tamara Espejo Garcés*; Asunción Martínez Martínez*, Gerardo Ruiz-Rico Ruiz**.</p>	<p>Analizando las relaciones entre autoconcepto y los hábitos estudiados, se muestra una relación negativa entre el autoconcepto académico y social con el uso problemático de videojuegos.</p>
<p>María Marín Vila*, José Luis Carballo**, Ainhoa Coloma-Carmona</p>	<p>...en los que se ha observado una relación positiva entre el UPI (uso Problemático del Internet) y el fracaso escolar...</p>
<p>Rita Gradañlle Pernas Laura Varela Crespo Ángela De Valenzuela Bandín</p>	<p>...a través de los videojuegos se corre el riesgo de que los menores lleguen a convertirse en ‘analfabetos emocionales’...</p>
<p>Aida Ameneiros, María-Carmen Ricoy</p>	<p>Además, también se detecta que son el grupo de adolescentes con un rendimiento escolar más bajo, el que con mayor asiduidad juega con videojuegos a diario.</p>
<p>Luz Stella Fuentes Fuentes, Libia María Pérez Castro</p>	<p>Debido a la gran cantidad de horas que dedican a esta práctica, se desplazan o rempazan actividades como deporte, paseos y tareas escolares, situación que conlleva a disminuir el rendimiento académico y la generación de conductas tales como adicción, agresividad, aislamiento y cambios en hábitos de alimentación y sueño que pueden afectar el estado físico y emocional de los estudiantes.</p>
<p>Ramón Chacón Cuberos - Dr. Félix Zurita Ortega - Dra. Asunción Martínez Martínez - Manuel Castro Sánchez - Tamara Espejo Garcés - Cristina Pinel Martínez</p>	<p>Se demuestra como el uso excesivo de videojuegos ejerce una influencia negativa en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios...</p>
<p>Juan Pablo Sánchez Domínguez Eric Alexander Silveira Sosa</p>	<p>Problemas asociados a los videojuegos, puede observarse que un 12 % (22) de la población reportó un nivel alto, lo que muestra que pueden estar presentado consecuencias negativas por estar jugando, estas pueden ser: perdida de sueño, ansiedad, perdida de concentración, entre otras.</p>
<p>Silvia Juana Pacheco Bedregal</p>	<p>De lo señalado podemos afirmar que en la medida que el los estudiantes muestran adicción a las nuevas tecnologías (internet, teléfono móvil, videojuegos) ello no favorece al desarrollo adecuado de estilos de vida saludable.</p>

Fuente: Elaboración propia con la base de datos obtenidos en los artículos seleccionados en ProQuest, Redalyc, EBSCO, Dialnet, Scielo.

En el Tabla mostrada anteriormente podemos observar que todos los autores brindan información relevante en sus conclusiones sobre las consecuencias de la adicción a

los videojuegos en los adolescentes, mostrando cada uno de ellos un aspecto diferente y las repercusiones en los distintos hábitos en los que puede afectar este mal en esta población.

3.4. Discusión

Después de todo, podemos afirmar que en esta revisión se logró verificar la existencia de diversas consecuencias a la adición de los videojuegos en la población adolescente, esto mencionando por los distintos autores en los resultados de sus investigaciones, en donde se enfocan en los ámbitos social y personal, dando énfasis a las repercusiones en su estilo de vida mencionado por Marco y Chóliz (2017), control de conductas indicado por Pedrero et al. (2018) y en su bajo rendimiento escolar señalado por Marín et al. (2018).

Por otra parte, en la literatura actual existen diversas investigaciones que abordan este tema pero solo una que realiza una investigación similar a la nuestra, la cual es elaborada por Lancheros et al. (2014), en donde se efectuó una búsqueda de artículos entre los años 1996 al 2005, denotando un gran aumento de esta investigación en los tiempos más actuales y nos indica que la población más vulnerable son los adolescentes. En dicha investigación podemos resaltar la gran diferencia de tiempo de publicaciones de los artículos, ya que esta se realiza 11 años atrás a comparación de nuestra investigación. Con respecto a la población, vemos que se menciona distintos puntos de la implicación de los videojuegos en los adolescentes pero no se enfoca en las consecuencias de esta.

A todo ello, luego de realizar una búsqueda exhaustiva en la literatura, podemos afirmar que en la actualidad no existe alguna investigación con un objetivo similar a la nuestra, esto es motivo para poder aumentar las revisiones sistemáticas a futuro de este tema y así poder estar actualizado sobre las consecuencias de la adicción de los videojuegos en adolescentes, llegando a facilitar a los futuros investigadores poder desarrollar investigaciones aplicativas a partir de este estudio.

CAPÍTULO IV. CONCLUSIONES

Los videojuegos son un medio de ocio para los niños, adolescentes y adultos, en la cual podemos mencionar que se inició en la década de los 50 y hasta ahora ha ido aumentando exponencialmente hasta llegar ser parte de la cultura de los jóvenes en la actualidad, ya que desarrollo diferente temáticas para ellos.

En lo referido a esta investigación podemos mencionar que se llegó a cumplir con su objetivo, el cual fue determinar cuáles son las consecuencias de las adicciones de los videojuegos en los adolescentes, esto se llevó a cabo realizando un búsqueda con la utilización de diversos buscadores de revistas científicas indexadas llegando a un total de 56 artículos, luego se procedió a utilizar diversos criterios de exclusión e inclusión dando como resultado 20 artículos que tenían la información requerida.

En cuanto a los resultados, se hallaron 17 consecuencias de la adicción a los videojuegos de los adolescentes, de las cuales podemos resaltar los problemas de rendimiento académico bajo, mayor nivel de estrés, problemas de ansiedad y comportamientos impulsivos. Por otra parte, con esta investigación se busca reforzar los diversos artículos ya estudiados, que en un futuro será útil al momento de hacer las comparaciones de revisión sistemática, esto ayudará a las futuras personas realicen investigaciones sobre este tema.

Asimismo, los límites que se evidenciaron, fue que existen pocas revisiones sistemáticas referente a este tema, además no se ha realizado alguna revisión sistemática que sea sobre las consecuencias de la adicción de los videojuegos en los adolescentes.

Por esa razón, se recomienda realizar numerosas investigaciones cuantitativas enfocadas a este contenido. Asimismo, de realizar diferentes artículos de investigación enfocándose no solo en los adolescentes, sino en los niños y adultos.

REFERENCIAS

- Acuña, J. (2020). *Más de 3 mil casos por adicción a videojuegos*. Recuperado de <https://peru21.pe/lima/policiales/mas-de-3-mil-casos-por-adiccion-a-videojuegos-noticia/>
- Ameneiros, A. y Ricoy, M. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. En *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, (13) pp.113-116. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/d807/07c2d486a9eb0d50bd9f9c1e17740a49e374.pdf>
- Belli, S. y Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. En *Revista Athenea Digital: revista de Pensamiento e Investigación Social*, (14) pp. 159-179. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2736172>
- Brenes, C. y Pérez, R. (2015). Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas. En *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13(1) pp.183-194. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77338632009>
- Chacón, R., Zurita, M., Catro, M., Espejo, T., Martínez, A. y Ruiz, G. (2018). Relación entre autoconcepto, consumo de sustancias y uso problemático de videojuegos en universitarios: un modelo de ecuaciones estructurales. En *Revista adicciones*, 30(3) pp.179-188. Recuperado de <https://search.proquest.com/docview/2116875987/AD8D3C99AE184239PQ/1?accountid=36937>
- Chacón, R., Zurita, F. y Martínez, A. (2017). RELACIÓN ENTRE FACTORES ACADÉMICOS Y CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN UNIVERSITARIOS. UN MODELO DE REGRESIÓN. En *Revista de Medios y Educación*, (50) pp.109-121. Recuperado de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/51882/374-2818-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chacón, R., Espejo, T., Martínez, A., Zurita, F., Castro, M. y Ruiz, G. (2017). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. En *Revista Complutense de Educación*, 29(4) pp.1011-1024. Recuperado de <https://search.proquest.com/docview/2239795325/EC9EB8184D147C1PQ/1?accountid=36937>
- Chóliz, C. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. En *Revista Terapia Psicológica*, 35(1) pp.57-69. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>

- Conde, M. (2018). EL USO DE LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN ENTRE ADOLESCENTES. En *Revista de Psicología INFAD*, 2(1). Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3498/349856003001/349856003001.pdf>
- Fuentes, L. y Pérez, L. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). En *Revista Opción*, 31(6) pp.318-328. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf>
- Gradaílle, R., Varela, L. y De Valenzuela, A. (2016). Preocupaciones del profesorado y de las familias sobre los tiempos escolares y de ocio del alumnado de Educación Secundaria Postobligatoria. En *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30(2) pp.49-62. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27447325004>
- Griffiths, M. (2005). ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS:UNA REVISIÓN DE LA LITERATURA. En *Revista Psicología Conductual*, 13(3) pp.445-462. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/273951321_ADICCION_A_LOS_VIDEOJUEGOS_UNA_REVISION_DE_LA_LITERATURA
- González, M. T., Espada, J. P. y Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. En *Revista adicciones*, 29(3) pp.180-185. Recuperado de <https://search.proquest.com/docview/1917132174/A85273C45C134116PQ/2?accountid=36937>
- Hernández, C. (2019). *El uso adictivo a los videojuegos afecta al 5% de los adolescentes*. Recuperado de <https://www.elmundo.es/comunidad-valenciana/castellon/2019/04/15/5cb43e5421efa0e8438b45e0.html>
- Huallpa, W. (2016). *Rasgos de personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes de Quinto año de secundaria de la Institucion Educativa Ignacio José Miranda de la ciudad de Juliaca - 2015*. (Tesis para optar el título profesional). Universidad Peruana Unión, Juliaca, Perú. Recuperado de https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/566/Walter_Tesis_bachiller_2016.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Lloret, D. y Morell, R. (2015). IMPULSIVIDAD Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS. En *Revista Health and addictions salud y drogas*, 16(1) pp.33-40. Recuperado de <http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=2&sid=5ba91cd5-78d9-47c2-aae4-3afef9cd5701%40sdc-v-sessmgr01>
- Marín, M., Carballo, J. y Coloma, A. (2018). Rendimiento académico y cognitivo en el uso problemático de Internet. EN *Revista adicciones*, 30(2) pp.101-110. Recuperado de

<https://search.proquest.com/docview/2065914095/E504608EF5FC4A07PQ/1?accountid=36937>

- Moreno, B., Muñoz, M., Cuella, J., Domancic, S. y Villanueva, J. (2018). Revisiones Sistemáticas: definición y nociones básicas. En *Revista Clin. Periodoncia Implantol*, 11(3) pp.184-186. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/piro/v11n3/0719-0107-piro-11-03-184.pdf>
- Orellana, I.M. (2009). *Arte y Videojuego: Movimientos y Tendencias Artísticas desde la segunda mitad del siglo XX hasta hoy*. (Tesis de Postítulo). Universidad De Chile, Chile. Recuperado de http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/101198/arorellana_i.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pacheco, S. (2018). Adicción a las nuevas tecnologías y estilo de vida saludable en estudiantes de las instituciones educativas de Juliaca 2017. En *Revista ÑAWPARISUN*, 1(1) pp.43-50. Recuperado de <http://unaj.edu.pe/revista/index.php/vpin/article/view/9/8>
- Pedrero, E., Mora, C., Rodríguez, R., Benítez, M., Ordoñez, A., Gonzales, L. y Mendez, S. (2019). SÍNTOMAS PREFRONTALES ASOCIADOS AL USO PROBLEMÁTICO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) EN ADOLESCENTES. En *Revista Behavioral Psychology*, 27(2) pp.257-273. Recuperado de <https://search.proquest.com/docview/2296578577/4A31DE8AB1CA4168PQ/1?accountid=36937>
- Pedrero, R., Ruiz, J., Rojo, G., Llanero, M., Pedrero, J., Morales, S. y Puerta, C. (2018). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): uso problemático de Internet, videojuegos, teléfonos móviles, mensajería instantánea y redes sociales mediante el MULTICAGE-TIC. En *Revista adicciones*, 30(1) pp.19-32. Recuperado de <https://search.proquest.com/docview/2022822988/40979E0771954ADBQP/1?accountid=36937>
- Restrepo, S., Arroyave, L. y Arboleda, W. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella Antioquia. En *Revista Educación*, 43(2). Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/440/44058158011/44058158011.pdf>
- Ricoy, C. y Ameneiros, A. (2015). Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género. En *Revista Complutense de Educación*, 27(3) pp.1291-1308. Recuperado de <https://search.proquest.com/docview/1806618768/A9F23394E39B4FC4PQ/1?accountid=36937>

- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M. y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. En *Revista Universitas Psychologia*, 6(4) pp. 1-13. Recuperado de <https://search.proquest.com/docview/2102960414/F18F73BD7DEB46ECPQ/1?accountid=36937>
- Sánchez, J. y Silveira, E. (2018). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. En *Revista Electrónica sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 6(11). Recuperado de <http://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690/809>
- Seni, G. y Romero, M. (2017). MEDIOS Y BULLYING. CARACTERIZACIÓN DE LOS HáBITOS, PREFERENCIAS Y USOS QUE LOS JÓVENES UNIVERSITARIOS HACEN DE LAS TIC Y SU POTENCIAL EN LA CONVIVENCIA. En *Revista de Comunicación de la SEECI*, (44) pp. 127-153. Recuperado de <https://search.proquest.com/docview/2013604308/CF0DAB509BCB4CFDPQ/1?accountid=36937>
- Valido, A.M. (2018). *FACTORES ASOCIADOS A LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES*. (Tesis para el título de Master). Universidad de La Laguna, España. Recuperado de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14804/Factores%20asociados%20a%20la%20adiccion%20a%20los%20videojuegos%20en%20adolescentes..pdf?sequence=1&isAllowed=y>