



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD
CARRERA PSICOLOGÍA CLÍNICA**

Impulsividad y el uso problemático de videojuegos

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciado en
Psicología Clínica**

Autor:

Torres Cevallos Emily Mirella
Zamora Noboa Xavier Andrés

Tutor:

Mgs. Ángel Gustavo Llerena Cruz.

Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Nosotros, Emily Mirella Torres Cevallos y Xavier Andrés Zamora Noboa, con cédula de ciudadanía 0604865055 y 0604754408 autores del trabajo de investigación titulado: Impulsividad y el uso problemático de videojuegos, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 16 de diciembre de 2024.



Emily Mirella Torres Cevallos

C.I: 0604865055



Xavier Andrés Zamora Noboa

C.I: 0604754408

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Ángel Gustavo Llerena Cruz catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Salud, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: Impulsividad y el uso problemático de videojuegos, bajo la autoría de Emily Mirella Torres Cevallos y Xavier Andrés Zamora Noboa; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 15 días del mes de diciembre de año 2024.



Msc. Angel Llerena C.

C.I: 060418136

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

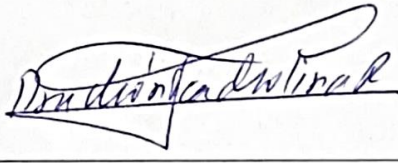
Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación Impulsividad y el uso problemático de videojuegos, presentado por Emily Mirella Torres Cevallos, con cédula de identidad número 0604865055 y Xavier Andrés Zamora Noboa, con cédula de identidad número 0604754408, bajo la tutoría de Mgs. Ángel Gustavo Llerena Cruz; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a los 09 días del mes de diciembre del 2024.

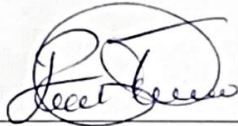
MSc. Juan Pablo Mazon Naranjo
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Dra. Sandra Monica Molina Rosero
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Dra.Mgs. Jenny Rocio Tenezaca Sanchez
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO





Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-08.17
VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **TORRES CEVALLOS EMILY MIRELLA** con CC: **0604865055**, estudiante de la Carrera **PSICOLOGÍA CLÍNICA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA SALUD**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"IMPULSIVIDAD Y EL USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS"**, cumple con el 6 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITING**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 9 de DICIEMBRE de 2024


Msc. Angel Llerena C.
TUTOR



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-08.17
VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **ZAMORA NOBOA XAVIER ANDRÉS** con CC: **0604754408**, estudiante de la Carrera **PSICOLOGÍA CLÍNICA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA SALUD**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"IMPULSIVIDAD Y EL USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS"**, cumple con el **6 %**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITING**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 9 de DICIEMBRE de 2024



Msc. Angel Llerena C.
TUTOR

DEDICATORIA

El tiempo que invertí en culminar mi carrera universitaria se lo dedico a cada una de las mujeres de mi familia que mediante su esfuerzo y sacrificio motivaron mi camino a la formación profesional.

Emily.

La carrera me ha enseñado grandes cosas sobre las personas y sobre mí mismo, amo la carrera de Psicología Clínica por todo lo que me ha aportado y espero poder contribuir a la sociedad de alguna manera con mi trabajo como psicólogo, todo el esfuerzo y dedicación que invertí en la carrera me lo agradezco a mí mismo, al apoyo de mi familia, a mis amigos, a mi mascota fallecida Cony y en especial a las personas que me apoyaron en un inicio, pues ellos vieron algo especial en mí y gracias a ellos elegí este camino.

Xavier.

Este trabajo de investigación se lo dedicamos a todos los que practican videojuegos como un medio de entretenimiento o como una escapatoria de su realidad, a quienes los juegos en línea han significado un refugio en el cual pueden convertirse en quienes deseen, este trabajo va dedicado también a los jugadores que han vuelto del juego su pasión y trabajo buscando tener una mejor vida y sustentación económica al destacar en el mundo de los eSports, para ellos y todos los que alguna vez nos hemos divertido con amigos jugando una partida en línea a pesar de estar a kilómetros de distancia, les dedicamos este trabajo.

Emily - Xavier.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios y a la Virgen de El Cisne.

A mis padres y hermanos que no abandonaron la fe en mí y creyeron en los anhelos desordenados y poco claros de mi juventud.

La vida me transcurrió breve porque iba acompañada de amor y felicidad, a mis amigas de salón que no dejaron que me retirara de los semestre y me prestaron sus vidas para acompañarlas en este proceso.

A mis amadas Juda y Pao, si he de estar aquí es porque ustedes me empujaron a hacerlo, el camino fue largo y a destiempo, pero con una meta clara, llegar juntas a este momento.

Emily

Agradezco a Dios y a mis padres por el apoyo brindado.

Me agradezco a mí mismo por haber tomado el valor de seguir a mi deseo y elegir la carrera que me gustaba.

Agradezco también a mis amigos que siempre estuvieron para mí apoyándome en mi camino y a las amigas que hice en el transcurso de la carrera, quienes se convirtieron en unas hermanas para mí Denisse e Isabel, de igual forma le agradezco a mi compañera de tesis Emily Torres por ser mi compañera en varios trabajos en la universidad en los cuales nos destacamos. También quiero agradecerle a mi tutor de prácticas Santy por brindarme sus conocimientos y su amistad, y finalmente a mi psicoanalista Lorena quien me ha brindado un espacio de escucha importante para mi salud mental.

Xavier

ÍNDICE GENERAL

Declaratoria de autoría.....	
Dictamen favorable del profesor tutor.....	
Certificado de los miembros del tribunal	
Certificado antiplagio	
Dedicatoria.....	
Agradecimiento	
Índice de Tablas.....	
Índice de Figuras	
Resumen	
Abstract.....	
Capítulo I. Introducción.....	15
Objetivos	17
Objetivo General.....	17
Objetivos Específicos.....	17
Capítulo II. Marco Teórico.....	18
Antecedentes	18
Impulsividad.....	19
Definiciones	19
Tipos o Dimensiones.....	19
Impulsividad en Adolescentes	20
Adolescencia, Impulsividad y fascinación por los videojuegos.....	20
Impulsividad en Adultos	21
Videojuegos en la adultez	21
Factores que inciden en la conducta impulsiva.....	22
Videojuegos.....	24
Definición.....	24
Antecedentes históricos.....	24
Uso de videojuegos	25
Uso problemático de videojuegos.....	25
Conceptualización	25
Clasificaciones diagnósticas: DSM- 5 y CIE- 11.....	26

Consecuencias del uso problemático de videojuegos	26
Capítulo III. Metodología.....	28
Tipo de Investigación.....	28
Nivel de investigación.....	28
Estrategias de búsqueda	28
Extracción de datos	28
Selección de los estudios.....	29
Evaluación de la calidad.....	30
Consideraciones éticas	39
Capítulo IV. Resultados y Discusión.....	39
Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones	56
Conclusiones	56
Recomendaciones.....	56
Bibliografía.....	57

Índice de Tablas

Tabla 1 Criterios de selección de los documentos científicos	29
Tabla 2 Criterios de exclusión de los documentos científicos.....	29
Tabla 3 Criterios basados en el CRF-QS para determinar la calidad metodológica	30
Tabla 4 Evaluación de la calidad metodológica de los documentos científicos.....	32
Tabla 5 El análisis del uso problemático de videojuegos	40
Tabla 6 Impulsividad en el uso problemático de videojuegos.....	47

Índice de Figuras

Figura 1 Los videojuegos ya no son para niños	22
Figura 2 Diagrama de flujo PRISMA 2020.....	30

Resumen

El empleo de los videojuegos como una forma de entretenimiento ha ido ganando interés por parte de la población en los últimos años, su estudio desde el enfoque psicológico centra el foco de interés en las posibles implicaciones clínicas como el uso problemático de los mismos, problemática que se logra evidenciar en adolescentes y adultos en mayor medida. El estudio de la impulsividad a la par de lo mencionado permite la obtención de resultados más específicos por lo que el objetivo de este estudio fue el análisis de la impulsividad y el uso problemático de videojuegos en adolescentes y adultos mediante una revisión sistemática de artículos. La presente investigación es de tipo documental bibliográfica de nivel descriptivo, se contempló el análisis de 158 artículos y finalmente se trabajó con un total de 21 artículos cuantitativos que investigaron las variables de impulsividad y uso problemático de videojuegos en idioma español e inglés publicados en el periodo de tiempo de 2014 a Julio 2024 en bases de datos científicas como Web of Science, Scopus, PubMed Central y Scielo. Estos artículos fueron seleccionados después de la aplicación de filtros de selección específicos y la evaluación de calidad metodológica mediante el empleo de la matriz Critical Review Form-Quantitative Studies (CRF-QS). Los resultados evidenciaron que existe un predominio de uso problemático de videojuegos en los adolescentes, se identificó un mayor riesgo de adicción en los jugadores que dedicaban más horas a esta actividad, además en el análisis de la impulsividad se detalla al subtipo motor y cognitiva como aquellas que se presentan en mayor medida. La variable impulsividad obtuvo puntuaciones elevadas con respecto al uso problemático de videojuegos, los resultados resaltan la existencia de una correlación estadística significativa entre estas dos variables.

Palabras claves: Videojuegos, impulsividad, uso problemático, control de impulsos. Juegos de video.

Abstract

The use of video games as a form of entertainment has been gaining interest among the population in recent years; its study from the psychological approach focuses on the possible clinical implications, such as the problematic use of them, a problem that is evidenced to a greater extent in adolescents and adults. The study of impulsivity allows for obtaining more specific results, so the objective of this study was the analysis of impulsivity and the problematic use of video games in adolescents and adults through a systematic review of articles. The present research is of a descriptive bibliographic documentary type, the analysis of 158 articles was contemplated, and finally, we worked with a total of 21 quantitative articles that investigated the variables of impulsivity and problematic use of video games in Spanish and English published in the period from 2014 to July 2024 in scientific databases such as Web of Science, Scopus, PubMed Central, and Scielo. These articles were selected after applying specific selection filters and methodological quality assessment using the Critical Review Form-Quantitative Studies (CRF-QS) matrix. The results showed that there is a predominance of problematic use of video games in adolescents, a higher risk of addiction was identified in players who devoted more hours to this activity, and the analysis of impulsivity detailed the motor and cognitive subtypes as those that are presented to a greater extent. The impulsivity variable obtained high scores concerning the problematic use of video games, the results highlight a significant statistical correlation between these two variables.

Keywords: Video games, impulsivity, problematic use, impulse control. Video games.



Firmado electrónicamente por:

MARIA FERNANDA PONCE MARCILLO

Reviewed by:

Mgs. Maria Fernanda Ponce Marcillo

- **ENGLISH PROFESSOR**

C.C. 0603818188

Capítulo I. Introducción

La impulsividad es una acción carente de reflexión previa a su ejecución lo que desemboca en la aparición de consecuencias que pueden suponer un riesgo o problema para la persona y su entorno. Autores como Patton, Stanford y Barrat han mostrado interés por el estudio de la impulsividad llegando a plantear una clasificación más específica de la misma, en la cual detallan dimensiones como la impulsividad atencional, motora y sin planificación, esta clasificación aborda el área conductual y cognitiva, las cuales están involucradas en las acciones ejecutadas dentro de la dinámica de videojuegos (Herdoiza, 2020).

Álvarez et al. (2022) definen el uso problemático de videojuegos como un patrón de comportamientos de tipo desadaptativo, existen similitudes con cuadros de adicción a sustancias debido a la relación que se entabla entre la conducta y una actividad en específico que conlleva un aumento en su prominencia frente a otra lo que llega a afectar en las esferas biopsicosociales de la persona. En relación con las adicciones conductuales guardan similitudes en aspectos como la experiencia subjetiva de cambios de humor frente a la acción y esto a su vez desencadena otras situaciones, por ejemplo, la sensación de tranquilidad al usar el videojuego puede incentivar el aumento de la frecuencia con que se inicien sesiones de juego que de ser interrumpidas podrían desembocar en sentimientos desagradables que llegarían a repercutir a nivel personal y social.

Al hablar del uso problemático de videojuegos es relevante abordar la temática de causas o factores que predisponen que un usuario desarrolle esta conducta, dentro de estos factores se destacan aspectos propios del individuo como la interrelación entre sí como los psicosociales donde resalta el contexto, nivel socioeconómico y las relaciones sociales que se entablan; y factores psicobiológicos donde se detalla el sexo, edad, aspectos relacionados al autoestima, malestar emocional y rasgos de impulsividad (López, 2022).

En los últimos años se ha popularizado el uso de videojuego como fuente de distracción y diversión por su variedad de temáticas y dinámicas, dentro de este tipo de juegos se ha planteado el estudio de la impulsividad como factor predictor del desarrollo de la conducta problemática y el papel que juega en el inicio, mantenimiento y finalización de las sesiones pues este tipo de entretenimiento fue creado con fines recreativos; sin embargo, su uso desmedido ha ocasionado repercusiones sobre la salud y calidad de vida de sus usuarios. La gratificación inmediata y la intensidad emocional que aportan estas actividades pueden ocasionar un comportamiento impulsivo en los jugadores, lo cual es preocupante en poblaciones vulnerables como niños y adolescentes en las cuales el desarrollo neurológico y cognitivo se encuentra en proceso, por lo mencionado surge el interés por conocer los aspectos sobre uso problemático y la impulsividad a la par (Herdoiza, 2020).

La industria de los videojuegos abarca el desarrollo, comercialización y distribución a nivel mundial, las estadísticas denotan que Estados Unidos y China son el mercado que lideran la industria. El Instituto Federal de Telecomunicaciones en su “Reporte especial estado del gaming en México” plantea que existe alrededor de 2.700 millones de usuarios de videojuegos alrededor del mundo, cifras que van en aumento (IFT, 2022).

En el contexto europeo se plantea que uno de cada cuatro jóvenes utiliza juegos de video reiteradas veces a la semana, lo que denota un claro problema pues el incremento de jugadores también ocasiona una prevalencia en el uso problemático o sin medida de estos.

A su vez, entre el uno y tres por ciento de los usuarios presentaron sintomatología referente a la falta de control de impulsos, además de desarrollar conductas problemáticas y problemas psicosociales (Lloret y Morell, 2015).

Dentro de esta misma línea se habla de la impulsividad como un factor predictor en la aparición de adicciones, incluso considerada como la base de las adicciones comportamentales que surgen a partir del deseo de aliviar la tensión que existe al no realizar una acción que de no ser por la urgencia y malestar que se experimenta podría ser considerada una actividad cotidiana y normal. Una de las conductas que es catalogada como adictógena es el juego patológico (Chávez et al., 2018).

La Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2020), estima que los videojuegos son la primera opción de ocio audiovisual en muchos países, entre ellos destaca España, donde alrededor de 15.9 millones de personas que corresponden al 47% de la población los usan, dentro de este grupo se plantea que el 74.2% juegan todas las semanas alrededor de 7 horas. En la población infantil y adolescente española, el 68% de niños y el 72% de adolescentes usuarios de videojuegos los usan de forma habitual.

Estudios realizados en población española en el año 2018 a jóvenes con edades de entre 14 a 18 años sobre el uso de videojuegos indicaron una prevalencia del 82,2% con un porcentaje significativamente mayor en hombres. Con relación al trastorno por uso de videojuegos, la misma población presentaría una prevalencia del 6,1% de acuerdo con los criterios del DSM 5 (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones [OEDA], 2022). Recientemente diversas investigaciones advirtieron sobre las consecuencias que tuvo el confinamiento por COVID-19 sobre el aumento de uso por videojuegos, llegando a destacar su prevalencia en la población juvenil (Balhara et al., 2020).

A nivel de América Latina, México se posiciona en el décimo lugar dentro de la industria de videojuegos con un aproximado de 76.7 millones de usuarios, lo que representa al 57% de la población mexicana, con respecto a la edad, alrededor del 56% tienen entre 18 y 34 años, al indagar sobre el género de los usuarios los resultados difieren en menos del 1% demostrando que en este contexto tanto hombres como mujeres juegan por igual (IFT, 2022).

En una investigación realizada sobre el uso problemático de videojuegos en adolescentes de Ecuador, se identificó que las variables sociodemográficas influyen pues se determinó que los adolescentes varones que viven en zonas urbanas son los más afectados, representando un 18,1 % frente al 8,3% que residen en zonas rurales, también se evidenció que los adolescentes que estudian en instituciones públicas son los que presentan un aumento en la problemática de uso de videojuegos, siendo del 16,9% a diferencia del 8,5% de estudiantes de instituciones privadas (Estrada et al., 2022).

Por su parte en otra investigación realizada en estudiantes universitarios de la provincia de Tungurahua-Ecuador sobre los niveles y tipos de impulsividad, se encontró que existe un predominio de impulsividad en el sexo masculino con un 68% y en mujeres con un 44%, además se evidenció que los factores que influenciaban a hombres y mujeres eran similares dando resultados diferentes por la reacción propia de cada grupo (Flores et al., 2022).

En este mismo contexto, en una investigación realizada sobre el uso problemático de videojuegos en adolescentes se identificó que las variables sociodemográficas influyen en su prevalencia de este trastorno, pues se determinó que los adolescentes varones que viven

en zonas urbanas son los más afectados. En el mismo estudio se evidenció que los adolescentes que estudian en una institución privada son los que reflejan un aumento en la problemática, a diferencia de los estudiantes que estudian en un colegio público, este se debe al nivel socioeconómico lo que les permite acceder y distraerse con mayor facilidad haciendo uso de los videojuegos (Estrada et al., 2022).

Es evidente que los videojuegos son una actividad de entretenimiento que cada día atrae a más usuarios pues estos llegan a tener un fuerte impacto en la vida de los adolescentes, los jugadores por lo general olvidan sus preocupaciones y pierden la noción del tiempo, además de verse afectada su capacidad para controlar el tiempo de su uso, llegando a afectar su ambiente académico, familiar y social. Los juegos de video también tienen efectos negativos sobre las conductas impulsivas, agresivas y egoístas sobre las personas que los utilizan con mayor frecuencia, en especial cuando se tratan de juegos relacionados a la violencia (Barbado y Díaz, 2021).

Los investigadores dentro del campo de la psicología muestran interés por el estudio de la relación entre las variables de impulsividad y uso problemático de videojuegos por lo que un análisis de los hallazgos más relevantes hasta la fecha de realización del presente trabajo es de suma importancia, se focalizará la información en el uso problemático de videojuegos como fin del presente estudio documental que basa su ejecución en el ámbito científico y las aportaciones actuales realizadas por diferentes autores hasta la fecha.

Es preciso, además, señalar la falta de información en torno a las dimensiones de las variables y como estas se presentan e interactúan. Esta investigación es viable porque para su realización se cuenta con los recursos tecnológicos necesarios que facilitan el acceso a bases de datos científicos para la sustentación teórica y conceptual de las variables por medio del análisis de artículo de impacto científico que garantizan una fundamentación teórica sólida dentro del campo de la Salud Mental.

Con el objetivo de proporcionar una descripción detallada de la problemática planteada previamente se formula la siguiente interrogante de investigación:

¿Cómo se relacionan la impulsividad y el uso problemático de videojuegos?

Objetivos

Objetivo General

- Analizar la impulsividad y el uso problemático de videojuegos en adolescentes y adultos.

Objetivos Específicos

- Caracterizar el uso problemático de los videojuegos.
- Describir la relación entre la impulsividad y el uso problemático de videojuegos.

Capítulo II. Marco Teórico

Antecedentes

La impulsividad y su implicación en los videojuegos ha sido foco de atención para desarrolladores creativos de la industria e investigadores de la conducta, para identificar los aspectos relacionados a la impulsividad que pueden llegar a estar presentes o involucrados en la conducta de un usuario de videojuegos se evidencia la existencia de resultados de relevancia dentro de contextos europeos como latinoamericanos.

En Europa occidental, Nuyens et al. (2016) propuso explorar las asociaciones existentes entre la impulsividad y los síntomas del uso problemático de videojuegos de tipo Arena de batalla multijugador en línea [MOBA] en sus siglas en inglés, en treinta y seis jugadores mayores de 18 años que tenían un nivel avanzado. Para explorar la relación se evaluaron por separado las variables de interés, la impulsividad por medio de la escala de impulsividad de Barratt y la Impulsive Behavior Scale (UPPS-P); para la evaluación del uso de la segunda variable se utilizó el cuestionario sobre uso problemático de videojuegos (POGQ). Los resultados demostraron una relación entre rasgos de impulsividad y el uso problemático de los videojuegos MOBA destacando aspectos como la incapacidad de posponer la recompensa.

Álvarez et al. (2022) en un estudio realizado en Chile buscó describir las características de la muestra conformada por 258 participantes en edad entre 18 y 30 años en función del uso problemático de videojuegos, la inteligencia emocional e impulsividad. Para la valoración del uso problemático se empleó el instrumento Internet Gaming Disorder test (IGD-20) mientras que la variable impulsividad fue evaluada con la Escala de impulsividad de Barratt. Este estudio fue de tipo cuantitativo y de nivel correlacional. Los resultados arrojaron que el uso problemático de videojuegos tiene una relación positiva significativa con la impulsividad, basándose en el planteamiento de que el uso problemático de videojuegos es una adicción conductual que inicia a partir del desarrollo de un patrón comportamental disfuncional de un jugador con impulsividad moderada, además el tiempo empleado en el videojuego estaría directamente relacionado con la estimulación del sistema de recompensa.

En Colombia, Chahín y Briñez (2018) desarrollaron, por separado, instrumentos para la evaluación de la adicción a internet y la adicción a videojuegos en adolescentes, el tipo de investigación fue cuantitativa con un nivel experimental donde participaron 354 preadolescentes y adolescentes en edades de entre 11 a 18 años. Uno de sus objetivos fue identificar la validez convergente de los instrumentos mediante el empleo de la Escala Barrat de impulsividad para niños donde los resultaron indicaron que la impulsividad motora denota una relación significativa con el instrumento de adicción a videojuegos, además se evidenció puntuaciones altas en el grupo de adolescentes de menor edad en comparación al grupo de mayor edad lo que demuestra una prevalencia de las dimensiones relacionadas a la frecuencia y tiempo planteadas en la evaluación de la adicción a videojuegos.

En la provincia de Tungurahua, Ecuador, Ortiz y Velastegui (2023) realizaron un estudio sobre Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en 403 estudiantes con edades de entre 14 y 18 años, el estudio fue de tipo cuantitativo, nivel correlacional, con respecto a los resultados demostraron que el 46.7% de los participantes

puntuaban niveles altos de dependencia a los videojuegos y a la par con respecto a la impulsividad se resalta la prevalencia del tipo motor determinado por las acciones arriesgadas que carecen de un análisis previo de los riesgos y al ser más propensos a las reacciones agresivas, seguido por puntuaciones significativas en impulsividad no planeada caracterizada por la toma de decisiones basándose en una búsqueda constantemente de satisfacción inmediata.

Impulsividad

Definiciones

Según Eysenck es una concepción que engloba cuatro factores: el primero de ellos hace referencia al accionar de manera rápida sin pensar en las consecuencias, el segundo factor es la toma de riesgos como la exploración de actividades que permitan conseguir gratificaciones o problemas, el tercer factor hace alusión a la capacidad de improvisar o capacidad de actuar sin una planificación y finalmente, el cuarto factor habla sobre la vitalidad que es la energía que hace que el individuo realice actividades (Louhau y Picón, 2019).

Por su parte, Riaño et al. (2015) define a la impulsividad desde una concepción biopsicosocial tomando a consideración varias características de las esferas de la vida de la persona. Menciona además que esta es una tendencia que permite a la persona reaccionar de forma rápida sin una reflexión previa, es generada como una respuesta a estímulos internos o externos donde la persona no va a tomar en cuenta las consecuencias perjudiciales.

También se la puede definir como un periodo corto de atención en donde el individuo tendrá una predisposición especial a actuar de manera riesgosa, dándole prioridad a la satisfacción instantánea (Germano y Brenlla, 2023). Por lo mencionado es considerada también como una predisposición psicobiológica que abarca diversos comportamientos y no solo una acción en particular por este motivo es que se conforma de diversas dimensiones.

La impulsividad es un tipo de conducta inadecuada determinado por la activación motora, no planificación, toma de decisiones no meditadas y una tendencia a actuar sin reflexionar, dentro de la cual también es común los problemas para frenar las acciones ejecutadas, presencia de comportamientos irreflexivos, acompañados también por una falta de preocupación sobre las consecuencias acarreadas, enfocándose solamente en las gratificaciones inmediatas que se puedan conseguir (Olarte et al., 2017).

Tipos o Dimensiones

La impulsividad no es un concepto para nada sencillo pues este lo conforman diversas dimensiones que, si bien pueden representar un rango normal, también pueden estar en un rango problemático. Las dimensiones de esta son vistas como patológicas cuando la persona es incapaz de autocontrolarse, solamente actúa sin una previa reflexión y esto produce que se dé un acto impulsivo (Vales et al., 2016).

Según la teoría plateada por Barrat, se la asocia con el tiempo interno específico en el cual las personas que buscan realizar una acción poseen un reloj interno que se activa o trabaja de manera más veloz que el de las personas que no la presentan, haciendo que tengan una respuesta más rápida en ciertas situaciones (Vales et al., 2016).

Impulsividad Motora Esta hace referencia a la imposibilidad de proyectarse a futuro, aquí la persona toma acción sin pensar en las consecuencias que pueden tener sus acciones, se caracteriza por una falta de análisis sobre las consecuencias negativas que pueden tener sus acciones a futuro, en términos más sencillos en este tipo el pensamiento de la persona hace que pase directo a la acción sin antes razonar, además la persona actúa de acuerdo con su estado de ánimo (Flores et al., 2022).

Impulsividad Cognitiva Se presenta en el momento en el que una persona tiene un pensamiento impulsivo que es sinónimo de un pensamiento con un limitado procesamiento analítico, acompañado de inflexibilidad cognitiva, en este subtipo, la persona también presenta problemas para procesar y articular la información, así como para descifrar o interpretarla, Este tipo es evidente en sujetos con dificultades para acatar órdenes y mal manejo emocional (García, 2019).

Impulsividad no Planeada Se caracteriza porque las personas no han desarrollado su capacidad para planificar sus acciones por lo que no elaboran planes a futuro y solo muestran interés en las cosas inmediatas, en el presente y mas no en el futuro. Esta hace referencia a un procesamiento veloz de la información, beneficiando la toma de decisiones en cortos periodos de tiempo (Campos et al., 2019).

Impulsividad en Adolescentes

Según Papalia la adolescencia comprende el lapso de edad desde los 11 hasta los 20 años aproximadamente y la adultez emergente por su parte empieza desde los 20 años hasta los inicios de la adultez media 40 años por lo que se trabajará con la población que vaya acorde a estos intervalos de edad pues son los adolescentes y adultos quienes hacen mayor uso de estos dispositivos o medios de entretenimiento (Papalia et al., 2012).

Estudios recientes arrojan que la capacidad de autocontrol está estrechamente ligada a la edad del sujeto, pues esta se sigue desarrollando durante la adolescencia. En un estudio realizado por Oliva et al. (2019) con 1500 españoles se encontró que los adolescentes con edades de 15 a 19 años presentaban puntuaciones altas con respecto a su impulsividad a diferencia de los adultos que presentaron puntuaciones bajas.

De igual forma se llegó a la conclusión mediante diversos estudios que la adolescencia es la etapa donde los problemas conductuales aumentan lo que puede dar como resultado en ciertas situaciones que terminen en la cárcel por cometer delitos, a esto se le atribuye la dificultad para controlar sus impulsos, los mismos que están estrechamente ligados a otros comportamientos negativos que llegan a afectar a los ámbitos académicos, familiar, social y legal (Santana, 2022).

Adolescencia, Impulsividad y fascinación por los videojuegos

Se establece que la adolescencia es en donde en su mayoría el uso de videojuegos tiende a carecer de la vigilancia de adultos, esta etapa se caracteriza por el desarrollo o consolidación de la identidad tanto personal como social donde se involucra el pensamiento reflexivo y crítico. Aspectos como un escaso control sobre los impulsos pueden influir en desarrollo de adicciones o usos problemáticos (Ameneiros y Ricoy, 2015).

En el contexto español estudios recientes plantean que aproximadamente el 72,8% de adolescentes en edades comprendidas entre 15 a 19 años usan videojuegos, el 57.4% de

este grupo refirió jugar de forma diaria siendo los Smartphones y videoconsola los dispositivos más empelados. El uso de videojuegos en la adolescencia es una práctica que está presente en el día a día llegando a ser parte de las actividades de entretenimiento preferidas por este grupo etario (FAD, 2023)

Jiménez et al. (2020) plantea que la tecnología y los videojuegos avanzan de la mano, esto ha permitido eliminar la necesidad del contacto físico cercano como requisito para iniciar una dinámica de juego, las plataformas de videojuegos online han aumentado las interacciones y facilitaron la creación de comunidades de jugadores alrededor del mundo. Los adolescentes prefieren la conexión online porque esta les permite entablar interacciones sociales en un contexto de entretenimiento generando mundos virtuales donde los jugadores pueden explorar partes de su identidad y aspectos varios de su autoconcepto.

La etapa de la adolescencia es una etapa crucial para el desarrollo de conductas de riesgo, es en esta etapa donde existe un mayor riesgo de caer en el uso de sustancias o de generar otro tipo de adicciones. La adolescencia es el periodo donde se desarrolla la personalidad del sujeto, así como también diferentes áreas del cerebro continúan madurando, como son la corteza prefrontal quien es la encargada de la regulación de la conducta, permitiéndole a la persona no actuar de manera impulsiva.

Por otra parte, es necesario recordar que la tecnología y los dispositivos electrónicos actualmente son utilizados diariamente por las personas, especialmente los juegos de video que para gran parte de los adolescentes conforman un elemento importantísimo en su día a día. Para muchos de los adolescentes el uso de la tecnología, en especial las redes sociales y los juegos de video cumplen una función relevante en este periodo de desarrollo, pues les ha servido en búsqueda de identidad e independencia, ampliar su círculo social y una mejora en sus habilidades sociales.

Impulsividad en Adultos

La adultez es una de las etapas en las que también es evidente la impulsividad pues es en ella donde se presentan los problemas laborales y con la pareja, como resultado del estado de ánimo y la conducta impulsiva, también se suele evidenciar como las personas adultas con escaso autocontrol dejan sus trabajos, atacan a sus compañeros o amigos, tienen problemas al momento de esperar por recibir gratificaciones por lo que buscan sentir adrenalina lo que los suele llevar a buscar estímulos externos como el alcohol, drogas comienzan a mentir o incluso robar (Izquierdo, 2005).

La impulsividad no es considerada como una característica estable durante toda la vida del ser humano, pues esta va cambiando conforme la persona va creciendo; es decir, la conducta se va modulando permitiendo que se pase de una respuesta impulsiva a una respuesta reflexiva lo que permite una adaptación adecuada del comportamiento a los cambios que se presenten en el entorno. Esta es una capacidad ejecutiva que se aprecia en los adultos a principios de la segunda década de la vida, alrededor de los 30 años (Méndez et al. 2022).

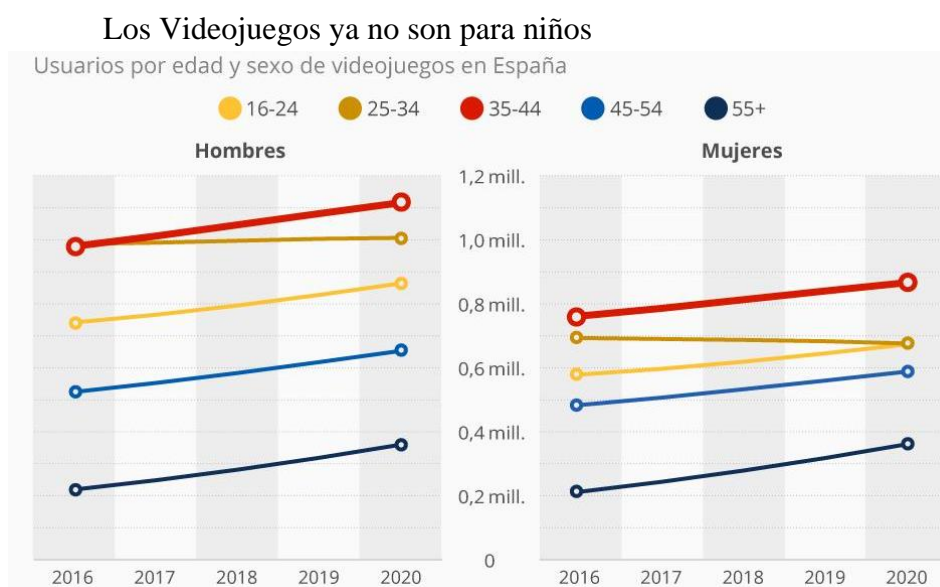
Videojuegos en la adultez

Para las personas adultas la tecnología, el uso de plataformas sociales y los videojuegos representa una nueva forma de comunicación que han sido incorporados a su

vida debido a la necesidad de familiarizarse con la globalización. Los adultos jóvenes son el grupo etario que se encuentra más familiarizado con el uso de los videojuegos, los cuales son vistos como una fuente de entretenimiento. En el caso de los adultos mayores el panorama difiere de lo mencionado, este grupo en su mayoría denotan un desinterés por el uso de videojuegos por carecer de utilidad para el día a día (Torres y Quituisaca, 2020).

Encuestas realizadas por la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD, 2023) demuestran que 4 de 10 jóvenes están de acuerdo con que los videojuegos son una profesión a futuro, en este grupo poblacional existe un interés notable por dedicarse a la industria de los videojuegos ya sea siendo un jugador profesionalmente o creando contenido relacionado con la programación, diseño y desarrollo. La diversidad de los videojuegos ha permitido que cada vez sean más los usuarios que se identifican con el término en inglés “gamer” que significa jugador, en la misma encuesta los resultados indicaron que el 56,8% de jugadores mayores de 20 años usaban esta autodefinición.

Figura 1



Fuente. La figura muestra el número de usuarios de videojuegos según edades (Moreno, 2016).

Dentro de la población española, el mayor número de usuarios adultos hombres de videojuegos se ubican en un rango de edad entre los 35 y 44 años siendo 1.1 millones la cifra más significativa seguida por el rango de edad de 25 a 34 años con 1 millón de usuarios, resultados similares se evidencian en el análisis de los datos de la población de mujeres, donde se registró que las usuarias en edades entre 35 a 44 años alrededor de 900mil en el 2020. Con estos resultados se evidencia que un grupo representativo del conteo general de “gamer” son adultos. Analizar que la población de 25 a 35 años se mantiene.

Factores que inciden en la conducta impulsiva

Cuando se habla sobre los factores que influyen a la conducta impulsiva se indica que los factores psicosociales tienen una alta influencia en la impulsividad, la cual es considerada como la principal causa de suicidios, delincuencia, etc. Actualmente las conductas impulsivas han ido incrementando, especialmente en el sexo masculino donde el

85% de estas se relaciona con trastornos psiquiátricos. Los factores psicosociales presentan distintas características que afectan de manera negativa a las personas y su ambiente (Cordero, 2019).

Existen factores psicológicos que influyen en la impulsividad, estos son de tipo emocionales y permiten supeditar una conducta o estilo de vida, estos están vinculados con la conducta impulsiva, estos factores son:

La poca tolerancia a la frustración, se evidencia en situaciones donde se combinan un bajo nivel de autocontrol y la ira, lo que genera comportamientos impulsivos caracterizados por la violencia y la espontaneidad. El nivel de estrés que se relaciona con los temas académicos, laborales, familiares y las relaciones con los pares, es aquel que resulta difícil de modular en situaciones específicas. Los rasgos de la personalidad representan un factor importante para que se desarrolle una conducta impulsiva, pues se asocian con las conductas observables que afectan al comportamiento de la persona y si estos no se regulan pueden desencadenar conductas desadaptativas en diferentes situaciones. Un rasgo que también influye a que se presente la impulsividad es el miedo, el estar alerta y a la defensiva, la búsqueda de autoridad y la demanda de atención (Cordero, 2019).

Dentro de los factores sociales, la influencia de la sociedad constituye un aspecto modulador de la conducta de las personas, los medios de comunicación y las redes sociales han influenciado a la sociedad normalizando situaciones marcadas por acciones impulsivas que llegan a ser negativas, cabe destacar en esta misma línea la influencia que pueden llegar a ejercer los pares o contexto social, ya sea escolar o laboral, en el desarrollo de la impulsividad (Cordero, 2019).

Hoy por hoy se han identificado contactos sociales que se vinculan con el desarrollo de una conducta impulsiva, los factores sociales como una familia con conflictivos en sus interacciones, los medios de comunicación y el sistema socioeconómico. Los problemas familiares pueden afectar a que las personas generen conductas impulsivas, pues sus padres les infunden a sus hijos sentimientos como el miedo u hostilidad, haciendo que aprendan estos comportamientos y los repliquen en forma de impulsividad (Hikal y León, 2017).

Otro factor social que influye en la conducta impulsiva es el sistema económico pues hoy los padres están más interesados por darles un buen estatus económico a sus hijos que educarlos dejándoles un vacío emocional, que a la larga afectará a su capacidad de resiliencia y de resolución de problemas. Los medios de comunicación generan estereotipos en las personas, los cuales terminan afectando también sobre su conducta pues afectan a su cognición y conducta por medio del contenido que se difunde en redes sociales, siendo los principales factores que hacen que la conducta de las personas cambie pues se promociona conductas desadaptativas con altos niveles de impulsividad (Cordero, 2019).

Las consecuencias de la impulsividad son causadas por factores psicosociales que se evidencian cuando los ámbitos familiares, sociales, laborales, de salud y de conducta se alteran. La irritabilidad, el aburrimiento, fatiga, nerviosismo, la soledad, etc. son algunas de las que se evidencian. Con respecto a las consecuencias a nivel conductual se presenta la agresividad, problemas en el rendimiento de la persona y problemas de consumo de sustancias. En tanto al área cognitivas se evidencian problemas en la toma de decisiones, bloqueo mental, problemas de memoria y falta de tolerancia a la crítica. Entre las consecuencias en la esfera de la salud como problemas cardiovasculares, tensión constante,

problemas en la respiración, depresión, estrés, etc. Finalmente, consecuencias a nivel laboral son la insatisfacción, problemas con el desempeño, estrés y falta de organización (Cordero, 2019).

Videojuegos

Definición

La Real Academia Española en su diccionario de la lengua española 23ª edición se refiere al término videojuego como “Juego electrónico que se visualiza en una pantalla”. Así mismo se emplea el término para referirse al dispositivo electrónico que se emplea para jugar por medio de una pantalla y mandos (Real academia española [RAE], 2014).

Videojuego es el término empleado para referirse al tipo de juego electrónico que mediante el uso de una pantalla permite la interacción de una o varias personas, siendo implementado en computadoras, dispositivos móviles, consolas y en máquinas arcade. En la actualidad esta forma de entretenimiento ha ido ganando popularidad y es común su uso en el tiempo libre. Con el avance del campo de la tecnología, ha ido alcanzado una complejidad cada vez mayor llegando a despertar el interés en un público con diversas preferencias (Rivera y Torres, 2018).

Antecedentes históricos

La historia de los videojuegos está marcada por la innovación tecnológica, los hitos más destacables parten en 1952 con Alexander Douglas quien creó la versión digital de “OXO” o mejor conocido como Tres en raya, nueve años más tarde estudiantes del Instituto de Tecnología de Massachusetts desarrollaron “Spacewar”, uno de los primeros juegos de computadora para en 1971 iniciar la industria de la mano de Computer Space la primer arcade comercial, un año más tarde la empresa Atari lanzó al mercado "Pong" que era una recreación del tradicional juego de Ping pong que se convirtió en el primer videojuego reconocido. Llegaron a los hogares de los usuarios en 1977 por medio de la consola Atari 2600. El famoso juego “Pac Man” fue lanzado en 1980 y un año después Nintendo presenta el personaje de Mario en “Donkey Kong” que permitía el registro de puntuaciones con el nombre del jugador en las máquinas arcade (Abel, 2024).

La industria sufrió la conocida Crisis de los videojuegos en 1983 causada por la saturación del mercado y el bajo control de calidad de los juegos que salían al mercado, en 1985 Nintendo dio luz a “Super Mario Bros” marcando el fin de la crisis y dando paso a la era de las consolas y los juegos en 3D en 1994 con la PlayStation de Sony que le permitía al jugador emplear CD con gráficos en 3D (Abel, 2024).

El famoso juego Pokémon ingresó al mercado en 1996 posicionando a la empresa Nintendo como una de las más representativas de la industria por la temática de colección de personajes e intercambio entre usuarios. En 1999 Sega lanzó Dreamcast, la primera consola en ofrecer al usuario la experiencia de juego en línea. La industria de los videojuegos evolucionó a gran medida a nivel tecnológico a partir del siglo XX dando paso a la primera consola con sensores de movimiento de Nintendo en 2006 la cual fue equipada también con un mando clásico lo que despertó interés en los jugadores. En 2017 se lanzó la primera consola híbrida que combinaba las herramientas de las consolas de mesa y las portátiles (Abel, 2023).

Uso de videojuegos

A medida que los videojuegos han ido evolucionando en temáticas y dando paso a una gran variedad de géneros que incluyen estrategias, dinámicas atencionales o incluso compromiso por parte del jugador, lo que ha llamado la atención de varios investigadores que plantean la existencia de características como largos periodos de tiempo que dura una sesión de juego y la recompensa reforzadora que conlleva su culminación, estos aspectos pueden llegar a favorecer la aparición de un uso patológico. Sin embargo, también existen estudios que resaltan los impactos positivos que conlleva un uso medido y dentro de los parámetros de la normalidad como el desarrollo de flexibilidad, atención y ejecución de reflejos (Nuyens et al., 2019).

A pesar de que se manejaba el estereotipo de que los videojuegos estaban directamente relacionados con cambios negativos en la salud mental y física de los jugadores, Díaz y Tosina (2014) plantean que, si los usuarios de videojuegos siguieran y respetaran hábitos de juego en torno a tiempo, entorno y moderación, el uso de estos resultaría en una actividad motivante siendo satisfactoria y segura a la vez.

Para plantear pautas de un uso adecuado de videojuegos se propone el Plan de consumo de medios digitales, una herramienta que tiene como objetivo regular el uso de medios digitales partiendo del cálculo del tiempo que se debe exponer una persona a una pantalla, además, plantea pautas a tomar en consideración como la cantidad de contenido que se consume y su calidad o temática. Una forma de establecer el tiempo adecuado que se le dedica al uso de pantallas es mediante el cálculo digital del tiempo para el consumo mediático, una herramienta que permite a las personas conocer el tiempo recomendado en base a sus actividades diarias poniendo como base 8h de sueño y 1h de ejercicio, conforme se aumente el número de horas destinados a actividades como tiempo en familia, quehaceres del hogar y trabajo, tareas escolares, comidas, cuidado personal, lectura, tiempo en familia y ámbito académicos, se disminuye el tiempo destinado al uso de pantallas (American Academy of Pediatrics [AAP], 2016).

La Académica americana de pediatría (AAP, 2016) en su sitio web propone una herramienta digital para la creación de un plan familiar para el consumo mediático en base a las necesidades de cada usuario, en este apartado se establecen los horarios sin pantallas en contextos que involucren una convivencia social, horas de alimentación y sueño, además del establecimiento de zonas libres de pantallas y acciones que garanticen la seguridad personal como el evitar compartir datos personales en línea o a establecer contacto cercano con personas desconocidas.

Uso problemático de videojuegos

Conceptualización

El uso problemático de videojuegos es definido como el uso recurrente y constante en un contexto social, que utiliza el Internet de manera solitaria o en conjunto con otros jugadores y puede causar un malestar clínicamente significativo en varias esferas de la vida del usuario, el tiempo en el cual deben presentarse síntomas como la preocupación, síndrome de abstinencia, tolerancia, pérdida de interés por otras actividades, dificultad para dejar el juego o evasión de los problemas psicosociales asociados es de doce meses. Se entabla que

el uso de videojuegos se vuelve problemático cuando este genera dependencia o adicción psicológica que lleva a la persona a experimentar cambios de ánimo, pérdida de control, evasión de problemas e incluso la victimización (APA, 2014).

Clasificaciones diagnósticas: DSM- 5 y CIE- 11.

La Organización mundial de la salud (OMS, 2019) en la 11ª revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades [CIE-11] reconoce el trastorno por uso de videojuegos como parte de los trastornos del comportamiento por su característica de conducta de juego persistente o recurrente ya sea en online u offline que se ha presentado con una duración mínima de 12 meses. Las manifestaciones del trastorno por uso de videojuegos incluyen:

1. Deterioro en el control del inicio, frecuencia, duración, intensidad, terminación y contexto.
2. Incremento de la prioridad que se le da al videojuego llegando a anteponerlo a otros intereses de la vida diaria.
3. Incremento o continuación de la conducta de juego aun cuando existan consecuencias negativas.

En el apartado de Factores que influyen en el estado de salud o el contacto con los servicios de salud se incluye el Uso de videojuegos peligroso para referirse al patrón de juego en línea o fuera de línea que aumenta de forma considerable la aparición de consecuencias negativas en la salud física o mental del usuario o en su entorno social debido a la frecuencia y cantidad de tiempo dedicado al videojuego. En esta clasificación también se contempla el descuido de interés y conductas de riesgos asociados al juego como aspectos a tomarse en cuenta al momento de su diagnóstico, además, la persona debe estar consciente de los riesgos que conlleva el patrón de juego. El empleo de este diagnóstico es factible cuando el comportamiento de juego amerita atención por parte de profesionales de salud, pero no llega a cumplir con todas las manifestaciones del Trastorno por uso de videojuegos (OMS, 2022).

En el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales [DSM-V] el diagnóstico en el cual se contempla el uso de videojuegos es el Trastorno de juego por internet que hace alusión al uso persistente y recurrente del internet para jugar ya sea en solitario o con otros jugadores, esta conducta conlleva un deterioro y malestar clínicamente significativo, dentro de los criterios diagnósticos se plantea que la persona debe cumplir cinco o más de las manifestaciones por un periodo de 12 meses (APA, 2014).

Los criterios planteados para su diagnóstico incluyen el desarrollo de tolerancia frente al tiempo de uso de juegos el cual debe ser continuo, además se plantea que existe un deterioro significativo en las relaciones sociales llegando al engaño de familiares y amigos en favor de ocultar la conducta. La preocupación por el tema es notable y se acompaña de sintomatología de abstinencia cuando la persona no se encuentra en el contexto de juego. Dentro de estas manifestaciones se contemplan los intentos fallidos de abandonar la conducta y el desinterés por otras actividades (APA, 2014).

Consecuencias del uso problemático de videojuegos

El uso de videojuegos se ha convertido en una práctica cada vez más común en la cual el jugador se expone a una gran cantidad de estímulos, es por esto que la Junta de

clasificación de software de entretenimiento es la organización encargada de la clasificación de videojuegos en Norteamérica y Centroamérica. Las categorías de clasificación permiten al usuario conocer si el contenido del juego es adecuado para su edad (Entertainment Software Rating Board [ESRB], 2024).

La asignación E hace alusión a que el contenido es apto para todas las edades; E+10 contenido apto para mayores de 10 años por presencia un grado de violencia y temas mínimamente provocativos; T dirigido para adolescentes a partir de los 13 años por presencia de violencia, cantidad mínima de sangre, lenguaje fuerte y humor grosero; M asignado a una población madura a partir de 17 años por presencia de violencia intensa, contenido sexual, lenguaje fuerte y derramamiento de sangre; AO adultos mayores de 18 años por la presencia de escenas de violencia intensa, contenido gráfico sexual y apuestas; RP aun sin clasificación; y RP +17 aun sin clasificar probablemente para mayores de 17 años (ESRB, 2024).

Se establece que alrededor del 90% de videojuegos están clasificados en la categoría E10+ (para mayores de 10 años) que plantea la existencia de contenido violento en menor medida. Los contenidos violentos pueden llegar a modificar la conducta de los usuarios después de cada partida, incrementando la respuesta de ira lo que conllevaría a un problema a nivel conductual. Estos juegos son de fácil acceso y están al alcance de niños que experimentan la socialización en mundos virtuales donde predominan las armas y violencia (Ameneiros y Ricoy, 2015).

Marco y Chóliz (2017) plantean que las personas que presentan adicción a los videojuegos llegan a presentar problemas en varias áreas de su vida, siendo la alteración del estilo de vida la más evidente por la afectación en la organización del tiempo debido a que se comienza a destinar más tiempo al juego y reduciendo el de otros intereses o responsabilidades. Además, las relaciones interpersonales en la vida real tienden a reducirse por la preferencia del usuario a entablar relaciones online lo que promueve el aislamiento social yendo de la mano con un deterioro de las habilidades sociales. En este mismo ámbito López et al. (2020) menciona que el uso patológico de videojuegos surge como un método de afrontamiento a las dificultades sociales, siendo la baja competencia social un factor de riesgo. Las personas tímidas optan por las interacciones dentro de los videojuegos para entablar amistades.

Capítulo III. Metodología.

La presente investigación es una revisión bibliográfica que reúne los resultados más relevantes encontrados en investigaciones sobre la impulsividad y uso problemático de videojuegos publicadas en bases científicas en el periodo 2014 y 2024 a nivel mundial.

Tipo de Investigación

Es de tipo bibliográfica, se utilizó la revisión de investigaciones cuantitativas que abordaron las variables impulsividad y el uso problemático de videojuegos. Los artículos y documentos revisados fueron seleccionados desde bases de datos científicas como: Scielo, Scopus, PubMed Central y Web of Science, bases que por su característica de rigurosidad científica permitieron la estructuración y sustentación teórica planteada en el presente estudio y posterior triangulación de resultados.

Nivel de investigación

Responde a un nivel descriptivo por la explicación detallada de las características fundamentales de las variables. Este nivel de investigación se emplea cuando el objetivo es la descripción de los principales componentes de un fenómeno, puntualizando sus características lo que facilita el establecimiento de comportamientos de las variables y por medio de estos, identificar las semejanzas con otras fuentes (Guevara et al., 2020).

Estrategias de búsqueda

Para el desarrollo de la búsqueda de esta investigación se tomaron en cuenta algunas características para seleccionar los artículos idóneos que posean las variables de impulsividad y uso problemático de videojuegos, en primer lugar se utilizaron operadores booleanos que sirven para estrechar o ampliar la búsqueda de estas dos variables, se empezó por traducir las palabras claves referentes a las variables de interés que fueron “Impulsividad” or “Impulsiveness” and “problematic video game use” or “uso de videojuegos” or “Videojuegos” “Juegos de video” y emplearlas en la búsqueda en las bases de datos como ProQuest, Scopus, Web of Science , PubMed y Scielo.

El periodo de tiempo empleado para la búsqueda fue desde el año 2014 hasta julio de 2024, además se aplicaron filtros, pues estos artículos debían ser científicos y guardar relación con el área de psicología clínica, el idioma de dichas investigaciones se limitó a español o inglés, además de tener el acceso abierto para su revisión completa. Finalmente se utilizó la metodología prisma para depurar información y seleccionar los artículos que no estén relacionados al tema de esta investigación o que no posean información relevante para la misma.

Extracción de datos

El proceso de extracción de los datos se ejecutó de forma conjunta entre dos investigadores quienes asumieron la revisión de 3 bases de datos respectivamente, de cada una de estas bases siguiendo las estrategias de búsqueda mencionadas con anterioridad se extrajeron los artículos que cumplían los criterios de selección de los documentos científicos planteados en la tabla 1. Se trabajó con 18 artículos de la base Web of Science Core Collection, 41 de Scopus, 86 Scielo y 13 PubMed.

Una vez culminada la selección se incorporaron todos los artículos en una base de datos generales, en dicha base se especificó los autores y el título para dar paso a la primera depuración que consistía en la eliminación de los duplicados con la ayuda de Excel, de forma seguida se realizó una revisión manual a fin de garantizar este paso inicial con el apoyo de ambos investigadores, proceso en el cual se descartaron 16. La segunda eliminación se enfocó en la lectura analítica de los títulos donde se descartaron artículos con temáticas ajenas a la psicología clínica o estudios en población infantil llegando a eliminar 101 artículos, finalmente el tercer paso en el proceso fue la lectura analítica detallada de los resúmenes, objetivos de investigación y la valoración de la escala de evaluación metodológica, proceso que permitió descartar 21 documentos.

Selección de los estudios

Tabla 1

Criterios de selección de los documentos científicos

- Estudios científicos que incluyan variables referentes a: Impulsividad, videojuegos, juegos de video, conducta impulsiva, juegos en línea.
 - Publicaciones escritas en inglés y español.
 - Estudios empíricos con datos cuantitativos.
 - Publicaciones de acceso libre.
 - Documentos publicados en los últimos 10 años.
 - Artículos en población adolescente a partir de 11 años y adultos.
-

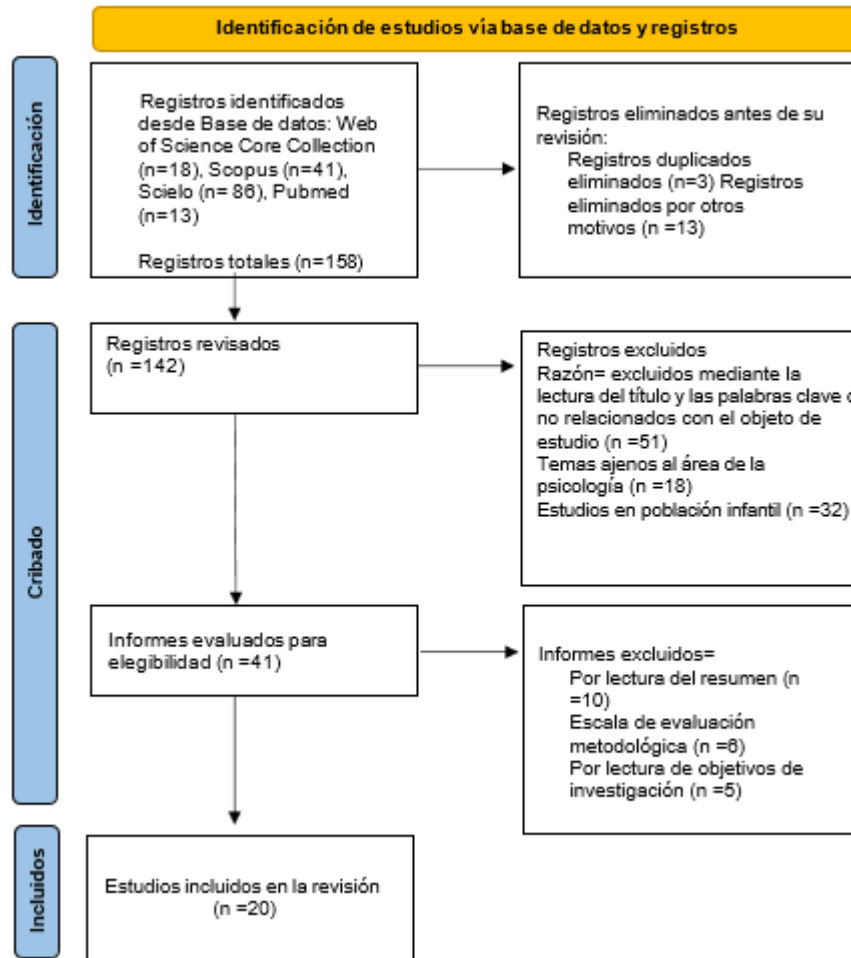
Tabla 2

Criterios de exclusión de los documentos científicos

- Publicaciones que pertenezcan a páginas de internet de tipo no científica
 - Documentos de tesis de posgrado o doctorales.
 - Publicaciones con variables que no se relacionen a las variables impulsividad y uso de videojuegos.
 - Artículos de revisión sistemática.
 - Artículos con acceso restringido o de paga.
 - Artículos en idiomas diferentes al inglés o español que no permitan su traducción
-

Figura 2

Diagrama de flujo PRISMA 2020.



Evaluación de la calidad

Para la valoración de la calidad metodológica de cada uno de los artículos revisados así como el baremos evaluativos se empleó el Critical Review Form-Quantitative Studies (CRF-QS), esta escala está conformada por 19 puntos que evalúan las características de un artículo donde para conseguir un punto debe constar en su contenido un parámetro específico o de lo contrario se puntuará con cero, las puntuaciones que se obtienen pueden variar entre el 0 al 19, para clasificarlo existen cinco niveles de acuerdo al puntaje obtenido.

De forma seguida se especifican los criterios e ítems contemplados en la escala de calidad metodológica.

Tabla 3

Criterios basados en el CRF-QS para determinar la calidad metodológica

Criterios	No ítems	Elementos a valorar
Finalidad del estudio	1	Objetivos precisos, concisos, medibles y alcanzables
Literatura	2	Relevante para el estudio
Diseño	3	Adecuación al tipo de estudio
	4	No presencia de sesgos

Criterios	No ítems	Elementos a valorar
Muestra	5	Descripción de la muestra
	6	Justificación del tamaño de la muestra
	7	Consentimiento informado
Medición	8	Validez de las medidas
	9	Fiabilidad de las medidas
Intervención	10	Descripción de la intervención
	11	Evitar contaminación
	12	Evitar co-intervención
Resultados	13	Exposición estadística de los resultados
	14	Método de análisis estadístico
	15	Abandonos
	16	Importancia de los resultados para la clínica
Conclusión e implicación clínica de los resultados	17	Conclusiones coherentes
	18	Informe de la implicación clínica de los resultados obtenidos
	19	Limitaciones del estudio

Fuente. La información planteada fue redactada en base a lo expuesto por Law et al. (López, 2017).

Las cinco categorías en las cuales se puede enmarcar un artículo se establecen acorde a la siguiente valoración:

- Pobre calidad metodológica ≤ 11 criterios
- Aceptable calidad metodológica entre 12 y 13 criterios
- Buena calidad metodológica entre 14 y 15 criterios
- Muy buena calidad metodológica entre 16 y 17 criterios
- Excelente calidad metodológica ≥ 18 criterios

Tabla 4

Evaluación de la calidad metodológica de los documentos científicos

N. o	Título	Puntuación CRF-QS																		Total	Categoría		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18			19	
1	El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	14	Buena Calidad	
2	Impulsivity and aggression as risk factors for internet gaming disorder among university students.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	Muy buena	
3	Problematic Facebook use and problematic video gaming as mediators of relationship between impulsivity and life satisfaction among female and male gamers	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	15	Buena Calidad	
4	Dependencia a videojuegos y su relación	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	14	Buena Calidad

5	con la impulsividad en estudiantes Adicción a los videojuegos e impulsividad. Estudio correlacional en adolescentes de entre 12 y 18 años de la ciudad de Bahía Blanca	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	10	Pobre calidad metodológica	
6	Microtransacciones y su relación con la impulsividad, inteligencia emocional y el uso problemático de videojuegos en una muestra entre 18 y 30 años	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15	Buena Calidad
7	Adicción a los videojuegos y al internet en estudiantado mexicano de bachillerato	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15	Buena Calidad
8	The Relationship between Impulsivity and Internet Gaming Disorder in Young Adults: Mediating Effects of Interpersonal	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15	Buena Calidad

9	Relationships and Depression Dysfunctional impulsivity in online gaming addiction and engagement	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	14	Buena Calidad	
10	Association of internet gaming disorder with impulsivity: role of risk preferences	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	Muy buena
11	Relación entre adicción a las redes sociales e impulsividad en escolares de instituciones educativas públicas de Lima Este	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	13	Aceptable calidad metodológica
12	Spanish validation of Game Addiction Scale for Adolescents (GASA)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	15	Buena Calidad
13	Propiedades psicométricas del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para adolescentes	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	Muy buena
14	Predictors of excessive use of social media and	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	15	Buena Calidad

15	excessive online gaming in Czech teenagers Análisis de impulsividad y agresividad mediante Barratt Impulsiveness Scale y Buss-Perry Aggression Questionnaire en argentinos	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	10	Pobre calidad metodológica	
16	Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	15	Buena Calidad	
17	Impulsivity in multiplayer online battle arena gamers: Preliminary results on experimental and self-report measures	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	13	Aceptable calidad metodológica	
18	Impulsiveness and video game addiction	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	13	Aceptable calidad metodológica
19	The prevalence of internet gaming disorders and the associated psychosocial risk factors among	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	Muy buena

20	adolescents in Malaysian secondary schools The role of inhibitory control and decisionmaking in the course of Internet gaming disorder	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	15	Buena Calidad	
21	Uso problemático de internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15	Buena Calidad
22	El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	15	Buena Calidad	
23	Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	Muy buena

24	Perfiles de uso problemático de los videojuegos y su influencia en el rendimiento académico y los procesos de toma de decisiones en alumnado universitario	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	13	Acceptable calidad metodológica	
25	Prevalence and Prediction of Video Gaming Addiction Among Saudi Adolescents, Using the Game Addiction Scale for Adolescents (GASA)	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15	Buena Calidad
26	Uso problemático de videojuegos y flexibilidad de afrontamiento en adolescentes ecuatorianos	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	13	Acceptable calidad metodológica
27	“Problematic gaming behavior among Finnish junior high school students: Relation to socio-demographics and	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	Buena Calidad

gaming behavior
characteristics”

Una vez culminado el proceso de la evaluación de la calidad metodológica de los artículos científicos que cumplieron con los criterios de exclusión e inclusión se detalla que el total de artículos seleccionados son 27, de los cuales 16 lograron una calificación de Buena calidad, 5 muy buena calidad, 5 con aceptable calidad metodológica y 1 calificó con pobre calidad metodológica, estos últimos 6 fueron excluidos del estudio por deficiente calidad metodológica.

Consideraciones éticas

El proceso de elaboración del presente estudio se realizó bajo los principios éticos entablados en el manejo de información de tipo científica, destacando el uso adecuado de las reglas de citación en formato APA 7 como forma de respeto a la propiedad intelectual, además se declara el uso de la información analizada en el presente estudio con fines netamente académicos e investigativos.

Capítulo IV. Resultados y Discusión

En las siguientes tablas se establecen los resultados que responden al objetivo analizar la impulsividad y el uso problemático de videojuegos en adolescentes y adultos mediante una revisión sistemática. Los estudios realizados por diferentes investigadores en una gran variedad de contextos brindan una evidencia clara de la situación problemática a nivel conductual que vive la población de interés, además de brindar una visión clara de aspectos que se relacionan de forma directa a las variables de estudio.

Tabla 5

El uso problemático de videojuegos en adolescentes y adultos.

No	Títulos/Autores/ Año	Población o muestra	Instrumentos de evaluación	Proceso estadístico	Resultados principales
1	“Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos” (Andrade et al., 2018)	Muestreo probabilístico, accidental e intencional. Muestra constituida por 3178 participantes que cursaban el primero y segundo año de bachillerato de 76 instituciones educativas del Ecuador con una edad promedio de 15.6 años. 52,8% hombres y 47,2% mujeres.	no Escala de adicciones a los juegos en internet (Internet Gaming Disorder IGD20)	Se aplicó Pruebas estadísticas: T de Student, ETA cuadrado y d de Cohen, análisis univariante de varianza (ANOVA) con el objetivo de analizar la relación entre las variables sociodemográficas y el uso problemático de videojuegos.	El reporte de los resultados arrojó que el 1,13% de los participantes presentaron uso problemático de videojuegos, mientras que el 98,8% restante se clasificaron en el apartado de riesgo los hombres se encuentran más inmiscuidos que las mujeres. Se analizó además dentro de los datos sociodemográficos que los participantes que residían en zonas urbanas presentaban mayor uso problemático de videojuegos.

- 2 “El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles” (Chamarro et al., 2014)
- La muestra fue de tipo no probabilística por conveniencia y estuvo conformada por 5.538 alumnos de Enseñanza Secundaria Obligatoria de 28 centros públicos y concertados que pertenecían al Programa Salut i Escola de la Generalitat de Catalunya.
- Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)
- Con el fin de analizar la prevalencia del uso problemático de videojuegos en los adolescentes se utiliza el análisis descriptivo y factorial confirmatorio con estimadores robustos Análisis mediante alfa de Cronbach de fiabilidad. Pruebas estadísticas como la t de Student y Test de Bonferroni.
- En el análisis de los resultados con respecto a la presencia o no de problemas con el uso de videojuegos se categorizó al grupo en 3 subgrupos en base a las puntuaciones obtenidas, el primero conformado por 1154 participantes (26.8%) que puntuaron SP (Sin problemas), el segundo 2885 estudiantes (67%) con PP (Problemas potenciales) y el tercer grupo 264 (6.1%) con PS (Problemas Severos).
- 3 “Uso problemático de internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos” (García et al., 2017)
- Muestreo no probabilístico por conveniencia. La muestra estuvo constituida por 319 estudiantes de un centro educativo de Alicante.
- Cuestionario de Experiencias Relacionadas con el Móvil (CERM)
- Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Videojuegos (CERV)
- Con el objetivo de analizar la prevalencia del uso problemáticos de las TICS se utilizó un coeficiente de correlación de Pearson para el análisis de la relación entre cantidad, frecuencia y tipos de uso con las puntuaciones obtenidas. Coeficiente Omega para el cálculo de la consistencia interna.
- En los resultados se identifica que el 82,9% del total de la muestra son jugadores de juegos en línea. Existe diferencias entre los sexos con respecto al patrón de uso de videojuegos donde se identificó que los hombres quintuplicaron el tiempo con relación a las mujeres. Se identifica que el 10,71% de los estudiantes presentan un uso problemático y experimentan interferencias 0en su vida diaria por

						esta situación y el tiempo que le dedican.
4	“Problematic gaming behavior among Finnish junior high school students: Relation to socio-demographics and gaming behavior characteristics” (Männikkö at al., 2018)	Muestreo probabilístico por conveniencia. Muestra conformada por 560 jóvenes finlandeses de secundaria.	no por	Cuestionario Problematic Online Gaming (POGQ)	Análisis de diferencias estadísticas entre jugadores y no jugadores mediante Chi-Cuadrado y la prueba t independiente. Se empleó la prueba U de Mann-Whitney y con la prueba de Kruskal Wallis para el manejo de datos sociodemográficos. Coeficientes de correlación para examinar las asociaciones entre el total del Cuestionario POGQ	Dentro de los resultados se resalta que el promedio de tiempo de juego era mayor en los participantes de 12 años siendo de 86 minutos mientras que en los estudiantes de 13 años fue de 80 mil, dentro de esta misma línea se resaltó que los hombres empleaban más tiempo en el juego que las mujeres. Además, los jugadores de 12 años de edad puntuaron más alto en el POGQ.
5	Prevalence and Prediction of Video Gaming Addiction Among Saudi Adolescents, Using the Game Addiction Scale for Adolescents (GASA)	Muestreo probabilístico por conveniencia Muestra de adolescentes	no por 787	Escala de adicción al juego para adolescentes (GASA)	Estadísticas descriptivas como porcentajes, medias y desviaciones estándar. Se utilizaron pruebas de chi-cuadrado de Pearson y de chi-cuadrado para tendencia lineal para datos categóricos, y la prueba de Student	Las puntuaciones obtenidas de los 787 adolescentes participantes se encontraron que el 8,3% son jugadores problemáticos, también se evidenció que el 2,2% se encontraban muy involucrados. Se asoció al género masculino con ser un jugador problemático (OR = 1,36, p = 0,038).

(Abolfotouh y Barnawi, 2024).

- | | | | | | |
|---|---|---|---|--|---|
| 6 | Predictors of excessive use of social media and excessive online gaming in Czech teenagers (Spilkova et al., 2017). | Muestreo probabilístico, aleatorio estratificado

Muestra de 4887 de estudiantes de secundaria. | Cuestionario ESPAD | Para el análisis estadístico de los datos se empleó IBM SPSS Statistics versión 20, se realizó modelos de regresión logística binaria jerárquica para revelar los factores discriminatorios. | Los resultados del estudio denotaron que el 11% de los participantes presentaban uso excesivo de juegos en línea, de este grupo la edad media fue de 16 años, a este grupo se lo relacionó con un menor índice de problemas de salud.

El 91,4% de usuarios que usaban videojuegos de forma excesiva eran hombres. |
| 7 | “Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes” (Chiluisa y Gaibor, 2022). | Muestreo probabilístico por conveniencia

Muestra de 104 adolescentes | Test de Dependencia a los videojuegos (TDV).
Inventario Sistémico Cognoscitivista para el estudio del estrés académico segunda versión | Pruebas de normalidad Kolmogorov-Smirnov, prueba de correlación de Spearman, prueba U de Mann Whitney | Las puntuaciones obtenidas indican que, dentro de los 104 adolescentes, los hombres presentan mayores niveles de dependencia a los videojuegos en comparación a las mujeres. Esta dependencia fue clasificada en tres subescalas, baja, moderada y alta. 3,8% de los participantes fueron clasificados en dependencia alta, mientras que el |

				de 21 ítems (Inventario SISCO SV-21).		21,15% obtuvo puntuaciones en la subescala moderada.
8	“Adicción a los videojuegos y al internet en estudiantado mexicano de bachillerato” (Portillo et al., 2023).	Muestreo probabilístico por conveniencia. Muestra de estudiantes	no por 419	Cuestionario de adicción a internet y a los videojuegos para adolescentes (CAIVA)	Para el análisis de datos se emplearon las pruebas estadísticas U de Mann Whitney. Coeficiente de correlación rho de Spearman.	En el análisis del uso problemático de videojuegos los que presentaron mayores niveles fueron los varones quienes obtuvieron puntuaciones más elevadas ($Z=-3.87$, $p<.001$, $r=.19$), lo que indica que son más propensos a adquirir una adicción a los juegos de video.
9	“El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes” (Gonzálvez et al., 2017).	Muestreo probabilístico por conveniencia. Muestra total de estudiantes.	no por 380	Escala Problem Video Game Playing. Cuestionario PVP Problem Video Game Playing Questionnaire	Test de significancia chi cuadrado, Pruebas de normalidad Shapiro-Wilk y homocedasticidad prueba de Levene, pruebas paramétricas t de Student o no-paramétricas U de Mann-Whitney.	Las puntuaciones obtenidas en el análisis del uso problemático se encontraron que los varones obtuvieron puntuaciones significativamente más elevadas que las mujeres en el PVP ($U = 10957$, $p < ,001$, $r = 0,35$). Era 4,6 veces más probable que los varones jugasen de manera habitual; 52,6% varones, 19,5% mujeres.

Discusión

Con respecto al uso problemático de videojuegos, los resultados de los estudios analizados en el proceso de triangulación de la Tabla 6 muestran que en el 80% de estudios plantean la existencia uso problemático en sus muestras, el 60% de estudios destacan que en la población masculina predomina en mayor medida esta conducta, llegando a expandir su análisis al planteamiento de consecuencias y aspectos negativos que interfieren en la vida de los jugadores. Tan solo el 20% de los estudios reportan en sus hallazgos principales cifras referentes a datos sociodemográficos encontrados a la par que, a pesar de no ser el foco de interés de la presente investigación, se los analiza por su relevancia.

Spilkova et al. (2017) encontró en su estudio que los participantes masculinos estaban mayormente predispuestos a experimentar un posible uso problemático de videojuegos, resaltando a los jugadores con una media de edad de 16 años, resultados similares fueron expuestos por Chahín y Briñez (2018) quienes destacaron que los jugadores de 11 y 12 años, los de menor edad en su estudio, consiguieron puntuaciones mayores en los aspectos relacionas al uso problemático de videojuegos, además de presentar a los varones como la población con puntuaciones mayores en escalas totales, en la misma línea de investigación, Portillo et al. (2023) encontró resultados similares en relación al género siendo los hombres la población más propensa a presentar una conducta problemática con relación al uso de videojuegos.

Gonzálvez et al. (2017) plantea la existencia de esta problemática en la población masculina a mayor medida que en la femenina en una equivalencia de 4:1, Andrade et al. (2018) agrega resultados similares al plantear que la población masculina está más inmiscuida y que los sujetos residentes en zonas urbanas muestran mayor predisposición al uso desmedido de esta forma de entretenimiento, lo cual se explica por la facilidad de acceso a medios tecnológicos y conexión a internet, otras variables sociodemográficas relacionadas con el uso problemático de videojuegos son las relaciones interpersonales con pares, armonía familiar percibida y el sexo (Wang et al., 2014).

Estudios recientes también resaltaron en sus resultados la prevalencia del uso problemático de videojuegos con respecto a la frecuencia de uso, encontrando que los hombres jugaban cinco veces con más frecuencia que las mujeres (García et al., 2017), Wang et al. (2014) obtuvo resultados similares a los recabados en este estudio, el autor declaró que alrededor de la mitad de los participantes usaban esta forma de entretenimiento de forma diaria y aquellos que no lo hacían con esta frecuencia declararon tener sesiones de juegos de mínimo 1 hora. Del análisis de los hallazgos planteados, los resultados indicaron que los jugadores que declaraban tener sesiones de juego de mínimo una hora y de forma diaria presentaban mayor riesgo a presentar uso problemático lo que se lo atribuía a la interacción social y el mayor disfrute que experimenta el jugador.

Männikkö at al. (2018) se interesó en el análisis de la duración de las sesiones de juegos y su relación con el uso problemático de los mismos, se encontró que el promedio de duración de las sesiones era mayor en los participantes de 12 años siendo de 86 min, además en sus análisis detalla que este mismo grupo llegó a obtener puntuaciones más altas en el POGQ a diferencia del grupo de 13 años que a pesar de que las puntuaciones de tiempo difieren con 6 min no obtuvieron puntuaciones relevantes en el mismo cuestionarios.

Los estudios sobre el uso problemático de videojuegos tienden a clasificar a los participantes en tipos en base a las puntuaciones obtenidas, este proceso considera generalmente 3 categorías, sin problemas, problemas potenciales y problemas graves, Chamarro et al. (2014) en su estudio refleja esta situación al plantear que la mayoría de participantes se ubicaron en la clasificación problemas potenciales mientras que una minoría en problemas severos. En esta misma línea Abolfotouh y Barnawi. (2024) encontraron que en su grupo de estudio una minoría puntuaban como jugadores problemáticos, un aporte relevante también fue el de determinar que el género masculino se relaciona con ser un jugador problemático. Estos resultados coinciden con los hallazgos propuestos por Chiluisa y Gaibor. (2022) quienes clasificaron el uso de este entretenimiento en bajo, moderado y alto, ubicando a la mayoría de evaluados se ubicaron en el rango moderado y alto.

Tabla 6

Impulsividad en el uso problemático de videojuegos en adolescentes y adultos.

No.	Título/Autores/año	Población o muestra	Instrumentos de evaluación	Proceso estadístico	Resultados principales
1	“Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes” (Ortiz Velastegui, 2023)	Muestra no probabilística por conveniencia de 403 estudiantes de la ciudad de Baños de Agua Santa	Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11C)	Para el análisis de los datos se utilizó las Pruebas estadísticas Jamovi, Spearman, para precisar la relación entre la Dependencia a los videojuegos y la impulsividad	En este estudio se evidenció que existe un predominio elevado con respecto a la dependencia a los videojuegos pues un 46.7% de los adolescentes tiene dependencia elevada a los videojuegos, el 38.0% presenta dependencia moderada y el 15.4% restante posee dependencia baja. En cuanto a la impulsividad se representa a la impulsividad de tipo motor con una media de 28.6, seguida por la impulsividad no planificada con el 25.2 y finalmente la impulsividad cognitiva con el 22.1. Se encontró una correlación negativa inversa lo que indica que mientras mayor sea la dependencia a videojuegos, la impulsividad en los adolescentes será menor.
2	“Impulsivity and aggression as risk factors for internet gaming disorder among	Muestra probabilística, muestreo aleatorio simple.	Escala de trastornos de los juegos de Internet: formato abreviado (IGDS9-SF)	Con el fin de examinar la relación entre la impulsividad y el trastorno por uso de videojuegos se empleó pruebas de normalidad y	El 22% de los participantes obtuvieron puntuaciones altas en el IGDS9-SF por lo que se los clasificó como jugadores con trastorno y al realizar las comparaciones con puntuaciones de

	university students” (Hammad y AL-shahrani, 2024)	La muestra estaba constituida por 350 estudiantes universitarios.	Escala de impulsividad de Barratt (BIS-15).	de homocedasticidad, medias y pruebas estadísticas de Chi-cuadrado, Pearson y ANOVA.	impulsividad se evidenció la correlación positiva significativa ($r=0,68$) entre ambas variables.
3	“Problematic Facebook use and problematic video gaming as mediators of relationship between impulsivity and life satisfaction among female and male gamers” (Cudo et al., 2020)	Muestreo no probabilístico de tipo intencional de 673 personas que jueguen videojuegos.	Escala corta de trastornos de juegos en Internet (IGDS9-SF) Escala de impulsividad de Barratt (BIS-11)	Para identificar la relación entre las dimensiones de la impulsividad y el Respecto al análisis de datos para el uso problemático de videojuegos se aplicó Medias, desviaciones estándar, mediana, desviación cuartil, coeficientes de relación de Spearman, prueba de dos muestras de Mann-Whitney, modelos de ecuaciones estructurales, prueba de Wald, r Zhao, Lynch, Chen enfoque con el método Monte Carlo.	Se evidenció que el 22% de las personas de la muestra presentaba un trastorno por uso de videojuegos. Se indica que existe una correlación positiva entre el uso problemático de videojuegos y la impulsividad. Los hallazgos muestran una relación estadísticamente significativa entre la impulsividad atencional (cognitiva) y el tiempo empleado en el uso de videojuegos, por lo tanto, estos individuos tendrán un mayor uso problemático de videojuegos. Los resultados indican que los jugadores que emplean de 7 a 19 horas jugando pueden evitar caer en este trastorno pues una intervención para prevenirlo puede evitarlo.
4	“Microtransacciones y su relación con la impulsividad, inteligencia	Muestreo no probabilístico por conveniencia conformada por	Internet Gaming Disorder test (IGD-20)	Para poder establecer una relación causal entre la impulsividad y las horas de juego en el uso problemático de juegos en línea se aplicó	Se identificó que solamente una pequeña parte de la muestra (4,3%) presenta uso problemático de videojuego a la par se identificaron puntajes medios (79,1%) y puntajes altos (1,5%) de impulsividad. Se resalta que existe una relación

	emocional y el uso problemático de videojuegos en una muestra entre 18 y 30 años” (Álvarez et al., 2022)	258 participantes.	Escala de impulsividad Barratt (All)	de tablas de frecuencia con estadísticos de tendencia central, pruebas de normalidad y homocedasticidad, comparación de medias, regresión lineal exploratoria y correlaciones de Spearman y de Pearson	positiva y significativa ($r=.39$; $sig.=,00$) entre el uso problemático de videojuegos y la impulsividad.
5	“The Relationship between Impulsivity and Internet Gaming Disorder in Young Adults: Mediating Effects of Interpersonal Relationships and Depression” (Ryu et al., 2018)	Muestreo no probabilístico por conveniencia a 118 adultos jóvenes.	Cuestionarios para evaluar los síntomas de IGD (Prueba de adicción a Internet de Young; Y-IAT) (Escala de impulsividad de Barratt; BIS-11)	Se aplicó Chi cuadrado, t-test, análisis de correlación de Pearson, análisis de mediación en serie, método bootstrapping con el fin de analizar la relación entre la impulsividad y los síntomas del trastorno por juegos en línea.	Se encontró que los síntomas de trastorno de juegos de internet guardan una relación positiva con la impulsividad, específicamente con la de tipo cognitiva ($r=0.306$) y la no planificada ($r=0.275$). La impulsividad se asoció con problemas en las relaciones interpersonales, lo que incrementó el riesgo de padecer un trastorno de juegos de internet.
6	“Dysfunctional impulsivity in online gaming	Muestra probabilística aleatoria simple	Cuestionario de Adicción-Engagement	de Coeficientes de correlación de Pearson, modelos de regresión, desviaciones	La impulsividad es significativa y un predictor clave dentro de la adicción a video juegos ($\beta = 0,252$), al incluir a la impulsividad disfuncional

	addiction and engagement” (Blinka et al., 2016)	de jugadores checos y eslovacos de juegos multijugador-masivos en línea	1463	(AEQ) Subescala del Inventario de Impulsividad de Dickman (1990).	estándar, pruebas de Chi cuadrado para entablar la relación entre las variables.	dentro del modelo incrementó la variación de la adicción en 7%, lo que significa que los niveles más elevados de impulsividad incrementan el riesgo de generar síntomas de adicción, pero cabe recalcar que esta no es el factor más importante dentro de la adicción a juegos de video.
7	“Association of internet gaming disorder with impulsivity: role of risk preferences” (Zhu et al., 2023)	Muestreo probabilístico aleatorio por conglomerados a participantes.	624	Escala de trastorno de juegos en Internet (IGD-20) Escala de impulsividad de Barratt (All)	Se emplearon análisis de correlación con el fin de analizar las relaciones entre el trastorno por uso de videojuegos e impulsividad como fueron las Prueba t de muestras independientes, prueba de normalidad de datos, análisis de varianza (ANOVA), análisis del efecto moderador, análisis de correlación.	Se encontró que el tiempo de juego de 4 horas o más tiene una relación estadísticamente significativa con respecto al uso problemático de videojuegos y la impulsividad (PAG<0,01). Los participantes que jugaban menos de 4 horas tenían menor impulsividad (PAG<0,01). Lo que indica que los jugadores que empleaban más tiempo en el juego presentaban niveles más elevados de impulsividad que aquellos que jugaban menos tiempo o los que no jugaban videojuegos. Acotando a ello el uso problemático de videojuegos puede hacer que las personas sean más propensas a tener comportamientos impulsivos y no sean capaces de controlar sus deseos o conductas a los juegos. Se evidenció que las puntuaciones más elevadas en las desviaciones estándar fueron en el trastorno por uso de videojuegos y el sexo masculino fue quien tiene mayor probabilidad de sufrir de este

trastorno. La otra parte de la muestra conformada por mujeres mostraron niveles elevados en cuanto a los tres tipos de impulsividad.

8	<p>“The prevalence of internet gaming disorders and the associated psychosocial risk factors among adolescents in Malaysian secondary schools” (Mohamed et al., 2023)</p>	<p>Muestra probabilística aleatoria de 5290 adolescentes de siete estados de Malasia.</p>	<p>Escala de trastorno de los juegos de Internet (forma corta) (IGDS9-SF) Escala de Impulsividad de Baratt (BIS-11)</p>	<p>Para analizar la relación entre el trastorno por uso de videojuegos y los factores de riesgo psicosocial se aplicó la Media, desviación estándar, chi-cuadrado, regresión logística múltiple.</p>	<p>La prevalencia del trastorno por uso de videojuegos fue del 3,5% en esta muestra. Los jóvenes malayos mostraron una prevalencia respecto al uso problemático de videojuegos con un 3,7% y 3,6%, esta prevalencia fue mayor entre los participantes que no se relacionaban bien con sus amigos o padres. Se identificó que la impulsividad tiene una relación estadísticamente significativamente con el trastorno por uso de videojuegos en los adolescentes de Malasia, ellos presentaban una impulsividad motora, así como también, pero en menor medida una impulsividad no planificada.</p>
9	<p>“The role of inhibitory control and decisionmaking in the course of Internet gaming disorder” (Kräplin et al., 2021)</p>	<p>Muestra de conveniencia de 70 personas.</p>	<p>Escala de Dependencia de Videojuegos (CSAS-II) Tarea de elección Inter temporal del laboratorio (se utilizó una tarea con el fin de medir</p>	<p>Análisis de Regresión Robusto, modelos de regresión fueron las pruebas estadísticas empleadas para el análisis de la relación de las variables.</p>	<p>Se encontró que un menor control de impulsos o inhibitorio se relaciona de forma predictiva con un mayor tiempo usando videojuegos, aspecto relevante que, aunque no determina un uso problemático plantea una marcada predisposición a esta conducta. La toma de decisiones de forma impulsiva traducida como la impulsividad cognitiva muestra una correlación positiva con el trastorno por uso de videojuegos, de forma</p>

la toma de decisiones impulsiva, que consistía en 192 ensayos de elección de ganancia económica menor que se entregará antes o una mayor que se entregará después, a lo que ellos debían responder cual elegían) (Kräplin et al., 2021)

específica se relaciona con el tiempo empleado en esta actividad.

- 10 “Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes” (GASA) (Lloret et al., 2018)
- Muestreo no probabilístico por conveniencia. Muestra total 1032 estudiantes
- Adicción a videojuegos. GASA-Short versión. Escala de Impulsividad Plutchik.
- a Para el análisis de los datos se emplearon las pruebas de normalidad de Kolmogorov-Smirnov, pruebas estadísticas como chi cuadrado con el fin de entablar la correlación de variables.
- Las puntuaciones obtenidas en el análisis de la impulsividad se correlacionan significativamente con las puntuaciones referentes a la adicción de videojuegos, sin diferencias entre ambos géneros en el grupo de edades entre 13 a 18 años, ($\text{♂} = 0,29$ y $\text{♀} = 0,26$), mientras que el segundo grupo de edades entre 19 y 26 años la correlación es significativa solo en el grupo de varones (0,14).

11	“Propiedades psicométricas del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para adolescentes” (Chahín y Libia, 2018)	Muestreo probabilístico. Muestra de 354 estudiantes.	no MULTICAGE CAD-4 Escala Barrat de impulsividad para niños (BIS-11c)	Pruebas estadísticas como t de Student y coeficiente de Pearson. empleadas para plantear la correlacion entre la adicción a los videojuegos y la impulsividad.	En el análisis del uso de videojuegos se encontró que el grupo de edades entre 11 y 12 años obtuvieron puntuaciones mayores en los apartados adicción a los videojuegos a comparación del grupo de participantes con edades entre 13 y 15 años, en los grupos con mayor prevalencia los resultados arrojaron que la impulsividad de tipo motor fue la única de las tres escalas de impulsividad que se correlacionó de forma significativa (0.2, $p < 0.01$).
----	--	--	---	--	--

Discusión

Respecto al segundo objetivo planteado, se señala la existencia de una correlación entre la impulsividad y el uso problemático de videojuegos en el 90% de artículos analizados en este estudio. De acuerdo con los resultados recabados por Hammad y AL-shahrani (2024) en una muestra de 350 estudiantes universitarios se evidencia una correlación significativamente positiva entre los jugadores con uso problemático de videojuegos y la impulsividad. Este argumento coincide con lo encontrado por Álvarez et al. (2022), quien identificó una relación significativa entre el uso problemático de videojuegos y la impulsividad. Ambos estudios plantean la relación estadística solamente en la muestra de participantes que obtuvieron puntuaciones altas con respecto al uso problemático de videojuegos.

El estudio de Blinka et al. (2016) llegó a analizar la impulsividad como predictor de la adicción a los videojuegos demostrando que esta variable aumenta en 7% el riesgo de generar síntomas de uso problemático, estos resultados contrastan con los reportados por el 10% de artículos analizados que reportaron la existencia de una correlación negativa inversa baja lo que se explica que a mayores puntajes con respecto a la dependencia a videojuegos, la variable impulsividad disminuye, estos resultados fueron justificados por (Ortiz y Velastegui, 2023) quienes plantearon la coexistencia de otras formas de entreteniendo como Downhill en la población de estudio.

Para sustentar estos hallazgos Cudo et al. (2020) y Ryu et al. (2018) concuerdan en sus estudios con que existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y la impulsividad, sin embargo los resultados que plantea conllevaron el análisis específico del tipo de impulsividad con el cual se correlacionó el uso problemático de videojuegos, siendo la de tipo cognitiva la que se relaciona con un mayor tiempo jugando, así como también resulta la relación con problemas interpersonales, provocando un aumento en el riesgo de padecer trastorno de videojuegos.

Ante este argumento Zhu et al. (2023) encontró que el tiempo de 4 horas o más de juego se relacionan significativamente con la impulsividad y el uso problemático de juegos en línea, lo que indica que mientras más horas de juego se presente mayor será la impulsividad. Sin embargo, para Kräplin et al. (2021) a pesar de que el tiempo utilizando videojuegos, puede ser un factor relevante para la aparición de un uso problemático, este no es el único aspecto que determina la aparición de esta conducta inadecuada.

Los resultados reportados por Mohamed et al. (2023) reportaron que en la muestra de su estudio se identificó una relación estadísticamente significativa entre la impulsividad de tipo motor y el uso problemático de videojuegos en adolescentes, en esta línea de investigación, Lloret et al. (2018) llegó a plantear en sus resultados que esta correlación era similar entre ambos géneros en el grupo de edades entre 13 a 18 años, a diferencia del grupo de edades entre 19 y 26 años donde existió una prevalencia en los varones. Otro estudio que centró su atención en determinar el grupo de edades que presentaban mayor presencia de una correlación significativa fue el de Chahín y Libia (2018) quienes plantearon que los participantes con edades comprendidas entre 11 y 12 años fueron quienes en su mayoría presentaban problemas relacionados al uso de videojuegos, y dentro de esta población se resalta la correlación con la impulsividad de tipo motor.

En el presente estudio existieron diversas limitaciones que deben tomarse en consideración al hablar de uso problemático de video juegos e impulsividad. En primera instancia la muestra utilizada dentro de los estudios fue de un tamaño reducido, lo que no permitió generalizar los resultados. Se evidenció que la falta de especificidad en los artículos representó una limitación importante, pues en varios de ellos no se encontraron datos relevantes como el tipo de muestreo, las intervenciones o también las implicaciones clínicas, necesarios para conocer más a profundidad la problemática presentada.

Otra de las limitaciones que se pudo identificar fue la falta de información actualizada y confiable acerca de las variables impulsividad y uso problemático de videojuegos, porque al momento de buscar artículos que contengan dicha información no se encontraban con facilidad, adicional a esto existió otra dificultad la cual fue que no existen suficientes estudios en el idioma español o en Latinoamérica como tal, esto dificultó en gran medida la búsqueda de información adecuada para el uso de este estudio.

Este trabajo se enfocó en el estudio de forma teórica de la impulsividad y el uso problemático de videojuegos, pero no se exploraron a detalle los factores mediadores que se inmiscuyen en la relación que existe entre las variables, investigaciones futuras podrían ampliar este tema interesándose en los factores psicológicos que influyen en la relación de las variables de estudio. Además, resulta relevante el análisis del contexto como moderador de la conducta de juego.

A pesar de las limitaciones planteadas, la presente investigación permite reflexionar sobre como ambas variables se inmiscuyen en el diario vivir de los jóvenes y adultos, sus consecuencias en las áreas social, familiar, académica, laboral y personal. La recopilación y procesamiento de la información documental para la ampliación de conocimientos sobre las variables estudiadas fue el aporte científico reflejado en el presente trabajo, además de brindar a los profesionales de la salud una base teórica que servirá de apoyo en la elaboración de estrategias de diagnóstico o afrontamiento de la problemática.

Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones

Una vez concluido el análisis de la información planteada se elabora las conclusiones y recomendaciones en lineamiento con los objetivos contemplados en el presente estudio.

Conclusiones

- Se concluye que la variable, uso problemático de videojuegos, está presente en la gran mayoría de los estudios analizados resaltado que los participantes de menor edad (adolescentes) eran quienes reportaron con más intensidad el experimentar consecuencia negativas que llegaban a interferir en sus vidas debido al tiempo empleado en la actividad de juego, además más de la mitad de los sujetos que presentaban esta forma de juego se identificaron como hombres siendo esta la población en la cual se evidenció una mayor prevalencia al desarrollo de problemas en la esfera social, específicamente en las relaciones interpersonales.
- La variable impulsividad fue analizada en la población que obtuvo puntuaciones altas con respecto al uso problemático de videojuegos, donde los resultados demostraron la existencia de una correlación estadística como el principal aspecto a resaltar. Entre los hallazgos más específicos se encontró que la impulsividad de tipo motor y cognitiva se relacionan con el uso de videojuegos lo que conlleva un aumento en el riesgo de padecer trastorno de videojuego, entendiéndose que la impulsividad aumenta el riesgo de generar síntomas de uso problemático.

Recomendaciones

- Dentro del campo de la psicología, para futuras investigaciones se sugiere centrar el foco de atención en el uso de videojuegos, de forma específica investigar cómo las diferentes temáticas de los videojuegos pueden llegar a repercutir en la salud mental de los “gamers”, empleando un corte longitudinal que permita evidenciar a detalle las posibles consecuencias.
- Se recomienda a los futuros investigadores que se interesen en el estudio de estas variables con el empleo de un enfoque cuantitativo y cualitativo, lo que permitirá que los resultados sean más precisos y lleguen a abordar aspectos relevantes como la descripción a detalle de los hallazgos y sus posibles causas o consecuencias en la población.
- Es necesario el estudio de la impulsividad en población clínica y no clínica, para el análisis comparativo de los resultados logrando evidenciar la incidencia que existe en la vida de las personas enfocando la investigación al desarrollo de estrategias de prevención y psicoeducación.

Bibliografía

- Abel, G. (2023, 4 de julio). Los orígenes de Nintendo: de fabricante de cartas a gigante de los videojuegos. *Historia National Geographic*. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/origenes-nintendo-fabricante-cartas-a-gigante-videojuegos_19846
- Abel, G. (2024, 10 de enero). ¿Cuál fue el primer videojuego? esta es la historia de un pasatiempo universal. *Historia National Geographic*. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/cual-fue-primer-videojuego-esta-es-historia-pasatiempo-universal_20123#:~:text=El%20primer%20videojuego%20ampliamente%20reconocido,pong%20y%20lanzado%20en%201972.
- Abolfotouh, M., y Barnawi, N. (2024). Prevalence and Prediction of Video Gaming Addiction Among Saudi Adolescents, Using the Game Addiction Scale for Adolescents (GASA). *Psychology Research and Behavior Management*, 17. https://www.researchgate.net/publication/385737987_Prevalence_and_Prediction_of_Video_Gaming_Addiction_Among_Saudi_Adolescents_Using_the_Game_Addiction_Scale_for_Adolescents_GASA
- Álvarez, P., Lagos, J., Ríos, M., y Medina, Y. (2022). Microtransacciones y su relación con la impulsividad, inteligencia emocional y el uso problemático de videojuegos en una muestra entre 18 y 30 años. *Fides Et Ratio* 24 (24), 40–56. http://www.scielo.org.bo/pdf/rfer/v24n24/v24n24_a04.pdf
- Ameneiros, A., y Ricoy, M. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de Estudios e Investigación En Psicología y Educación* (13), 115–119. <https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.13.451>
- American Academy of Pediatrics. (2016). Calculadora de tiempo para el consumo mediático. *American Academy of Pediatrics*. <https://www.healthychildren.org/Spanish/media/Paginas/default.aspx#calculator>
- American Academy of Pediatrics. (2016). Plan para el consumo mediático de su familia. *American Academy of Pediatrics*. <https://www.healthychildren.org/Spanish/media/Paginas/default.aspx>
- Andrade, L., Carbonell, X., y Guerra, V. (2018). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Health and Addictions*, 19(1), 1–10. <https://ojs.haaj.org/?journal=haaj&page=article&op=view&path%5B%5D=391>
- Asociación Americana de Psiquiatría. (2014). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM- IV) (5th ed.). <https://www.federaciocatalanadah.org/wp-content/uploads/2018/12/dsm5-manualdiagnosticoyestadisticodelostrastornosmentales-161006005112.pdf>
- Asociación Española de Videojuegos. (2020). La industria del videojuego en España. LLYC. https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2021/04/AEVI_Anuario_2020.pdf
- Balhara, Y., Kattula, D., Singh, S., Chukkali, S., y Bhargava, R. (2020). Impacto del bloqueo tras el COVID-19 en el comportamiento de juego de los estudiantes universitarios. *Indian Journal of Public Health*, 64. https://doi.org/10.4103/ijph.IJPH_465_20
- Barbado, A., y Díaz, M. (2021). Adicción a los videojuegos e impulsividad. Estudio correlacional en adolescentes de entre 12 y 18 años de la ciudad de Bahía Blanca. En VIII Jornadas de Investigación en Humanidades: las Humanidades en el siglo XXI. Debates emergentes y luchas irrenunciables (pp. 49–56). <https://repositoriodigital.uns.edu.ar/bitstream/handle/123456789/5870/VIII%20Jorn>

- adas%20de%20Investigaci%3%b3n%20en%20Humanidades.%20Palmucci%2c%20D.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Blinka, L., Škařupová, K., y Mitterova, K. (2016). Dysfunctional impulsivity in online gaming addiction and engagement. *Cyberpsychology* 10(3). <https://doi.org/10.5817/CP2016-3-5>
- Campos, L., Vílchez, W., y Leiva, F. (2019). Relación entre adicción a las redes sociales e impulsividad en escolares de instituciones educativas públicas de Lima Este. *Revista Científica de Ciencias de La Salud*, 12(2). <https://doi.org/10.17162/rccs.v12i2.893>
- Chiluisa, E., y Gaibor, I. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes. *Ciencia Latina*, 6 (3). 1438-1459. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2305
- HerediaChahín, N., y Libia, B. (2018). Propiedades psicométricas del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes. *Universitas Psychologica*, 17(4), 1–13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy17-4.pcca>
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, M., Munoz, R., Ortega-Gonzalez, R., Lopez, R., Batalla, C., y Toran, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26, 303–311. <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/31/0>
- Chávez, M., Estévez, A., Olave, L., Momeñe, J., Vázquez, D., y Iruarrizaga, I. (2018). Estudio de las relaciones entre adicciones comportamentales, impulsividad y consumo de sustancias en adolescentes: Validación del MULTICAGE CAD 4 y del DEN en Ecuador. *Revista Español de Drogodependencias*, 43(3), 13–38. <https://www.aesed.com/upload/files/v43n3-itziar.pdf>
- Cordero, T. (2019). Influencia de los factores psicosociales en la conducta impulsiva de los adolescentes. *Revista Psicología UNEMI*, 4(6), 39–51. <https://ojs.unemi.edu.ec/index.php/faso-unemi/article/view/1070>
- Cudo, A., Wojtasiński, M., Tużnik, P., Griffiths, M., y Zabielska, E. (2020). Problematic Facebook use and problematic video gaming as mediators of relationship between impulsivity and life satisfaction among female and male gamers. *PLoS ONE*, 15(8). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237610>
- Díaz, L., y Tosina, R. (2014). Theories of adult education underlying videogames. *Teoría de La Educación. Educación y Cultura En La Sociedad de La Información*, 15(4), 1–289. <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201032973008.pdf>
- Entertainment Software Rating Board. (2024). Guía de Clasificaciones. Entertainment Software Rating Board. <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>
- Estrada, E., Paricahua, J., Paredes, Y., Latorre, M., Gerardo, W., Condori, L., Ángel, M., Sacsi, P., Zuloaga, M., y Araoz, E. (2022). Problematic video game use in Peruvian adolescents: Estimated prevalence and association with sociodemographic variables. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 41(4). www.revistaavft.com
- Fundación de Ayuda contra la Drogadicción. (2023). Videojuegos, y jóvenes. Lugares, experiencias y tensiones. https://fad.es/wp-content/uploads/2023/06/Dossier-de-prensa_2023-Videojuegos-y-jovenes.pdf
- Flores, V., Ponce, Á., Velastegui, D., y Vásquez, F. (2022). Impulsividad en base a estudio de género Estudio en población universitaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(2), 2959–2975. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.2065
- García, C., Piqueras, J., y Marzo, J. (2017). Uso problemático de internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos. *Health and Addictions*, 17(2), 189–200. <https://ojs.haaj.org/?journal=haaj&page=article&op=view&path%5B%5D=331>

- Olarte, G., P., Cavalcante Souza, A. C., Paramio Leiva, A., Zayas García, A., & Guil Bozal, R. (2017). Impulsividad y búsqueda de sensaciones: implicaciones de intervención en jóvenes. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 2(1), 393–404. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2017.n1.v2.952>
- González, M., Espada, J., y Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29 (3). 180–185. <https://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/745/817>
- Guevara, G., Verdesoto, A., y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Científica Mundo de La Investigación y El Conocimiento* 4(3), 163–173. <https://doi.org/10.26820>
- Hammad, M., y AL-shahrani, H. (2024). Impulsivity and aggression as risk factors for internet gaming disorder among university students. *Scientific Reports*, 14(1). <https://doi.org/10.1038/s41598-024-53807-5>
- Herdoiza, P. (2020). Trastorno por videojuegos en adolescentes iberoamericanos: análisis de las dimensiones de impulsividad. [Tesis de doctorado, Universidad de Valencia]. <https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?idFichero=yfhJBuU7%2B4U%3D>
- Hikal, M. W., y León, N. (2017). Aprendizaje criminal desde los postulados de albert bandura y su articulación con la política criminal. *Sociedad Mexicana de Criminología*, 4.
- Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2022). Reporte Especial. Estado del gaming en México 2021. https://somosaudiencias.ift.org.mx/archivos/INFORME_Videojuegos2022OCT_VF.pdf
- Izquierdo, Á. (2005). Psicología del desarrollo de la edad adulta Teorías y contextos. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(2), 601–619.
- Jiménez, J., Rodríguez, G., y Massa, S. (2020). Historia, videojuegos y educación: nuevas aportaciones. Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones.
- Kräplin, A., Scherbaum, S., Kraft, E., Rehbein, F., Bühringer, G., Goschke, T., y Möble, T. (2021). The role of inhibitory control and decisionmaking in the course of Internet gaming disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(4), 990–1001. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00076>
- Lloret, D., y Morell, R. (2015). Impulsiveness and video game addiction. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, 16(1), 33–40. <https://doi.org/10.21134/haaj.v16i1.255>
- Lloret, D., Morell, R., Marzo, J., y Tirado, S. (2018). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Atencion Primaria*, 50(6), 350–358. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
- López, D. (2022, 14 de junio). Adicción a los videojuegos. *Mente A mente*. <https://www.menteamente.com/blog-salud-mental/adiccion-videojuegos#:~:text=Los%20varones%20adolescentes%20tienen%20m%C3%A1s,s%C3%AD%20sabemos%20que%20aparecen%20simult%C3%A1neamente.>
- López, F., Etkin, P., Ortet Walker, J., Mezquita, L., y Ibañez, M. (2020). Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes. *Àgora de Salut*, 7, 147–153. <https://doi.org/10.6035/agorasalut.2020.7.15>
- Louhau, M., y Picón, J. (2019). CUBI-18: Un instrumento para medir tres subtipos de impulsividad. *Interdisciplinaria*, 36(1), 43–58. <http://www.scielo.org.ar/pdf/interd/v36n1/v36n1a04.pdf>

- Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Demetrovics, Z., Lopez, O., Myllymäki, L., Miettunen, J y Kääriäinen, M. (2018). Problematic gaming behavior among Finnish junior high school students: Relation to socio-demographics and gaming behavior characteristics. *Behavioral Medicine*, 44 (4). <https://oulurepo.oulu.fi/bitstream/handle/10024/24067/nbnfi-fe2019111137512.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Marco, C., y Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la *Terapia Psicológica*, 35, 57–69. <https://www.scielo.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>
- Méndez, M., Rangel, D., Alvarado, Y., Mendoza, A., Herrera, A., Cortéz, J., Ruiz, A., y Próspero, O. (2022). Función de la impulsividad en el trastorno por consumo de sustancias. *Psychologia. Avances de la Disciplina*, 15(1). <https://doi.org/10.21500/19002386.5390>
- Mohamed, N., Ab Manan, N., Muhammad, M., Rahmatullah, B., Abd, R., Baharudin, S. A., Govindasamy, P., y Abdulla, K. (2023). The prevalence of internet gaming disorders and the associated psychosocial risk factors among adolescents in Malaysian secondary schools. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 28(4), 1420–1434. <https://doi.org/10.1177/13591045231164870>
- Moreno, G. (2016, August 18). ¿Quién juega más a los videojuegos? . STATISTA.<https://es.statista.com/grafico/5529/quien-juega-mas-a-los-videojuegos/>
- Nuyens, F., Deleuze, J., Maurage, P., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., y Billieux, J. (2016). Impulsivity in multiplayer online battle arena gamers: Preliminary results on experimental and self-report measures. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(2), 351–356. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.028>
- Nuyens, F., Kuss, D., Lopez, O., y Griffiths, M. (2019). The Empirical Analysis of Non-problematic Video Gaming and Cognitive Skills: A Systematic Review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(2), pp. 389–414. Springer New York LLC. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9946-0>
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. (2022). Informe adicciones comportamentales 2021. Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES. Madrid: Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2022. https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2021_Informe_adicciones_comportamentales.pdf
- Oliva, A., Antolín, L., y Rodríguez, A. (2019). Uncovering the link between self-control, age, and psychological maladjustment among Spanish adolescents and young adults. *Psychosocial Intervention*, 28(1), 49–55. <https://doi.org/10.5093/pi2019a1>
- Organización Mundial de la Salud. (2019). Clasificación internacional de enfermedades- Estadísticas de morbilidad y mortalidad.
- Ortiz, Dennis., y Velastegui, D. (2023). Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1). <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.330>
- Papalia, D., Feldman, R., y Martorell, G. (2012). *Desarrollo Humano* (12th ed.). <https://psicologoseducativosgeneracion20172021.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/08/papalia-feldman-desarrollo-humano-12a-ed2.pdf>
- Portillo, S., Caldera, J., Sedeño, K., Zamora, M., y Reynoso, O. (2023). Adicción a los videojuegos y al internet en estudiantado mexicano de bachillerato. *Revista Electrónica Educare*, 27 (3). <https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17266>

- Riaño, D., Riquelme, A., y Buela, G. (2015). Conceptualization and assessment of impulsivity in adolescents: A systematic review. *Universitas Psychologica*, 14(3), 1077–1090. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy14-3.ceia>
- Rivera, E., y Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento / Videogames and thinking skills. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 8(16), 267–288. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>
- Ryu, H., Lee, J. Y., Choi, A., Park, S., Kim, D. J., y Choi, J. S. (2018). The relationship between impulsivity and internet gaming disorder in young adults: Mediating effects of interpersonal relationships and depression. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(3). <https://doi.org/10.3390/ijerph15030458>
- Santana, M. (2022). Impulsividad en adolescentes y jóvenes que están cumpliendo una medida en el contexto de justicia juvenil frente a los que no la tienen que cumplir. *Intervención Psicosocioeducativa En La Desadaptación Social*, 15, 97–109. https://ipseds.ulpgc.es/IPSE-ds_Vol_15_2022/IPSE-ds_15_6.pdf
- Spiková, J., y Chomynavá, P., y Csémy, L. (2017). Predictors of excessive use of social media and excessive online gaming in Czech teenagers. *Journal of Behavioral Addictions*, 6 (4). 611-619. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29039223/>
- Torres, D., y Quituisaca, A. (2020). Lúdica y redes sociales El uso de videojuegos en personas adultas. pp. 107–119. Editorial Abya-Yala. <https://books.scielo.org/id/377sy/pdf/torres-9789978105719-09.pdf>
- Wang, C., Chan, C., Mak, K., Ho, S., Wong, P., y Ho, R. (2014). Prevalence and correlates of video and internet gaming addiction among Hong Kong adolescents: A pilot study. *Scientific World Journal*, 2014. <https://doi.org/10.1155/2014/874648>
- Zhu, L., Zhu, Y., Li, S., Jiang, Y., Mei, X., Wang, Y., Yang, D., Zhao, J., Mu, L., y Wang, W. (2023). Association of internet gaming disorder with impulsivity: role of risk preferences. *BMC Psychiatry*, 23(1). <https://doi.org/10.1186/s12888-023-05265-y>