Videojuegos: Diversión, Adicción y Rehabilitación

Video Games: Fun, Addiction and Rehabilitation

Jhasney Palacios Marmolejo[1]. Fundación Universitaria Claretiana. Quibdó - Chocó

Sandra Milena Restrepo Escobar[2]. Universidad Católica Luis Amigó. Medellín-Antioquia

RESUMEN

Introducción: Este artículo da cuenta de una revisión narrativa desde la exploración de la literatura científica en cuanto al contexto de los videojuegos y las diferentes perspectivas que se contextualizan acerca del mismo, las explicaciones multicausales y la vinculación como conducta problemática que predomina en la adolescencia y genera consecuencias desde diferentes perspectivas de acuerdos a postulados de aristas donde emiten su concepción.

Objetivos: Explorar la literatura científica en torno a los videojuegos y discernir respecto a las distintas perspectivas que se reflejan en los estudios de información.

Metodología: Se han analizado los documentos encontrados tras una búsqueda bibliográfica en las bases de datos: PUBMED, SCOPUS y REDALYC, con términos Mesh y Decs y los

[1] Enviar correspondencia a. Jhasney Palacios Marmolejo, Programa de psicología Universidad Uniclaretiana
Teléfono: (604)6726033
Código postal: 270002
Correo electrónico: berilu2010@hotmail.com

[2] Sandra Restrepo Escobar, Programa de Psicología Universidad Católica Luis Amigó
Teléfono:(604) 4487666
Código Postal:050032
Correo electrónico: sandra.restrepoes@amigo.edu.co

operadores booleanos lógicos AND y OR. La recopilación de datos se realizó por medio de una descarga de los resultados de la estrategia de búsqueda de las diferentes bases de datos, se ordenó la calidad del dato y se procedió a eliminar los artículos duplicados por el título.

Resultados: Se examinan diversos factores que permitan dar respuesta a los videojuegos donde se registra desde tres ejes: motivos de uso, perfil de los jugadores y correlaciones de abuso, registrándose mayor empatía por los videojuegos en edades de la adolescencia, aunado a ello existe evidencia del uso de los videojuegos en contextos formativos y en procesos de rehabilitación, conceptualizando esta herramienta de manera diversa según el propósito que se pretende con su implementación.

Palabras Claves: Videojuegos, adicción, juego problemático, Trastornos comórbidos.

Abstract

This article gives an account of a narrative review from the exploration of the scientific literature regarding the context of video games and the different perspectives that are contextualized about it, the multicausal explanations and the bonding as a problematic behavior that predominates in adolescence and generates consequences from different perspectives of agreements to the edges that generate its conception.

Objectives: To explore the scientific literature on videogames and discern the different perspectives that are reflected in information studies.

Methodology: The documents found after a bibliographic search in the databases: PUBMED, SCOPUS and REDALYC, with Mesh and Decs terms and the operators were taken into account. AND and OR logical booleans. The data collection was carried out by downloading

the results of the search strategy of the different databases, the quality of the data was ordered and the articles duplicated by title were eliminated.

Results: Various factors are examined that allow responding to video games where it is recorded from three axes: reasons for use, player profile and abuse correlations, registering greater empathy for video games in adolescent ages, coupled with this there is evidence of the use of video games in training contexts and in rehabilitation processes, conceptualizing this tool in a different way according to the purpose that is intended with its implementation.

Key words: Video games, addiction, problem gambling, comorbid disorders.

Introducción

Para Prensky (2011), como se cita en, Capell, N., Tejada, J. & Bosco, A (2017. Pg 133) "se entiende por videojuego el juego que se desarrolla en un ambiente virtual que contiene retos, normas, objetos, retroalimentación, interacción e historias". Las dinámicas sociales y los cambios o transformaciones que ocurren con la mismas vinculan un abanico de prácticas que resultan de empatía para la sociedad donde se evidencia el uso de los videojuegos, el contacto de la tecnología en edades más tempranas despierta motivación intrínseca en las personas que activan su interés por el uso de videojuegos, es en esa misma línea donde expertos se han interesado por estudiar los videojuegos como una adicción y que tipo de afectaciones tiene en la salud mental y que desencadenantes presenta en la conducta. Es de esta manera que los profesionales en el área de la salud deben aumentar la literatura científica en cuanto a este tópico para registrar objetividad desde el contexto de una adicción, lo anterior se relaciona con los aportes que se hacen en cuanto a la importancia de registrar esta conducta como psicopatología, "Sin duda, incorporar la adicción a videojuegos en los manuales diagnósticos

nos va a permitir mejorar el diagnóstico y tratamiento de las adicciones ”(Carbonell & FPCEE Blanquerna, 2020). Contextualizar los videojuegos como conducta problema que requiere de criterios para su diagnóstico genera interés desde el trabajo integral y transdisciplinar por parte de los profesionales idóneos; donde se determinen los factores múltiples y sus respectivas consecuencias que generan en la vida del individuo, es de reconocer que, el uso de los videojuegos como asunto patológico no es nuevo, por lo cual tiene distintas perspectivas, algunas lo conceptualizan como, el inicio para exacerbar la conducta agresiva, La explicación se centra en que, “no hay una relación causal entre jugar a videojuegos violentos y el aumento de la violencia o variables relacionadas, siendo variables mediadoras distintos factores de personalidad (principalmente ira rasgo), la edad (adolescencia y joven adultez) y el contexto (competitividad)” (Toribio, 2019), mientras otros teóricos lo conceptualizan de interés en los procesos de rehabilitación en determinados casos como está manifestado en casos de Accidente cerebrovascular (Montalbán & Arrogante, 2020),aunque es una contextualización significativa, otras investigaciones reportan que, no, no hay evidencia estadística para afirmar que los videojuegos tienen un impacto positivo sobre las habilidades cognitivas de los niños y adolescentes en Colombia (Forero, 2018).

Investigaciones enfocadas con la conducta problemática y adictiva a los videojuegos han determinado la existencia de este patrón como interés para incluir dentro de los trastornos adictivos en salud mental

Metodología

La construcción del artículo se realizó mediante una revisión narrativa. Se consideró como objeto de estudio, literatura científica que dé a conocer estudios donde se hubiera investigado sobre videojuegos y abuso, especialmente investigaciones que confluyeron en ambas temáticas.

Como criterios de inclusión se tuvieron en cuenta artículos científicos que hablaran de uso y abuso de videojuegos, publicaciones en inglés y en español. Se revisaron algunos artículos teóricos, regulaciones internacionales, se excluyeron textos que hablaran de la utilización de los videojuegos como práctica pedagógica.

Para la estrategia de búsqueda se usaron los motores de búsqueda de PUBMED, SCOPUS, REDALYEC, GOOGLE ACADÉMICO, con términos Mesh y Decs y los operadores booleanos lógicos AND y OR.

La recopilación de datos se realizó por medio de una descarga de los resultados de la estrategia de búsqueda de las diferentes bases de datos, se ordenó la calidad del dato y se procedió a eliminar los artículos duplicados por el título. Posteriormente, se leyó el título y el resumen aplicando los criterios de selección; una vez realizado el primer filtro, se aplicaron de nuevo los criterios de selección en la lectura de los artículos en texto completo para priorizar datos no tenidos en cuenta y posteriormente se realizó una nueva lectura final.

Los artículos seleccionados fueron utilizados para extraer la información de las categorías de interés, las cuales se consignaron en un formato estándar en Excel. Para evitar posibles sesgos de selección, las investigadoras realizaron individualmente una matriz de síntesis de los artículos, que incluyó: título y autores, objetivo, metodología, conclusiones y resultados. No se realizó evaluación de los artículos por la calidad, debido a que se deseaba tener la mayor cantidad de datos posibles; solo se tuvo en cuenta que sus resultados dieran información relevante y precisa respecto a los objetivos planteados en esta revisión. Una vez recopilados los datos de los artículos seleccionados, se procedió a escribir los resultados en los apartados arrojados por la búsqueda de acuerdo con la naturaleza de las mismas.

Resultados.

El desarrollo tecnológico y los avances que consigo traen, han suscitado diferentes perspectivas en la literatura científica, donde la faena es investigar y contextualizar la adicción a los videojuegos para revisarse como un criterio de incluso dentro de las psicopatologías en El Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5), resultando menester generar evidencia científica que demuestre criterios clínicamente significativos que afectan la salud mental y a su vez la transversalidad que esto tiene con otras áreas de desarrollo de los individuos que se sumergen en estos contextos digitales.

En la actualidad no existe una definición que contextualiza el uso problemático y adicción a los videojuegos dentro de una categoría de patología clínica como trastorno mental (DSM-5); sin embargo, diferentes postulados teóricos respaldan la concepción de la adicción a los videojuegos, entre estos se puede evidenciar a perspectiva que propone Goldberg en (1995) acerca de los videojuegos "el trastorno de adicción a internet, mientras que Young contribuyó a su definición aplicándolos criterios de las adicciones del DSM-4 (Flisher, 2010)". Otro aspecto clínico para considerar los videojuegos como un aspecto problemático es "en múltiples estudios transversales se observa que los niños con patrón adictivo incrementa a medio plazo (6 meses) el número de horas de juego, llegando a jugar incluso el doble de tiempo que los jugadores moderados no adictos (Jiménez-Murcia et al., 2014; Lemmens et al., 2011).

Motivos de Uso:

La adicción a los videojuegos genera incidencia multicausal afectando varios entornos de interacción del individuo y generando alteraciones en su aspecto individual como es: sueño, alimentación manejo de emociones y conductas de autocontrol, es por ello que generar factores de protección puede favorecer el proceso de regulación en el individuo y distanciarse de una

adicción al juego patológico, lo anterior se debe trabajar en engranaje y vinculando redes primarias de apoyo, entornos sociales e incluso entornos formativos o académicos.

En la ciudad del Carmen, Campeche-Perú, se desarrolla una investigación en torno a los videojuegos en estudiantes escolarizados en la cual registran que “El 85.5% de los adolescentes hace uso de videojuegos. Se obtuvieron diferencias significativas de su uso por género, identificando que esta actividad se lleva a cabo más en los hombres. En general el 56.5% presenta una dependencia baja” (Sánchez-Domínguez et al., 2021).

Los impactos que generan las conductas problemáticas entorno a los videojuegos no tienen única causa, por el contrario, son amplias y variadas, los videojuegos como herramientas que están a la vanguardia y cada vez se perfeccionan más, produciendo óbices en la obtención de competencias de resultados en los procesos formativos de quienes lo utilizan de manera exacerbada, es en este sentido, generar propuestas de prevención e intervención en el contexto académico en pro de contribuir a reducir el uso desmesurado de video juego es un eje transversal a la salud mental y a los entes rectores de los planteles formativos.

Los videojuegos como el free Fraire, posibilitan en la población adolescente interacciones a distancia que emergen en distintos contextos y cultura, donde establecen contacto verbal para poder obtener grupos de competidores en el juego, es así como se crean redes de personas que se interesen por el juego para poder generar personas de interacción en un mundo virtual.

La industria avanza con estos clientes y la salud mental se afecta por la dependencia que se observa en dimensiones de juego problemático, patológico o adicción a los videojuegos.

La motivación con la cual se impregnan estas plataformas de juego online suscita en los participantes motivación intrínseca y extrínseca para mantenerse en el juego y sentirse reforzados para dedicar más tiempo y concentrarse en el escenario de manera exclusiva.

Los circuitos cerebrales que se activan en jugadores adictos son los mismos que se identifican en adictos a drogas. En 2009, Lemmens et al. desarrollaron la Escala de Adicción al Juego para Adolescentes (Game Addiction Scale for Adolescents [GASA]), adaptando 7 criterios diagnósticos para el juego de apuestas al uso de videojuegos. Saliencia se refiere al hecho de que el videojuego adquiera una importancia preponderante en la vida de la persona y domine sus pensamientos, sentimientos y conducta. Tolerancia, incremento de la frecuencia y el tiempo de juego. Emoción, estado de ánimo eufórico o relajante que se obtiene como consecuencia de la conducta de juego. Abstinencia, emociones desagradables o efectos físicos al reducir súbitamente el juego. Recaídas, tendencia a volver a jugar tras un periodo de abandono o reducción. Conflictividad, deterioro de las relaciones interpersonales como resultado del exceso de juego, incluyendo negligencia y mentira. Problemas, perjuicio de la actividad social, académica o laboral, así como trastornos psicológicos relacionados con la pérdida de control de la conducta de juego, como se cita en (Lloret- Morell et al; 2018).

Los videojuegos como tema que vienen existiendo, se ha demostrado su mayor uso por parte de los hombres, los cuales tienen mayor probabilidad de desarrollar la empatía con esta herramienta y a su vez que pueda llegar a convertirse en una conducta problemática, concepción que se encuentra respaldada por la idea que,

> Varios estudios han tratado de explorar la cuestión de qué sujetos son más vulnerables al desarrollo de una adicción a VDJ, aunque su carácter mayoritariamente transversal permite extraer pocas conclusiones definitivas. Sexo masculino. En todos los grupos de edad, los varones superan a las mujeres en uso de VDJ. El informe PISA 2014 sobre estudiantes de secundaria de países de la OCDE (OCDE, 2014) refiere una tasa de uso frecuente de VDJ individuales del 74% en varones frente al 44% en mujeres. Este porcentaje es del 71% frente al 29% en el caso de juegos online. En la mayoría de las referencias, los niños y adolescentes varones duplican el tiempo diario de VDJ de las mujeres (Baer, Saran y Green, 2012).

Predictores o perfil de los jugadores.

Autores hallaron que los jóvenes entre 12 y 16 años juegan más días a la semana que los niños de 10 a 11 años, y les dedican mucho más tiempo a los juegos de consola. Asimismo, se ha

observado que el uso reiterado de VDJ *online*, MMORPG, por ejemplo, eleva las posibilidades de socialización y normalización de conductas de riesgo en jóvenes situados en el rango de 16 a 21 años (Carbonell, 2014; Singh, 2019). Se observó que el 23% de las personas que utilizan estos dispositivos, reportan síntomas de adicción, independientemente del tipo de VDJ que prefieran (Mathews, Morrell y Molle, 2019) (Sandoval-Obando & Sandoval-Obando, 2020).

La salud mental representa un espectro amplio de condiciones equilibradas en el ser humano, lo cual en los jugadores de videojuegos como actividad placentera parecen estar afectados por las repercusiones que genera la conducta problemática; donde ha llegado al grado de considerarse este fenómeno de activación en otras patologías como lo expone (Gioia, F., Colella, GM & Boursie 2022).

En cuanto a los síntomas comórbidos se ha reportado que, el análisis de correlación, tanto la ansiedad como la depresión se relacionaron positivamente con propensión al uso adictivo de la tecnología. Tras controlar por factores demográficos, TDAH y TOC en el análisis de regresión, las asociaciones cambiaron tanto en magnitud como en dirección La ansiedad contribuyó positivamente a la adicción a las redes sociales, pero negativamente a la adicción a videojuegos. Para la depresión, las asociaciones se revirtieron (Andreassen et al., 2018).

Explorando la coexistencia entre la salud mental y los videojuegos, también se reportan otros hallazgos en función de la afectación que se puede identificar en cuanto a la conducta del sueño, donde reportan cambios que pueden ocurrir en este patrón.

El análisis indicó una reducción del tiempo total de sueño (TST) y un aumento de la latencia de inicio del sueño (SOL), modificaciones del sueño REM y del sueño de onda lenta (SWS) y aumento de la somnolencia y la fatiga autopercibida. Además, la atención sostenida posterior al sueño y la memoria verbal también parecen estar afectadas (Peracchia & Curcio, 2018).

Desde otro punto de vista, se encuentra una diferencia en las categorías entre uso de los videojuegos online y offline, para lo cual es menester reconocer criterios cuando se tiene el contacto con cualquiera de ellos, donde básicamente hacen referencia a aquellos juegos que se practican conectados en internet y aquellos que se hacen por fuera de la conexión a internet respectivamente, en ese sentido se obtiene que,

Chamarro et al. (2014) dicen que el uso de videojuegos se convierte en problemático cuando el uso sano de los mismos se transforma en una dependencia psicológica: evitación de problemas, cambios en los estados de ánimo, pérdida de control, y victimización.

Los videojuegos por encontrarse en diferente categoría tanto en línea como fuera de línea, existe una coexistencia en la relación que coge mayor fuerza con los que se desarrollan en línea, para lo cual existen evidencias que indican que, es más probable que los videojuegos online, en comparación con los offline, estén asociados con un uso abusivo de los mismos (Porter, Starcevic, Berle, y Fenech, 2010), y se ha sugerido que los videojuegos online tienen mayor potencial adictivo (Ng y Wiemer-Hastings, 2005), como se cita en (Gonzálvez et al., 2016).

El uso de los videojuegos en población que atraviesa la etapa de la niñez es cada vez creciente y con ello se suscitan diversas acciones que se deben generar desde los entornos de interacción de estas personas, en pro de mitigar afectaciones en su salud mental y en un desarrollo integral sin alteraciones o manifestaciones clínicamente significativa, es por ello que, generar acciones de prevención se considera oportuno y pertinente para controlar su crecimiento exponencial y evitar establecerlo como un asunto de salud pública.

Correlaciones de Abuso.

Actualmente existen diversas investigaciones enfocadas con la conducta problemática y adictiva a los videojuegos donde han determinado la existencia de este patrón como interés

para incluir dentro de los trastornos adictivos en salud mental, en los postulados epistémicos y teóricos fundamentan la correlación que tienen los videojuegos con patrones psicopatológicos en el individuo, donde se resalta que,

> se ha observado que el trastorno por VDJ está asociado con ciertos rasgos de personalidad disfuncionales, como la impulsividad (Gentile et al., 2011), la búsqueda de sensación (Mehroof y Griffiths, 2010), la baja autoestima (Lemmens et al., 2011), la timidez (Lau et al., 2018) y el neuroticismo (Braun et al., 2016). uso de los VDJ por 8-10 horas o más por día, acumulando 30 horas o más por semana, sería la característica predominante en sujetos que desarrollan el trastorno por VDJ, con una mayor prevalencia en hombres dentro de un rango etario entre 12 y 20 años, aun cuando la incidencia de la edad en la prevalencia de este trastorno sigue siendo un aspecto controversial (APA, 2013; Paulus et al., 2018).

Por otra parte, se encontró que, existe evidencia relacionada con ciertas características socio familiares, como un factor que incide en la utilización problemática de los VDJ en niños, niñas y jóvenes. Específicamente, estudios prospectivos muestran que un nivel socioeconómico bajo puede estar asociado a un mayor uso de VDJ (Pentz, Spruijt- Metz, Chou y Riggs, 2011). Incluso, en aquellos hogares en los que ambos padres trabajan o existe una débil supervisión, se presenta predisposición al uso problemático de los VDJ en niños (Abedini, Zamani, Kheradmand y Rajabizadeh, 2012) como está citado en (Sandoval-Obando & Sandoval-Obando, 2020)

Seguido de ello, existen planteamiento que continúan dando matiz robusto a la existe de psicopatologías cuando la conducta a videojuegos es problemática, en este caso esta relaciona al sexo, donde se refiere que,

> El uso adictivo de videojuegos se asoció positivamente con ser varón y soltero, joven, TDAH, TOC y depresión e inversamente relacionado con los síntomas de ansiedad Esto implica que los adolescentes y adultos jóvenes con algunas de estas características podrían ser el objetivo en relación con la prevención del desarrollo de una actividad online adictiva (Andreassen et al., 2018).

El contexto de los videojuegos y la atribución de conductas violentas por parte de las personas que lo practican, demanda una atención especial donde suscita realizar investigaciones e intervenciones en prevención del uso problemático de los videojuegos en especial en aquellas personas que se encuentran en etapas del desarrollo evolutivo como es la niñez y la adolescencia, al contexto de los videojuegos, debido que, se relatan cifras que indican la

conducta violenta no es propia o desencadenante por el contenido que se relacionada en el video juego, es así como se evidencia lo siguiente: los resultados de estas investigaciones señalaron que las consecuencias violentas o similares de los jugadores se deben a variables personales (ira rasgo y edad, principalmente en etapa de adolescencia y joven adultez) y contextuales (competición) que median entre el videojuego y la conducta problema. Se concluye que son estos moderadores los que explican la relación entre videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas, y no el contenido de los videojuegos (Toribio, 2019).

La discrepancia de la adicción a los videojuegos online y offline genera investigaciones dicotómicas respecto a su incidencia en la salud mental, realizándose estudios que indican que genera conductas altamente disruptivas como la agresividad, dichas conductas pueden estar permeadas en entornos como es el contexto social y académico, mientras que otros teóricos indican que, los videojuegos son herramientas de apoyo en proceso de neurorrehabilitación como ocurre con el trastorno por déficit de atención e hiperactividad. Para este caso el postulado que expone,

> a mayor exposición a juegos violentos, mayor comportamiento agresivo/hostil. Y la hipótesis nula: La exposición a videojuegos violentos no es un factor detonante de comportamientos agresivos/hostiles", lo anterior indica que no existe una correlación total entre el jugar videojuegos y desencadenar patrones disruptivos mediados por la intolerancia (Padilla et al., 2020)

Discusión

Los videojuegos tienen una connotación múltiple, desde una consideración con criterios psicopatológicos que afectan la salud mental, como la existe de una construcción social en los procesos de rehabilitación y enseñanzas académicas; en ese orden de ideas percibir desde estas perspectivas los videojuegos como un factor que tiene impactos positivos y negativos, todo dependiendo del uso, del contexto en el cual se aplica y el propósito que se persigue con su

implementación, es de importancia diferenciar cuando se habla de cada uno de ellos. En este apartado se establece la discusión desde tres criterios o categorías que se tienen en cuenta.

Estudios realizados han reportado que, “Trastorno de Déficit de Atención con Hiperactividad se asoció positivamente con conductas tecnológicas adictivas. Estos hallazgos están en línea con hallazgos empíricos establecidos relacionados con la concurrencia de TDAH y adicciones en general” (Ginsberg et al., 2014; Kooij et al., 2010) citado en (Andreassen et al., 2018). En esa misma línea se encuentran otras psicopatologías las cuales pueden activarse o exacerbar a partir del contacto problemático con los videojuegos, como es,

> Los rasgos de personalidad como: neuroticismo, búsqueda de sensaciones y agresión pudieron conducir a los individuos hacia el juego patológico, Los máximos niveles de impulsividad se relacionaron con los niveles más altos de juego patológico y con los niveles más bajos de regulación emocional y autorregulación. Los adolescentes con un sentido de la coherencia débil tendieron a dedicar más tiempo a los videojuegos y a reportar un uso excesivo de estos, siendo más probable que, a la larga, desarrollaran un juego problemático (Rodríguez Rodríguez et al., 2021).

El desarrollo evolutivo donde mayor estudios existe en relación al uso de videojuegos es la etapa de la adolescencia, donde respaldan la conducta problemática que se presenta en esta población y las consecuencias que se generan a raíz de ellos, es así como se contempla que, Los adolescentes jugadores de videojuegos pudieron tener beneficios a corto plazo, pero, a largo plazo, presentaban síntomas de ansiedad y depresión, que condujeron a un aumento del uso de videojuegos y a utilizarlos como vía de escape, produciéndose, en numerosas ocasiones, el juego patológico, problemático o incluso la adicción (Rodríguez Rodríguez et al., 2021).

En una investigación realizada en población española, arrojaron que, hay una relación clara entre el uso de videojuegos patológico y ansiedad (y en menor medida con depresión), pero únicamente en los varones. Las mujeres mostraron una relación débil entre el uso de videojuegos patológico y depresión, que perdió significación cuando se controlaba por juegos online vs. offline (Gonzálvez et al., 2016). esta idea también está respaldada desde otras investigaciones como la construida por, Mehroof y Griffiths (2010) propusieron que, la

ansiedad como rasgo y como estado muestra asociaciones significativas con la adicción a los videojuegos, y que algunos rasgos, como neuroticismo, búsqueda de sensaciones, y agresión, podrían conducir a l0s individuos hacia el juego patológico (Gyollai et al., 2014) citado en (Gonzálvez et al., 2016).

Como se menciona en un primer momento, las perspectivas existentes en torno a los videojuegos varían de acuerdo a los hallazgos de evidencia científica, en esta categoría se plantea lo referente a los efectos tanto negativos como positivos, donde se consigue que,

> Investigaciones han demostrado que estos dispositivos tienen repercusiones directas e indirectas sobre una amplia variedad de comportamientos que podrían ser beneficiosos para los adolescentes (ej. estimula la coordinación óculo- manual, potencian procesos cognitivos complejos como atención, percepción visoespacial y memoria, fomenta una sana autoestima, refuerzan el control personal y promueven vínculos sociales entre jugadores) (Castellana, Sánchez, Graner & Beranuy, 2007) o por el contrario, acarrear consecuencias negativas como incremento de síntomas emocionales y conductuales como quejas de salud (Brunborg et al., 2013), depresión (Gonzálvez et al., 2017; Mentzoni et al., 2011), ansiedad (Gonzálvez et al., 2017; Rehbein et al., 2010), ideación suicida (Wenzel et al., 2009), trastornos del sueño (Rehbein et al., 2010), problemas de atención (Swing, Gentile, Anderson & Walsh, 2010), dificultades en las relaciones familiares y bajo rendimiento académico (Vallejo & Capa, 2010) citado en (Andrade Quizhpe et al., 2019).

En otras concepciones teóricas se atribuyen diversas valoraciones que motivan a las personas a tener la conducta de jugar videojuegos, logrando resaltarse algunas de este abanico de opciones que existe en función de la evidencia, en consecuencia, con ello, se acoge la idea que, El problema del uso excesivo de los MMORPG es que existen muchas semejanzas con la vida real. Según Griffiths et al., existen varias motivaciones de los usuarios para jugar a los MMORPG, entre ellas, evasivas y aliviar el estrés, aunque el motivo más importante es de tipo social. Para Fuster et al.12, las principales motivaciones son: la socialización, el interés por descubrir un entorno virtual, el alcance de logros u objetivos, la evasión de la realidad y la identificación con un avatar virtual hecho a gusto del jugador. como se cita en (Óscar Bueno Sainz, 2021).

La permanencia de largos tiempos y de acuerdo a la exposición del contenido que se proyecta, las personas pueden desencadenar otras psicopatías como está respaldado a continuación, “Se

ha argumentado que interactuar con contenido de videojuegos en periodos muy largos de tiempo se relaciona con conductas antisociales debido a la tolerancia generada por la exposición" (castro-Sanchez *et al*., 2019; Turel 2020,). (Fajardo-Santamaría et al., 2022).

En otro aspecto positivo, se resaltan beneficios del uso de los videojuegos como es,

> Bediou et al. (2018) realizaron un meta-análisis de la influencia de los videojuegos sobre la capacidad cognitiva de las personas. Los autores concluyen que jugar con regularidad mejora la percepción, atención y la cognición espacial. En esta línea, Sala, citado en (Tatlidil y Gobet 2018).

También llevaron a cabo un metanálisis sobre la relación entre el videojuego y la capacidad cognitiva. Estos autores indican que, "la práctica regular de los videojuegos mejora el procesamiento visual, la atención, la capacidad de movilidad y el control cognitivo" (Vaamonde et al., 2018).

En concordancia con ello, Fuster, Carbonell, Chamarro y Oberst (2013) postularon que los sujetos destacaban por la motivación por las relaciones sociales y explorar, ya que los videojuegos proveían al jugador de un espacio para experimentar y pertenecer a un grupo, dónde obtener apoyo social y diversión, alejándose de la imagen del jugador, citado en Vaamonde et al., (2018).

Esta revisión contextualiza acerca de los videojuegos como adicciones o como una diversión, donde es menester revisar criterios a profundidad que puedan contextualizar la conducta de manera multidimensional teniendo en cuenta, el tiempo que se invierte, las afectaciones que dejan en la vida del individuo y cómo esto repercute en su contexto y red primaria de apoyo, además de las motivaciones que conducen a permanecer en la conducta empática hacia los videojuegos. El avance de las tecnologías desarrolla mayores habilidades para su dominio por parte de la población, es así como el uso de los videojuegos trasciende a otras etapas del desarrollo evolutivo, el sobreconsumo de los videojuegos es el que produce la conducta

problemática en la persona, por ello discernir sobre los componentes donde el videojuego sea instrumental o de uso formativo no está relacionado con uso descontrolado.

Los videojuegos, más allá de su contenido, pueden favorecer la agresión patológica, el retraimiento, la huida de la realidad y la reducción de intereses. La realidad virtual se vuelve más atractiva que la real y puede convertirse en el 'no lugar' para escapar de la complejidad de la vida cotidiana. Recientemente, para contener la propagación de la pandemia de COVID-19, las autoridades sanitarias han obligado a la población a quedarse en casa y los niños y adolescentes pueden experimentar una exacerbación de la exposición a los videojuegos (Smirni et al., 2021).

En cuanto a la rehabilitación, existen estudios que respaldan el uso de los videojuegos en contextos académicos donde se obtiene que, todos los sujetos participantes aseguran que, además de trabajar matemáticas, el uso del videojuego Hearthstone ha mejorado su capacidad de trabajo en equipo y sus habilidades en las funciones ejecutivas, en especial, en la toma de decisiones responsables y el diseño de estrategias adecuadas. A su vez, este desarrollo de habilidades sociales se ha traducido en el aula en una reducción de los conflictos entre el alumnado, donde la presencia del adulto para resolverlos, en general, no ha sido necesaria; pues los niños y niñas han generalizado las estrategias utilizadas para llegar al consenso a otros contextos de la vida cotidiana (Chamoso, 2004). (Capell Masip et al., 2017).

En ese mismo proceso de rehabilitación se registró que, los videojuegos propician el desarrollo de habilidades en estudiantes, cómo se manifiesta en el siguiente escrito, En relación con las competencias que los videojuegos desarrollan, los jóvenes destacan: la orientación espacial, el trabajo en equipo, la paciencia, la capacidad de pensar rápido, conocimientos de electrónica e informática, el uso de tácticas, la toma de decisiones, la tolerancia a la presión, la creatividad, el pensamiento lógico, la coordinación ojo-mano, el análisis crítico, la perseverancia, la

agudeza visual, la exploración de entornos, la capacidad de comprensión y la racionalización de información de manera rápida y eficiente (Martínez Iglesias, 2019).

Referencias

Asociación Americana de Psiquiatría, A. A. (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. DSM-5*. Madrid: Editorial Médica Panamericana.

Andrade, L. I., Carbonell, X., & López Guerra, V. M. (2019). VARIABLES SOCIODEMOGRÁFICAS Y USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES ECUATORIANOS. Health & Addictions/Salud y Drogas, 19(1) https://ojs.haaj.org/?journal=haaj&page=article&op=view&path%5B%5D=391&path%5B%5D=pdf

AZNAR DÍAZ, I., RASO SÁNCHEZ, F. & HINOJO LUCENA, M. (2017). Percepciones de los futuros docentes respecto al potencial de la ludificación y la inclusión de los videojuegos en los procesos de enseñanza – aprendizaje. Educar 53(1), 11-28. https://www.redalyc.org/pdf/3421/342149105002.pdf

Alave Mamani, S. M., & Pampa Yupanqui, S. N. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. Revista Científica De Ciencias De La Salud, 11(1). https://doi.org/10.17162/rccs.v11i1.1062

Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E. y Pallesen, S. (2017). Adicción a internet, redes sociales y videojuegos: La relación entre el uso adictivo de las redes sociales y los video juegos y síntomas de trastornos psiquiátricos: un estudio transversal a gran escala. RET: revista de toxicomanías, (81), 2-2. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6390833

Buiza-Aguado, C., García-Calero, A., Alonso-Cánovas, A., Ortiz-Soto, P., Guerrero-Díaz, M., González-Molinier, M., & Hernández-Medrano, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. Psicología educativa, 23(2), 129-136. https://www.sciencedirect.com/sdfe/reader/pii/S1135755X17300179/pdf

Blasi, MD, Giardina, A., Giordano, C., Coco, GL, Tosto, C., Billieux, J. y Schimmenti, A. (2019). Uso problemático de videojuegos como estrategia de afrontamiento emocional: evidencia de una muestra de jugadores de MMORPG, Journal of Behavioral Addictions , 8 (1), 25-34. Recuperado el 28 de marzo de 2022 de https://akjournals.com/view/journals/2006/8/1/article-p25.xml

Brand Forero, D. (2019). El impacto de los videojuegos sobre las habilidades cognitivas de niños y adolescentes en Colombia. Economía & Región, 12(1), 65-93. Recuperado a partir de https://revistas.utb.edu.co/index.php/economiayregion/article/view/187

Carbonell, X. & FPCEE Blanquerna. (2020). EL DIAGNÓSTICO DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN EL DSM-5 Y LA CIE-11: RETOS Y OPORTUNIDADES PARA CLÍNICOS. *Papeles del Psicólogo - Psychologist Papers*, *41*(2). https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935

Capell Masip, N., Tejada Fernández, J., & Bosco, A. (2017). Los videojuegos como medio de aprendizaje: Un estudio de caso en matemáticas en Educación Primaria. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, *51*, 133-150. https://doi.org/10.12795/pixelbit.2017.i51.09

Chacón Cuberos, R., Zurita Ortega, F., Martínez Martínez, A., Castro Sánchez, M., Espejo Garcés, T., & Pinel Martínez, C. (2017). Relación entre factores académicos y consumo de videojuegos en universitarios: un modelo de regresión. Pixel-Bit. https://www.redalyc.org/pdf/368/36849882007.pdf

Colder Carras, M., Porter, A. M., Van Rooij, A. J., King, D., Lange, A., Carras, M., & Labrique, A. (2018). Gamers' insights into the phenomenology of normal gaming and game "addiction": A mixed methods study. Computers in human behavior, 79, 238–246. https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.029

Calado, F., Alexandre, J. y Griffiths, MD (2017). Prevalencia de problemas de juego en adolescentes: una revisión sistemática de investigaciones recientes. Diario de estudios de juego, 33 (2), 397-424. https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/27372832/

del Moral Pérez, M. E., & González, C. R. (2021). Revisión sistemática de investigaciones sobre videojuegos bélicos (2010-2020). Revista de humanidades, (42), 205-228. https://revistas.uned.es/index.php/rdh/article/view/27570/23236

Esposito, M. R., Serra, N., Guillari, A., Simeone, S., Sarracino, F., Continisio, G. I., & Rea, T. (2020). An investigation into Video Game Addiction in Pre-Adolescents and Adolescents: A Cross-Sectional Study. Medicina (Kaunas, Lithuania), 56(5), 221. https://doi.org/10.3390/medicina56050221

Estévez, A., Jáuregui, P., Sánchez-Marcos, I., López-González, H., & Griffiths, MD (2017). Apego y regulación emocional en adicciones a sustancias y adicciones conductuales, Journal of Behavioral Addictions , 6 (4), 534-544. Recuperado el 28 de marzo de 2022 de https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6034944/

Fajardo-Santamaría, J. A., Santana-Espitia, A. C., & Caldas-Quintero, C. A. (2021). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios de Bogotá D. C. Revista Colombiana de Educación, 1(84). https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/12076/10635

Forero, D. B. (2018). El impacto de los videojuegos sobre las habilidades cognitivas de niños y adolescentes en Colombia. *Economía & Región*, *12*(1), 65-93. https://revistas.utb.edu.co/index.php/economiayregion/article/view/187/171

Gonzálvez, M. T., Espada, J. P., & Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. Adicciones, 29(3), 180-185. https://www.redalyc.org/pdf/2891/289151752005.pdf

Gonzálvez, M. T., Espada, J. P., & Tejeiro, R. (2017). Problem video game playing is related to emotional distress in adolescents. El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. Adicciones, 29(3), 180–185. https://doi.org/10.20882/adicciones.745

Grande De Prado, M. (2018). Beneficios educativos y videojuegos: revisión de la literatura española. Education in the Knowledge Society (EKS), 19(3), 15–35. https://doi.org/10.14201/eks20181933751

González-Bueso, V., Santamaría, J. J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., & Ribas, J. (2018). Association between Internet Gaming Disorder or Pathological Video-Game Use and Comorbid Psychopathology: A Comprehensive Review. International journal of environmental research and public health, 15(4), 668. https://doi.org/10.3390/ijerph15040668

Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J., & Molina-Alventosa, P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. Comunicar, 28, 89-99. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7555372

Gioia, F., Colella, GM & Boursier, V. Evidencia sobre los juegos en línea problemáticos y la ansiedad social en los últimos diez años: una revisión sistemática de la literatura. Curr Addict Rep 9, 32–47 (2022). https://doi.org/10.1007/s40429-021-00406-3

González-Vázquez, Alejandro, & Igartua, Juan-José. (2018). ¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. Cuadernos.info, (42), 135-146. https://dx.doi.org/10.7764/cdi.42.1314

Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2017). DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Some ways forward in overcoming issues and concerns in the gaming studies field, Journal of Behavioral Addictions, 6(2), 133-141. Retrieved Apr 15, 2022, from https://akjournals.com/view/journals/2006/6/2/article-p133.xml

Kuss, D. J., Griffiths, M. D. y Pontes, H. M. (2017a). Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. Journal of Behavioral Addictions, 6, 103-109. doi:10.1556/2006.5.2016.062. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5520132/

López-Gorozabel, O., Pinargote-Valdiviezo, C., Cedeño-Palma, E., Zambrano-Romero, W., & Mendoza-Zambrano, M. (2021). El uso de videojuegos en el confinamiento y su incidencia psicológica y social en las personas. Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação, (E43), 633-646. https://www.proquest.com/docview/2562270526?pq-origsite=gscholar&fromopenview=true

Lee, D., Park, J., Namkoong, K., Kim, IY y Jung, YC (2018). Diferencias de materia gris en la corteza cingulada anterior y orbitofrontal de adultos jóvenes con trastorno de juego en Internet: morfometría basada en la superficie. Revista de adicciones conductuales, 7 (1), 21–30. https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.20

López-Mora, C., Álvarez , O. ., González-Hernández, J. ., & Castillo , I. . (2022). Sensibilidad a la ansiedad y adicción a los videojuegos en deportistas. El rol protector de la dureza mental. Cuadernos de Psicología del Deporte, 22(1), 124–137. https://doi.org/10.6018/cpd.466831

Lloret Irles, D., Morell Gomis, R., Marzo Campos, J. C., & Tirado González, S. (2018). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) [Spanish validation of Game Addiction Scale for Adolescents (GASA)]. Atencion primaria, 50(6), 350–358. https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015

Martín-Fernández, M., Matalí, J. L., García-Sánchez, S., Pardo, M., Lleras, M., & Castellano-Tejedor, C. (2016). Adolescentes con Trastorno por juego en Internet (IGD): perfiles y respuesta al tratamiento. Adicciones, 29(2), 125-133. https://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/890/835

Marco, C., & Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. Terapia psicológica, 35(1), 57-69. https://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082017000100006

Maroney, N., Williams, BJ, Thomas, A. et al. (2019). Un modelo de afrontamiento del estrés del uso problemático de videojuegos en línea. Int J Ment Health Addiction 17, 845–858. https://doi.org/10.1007/s11469-018-9887-7

Martínez, J. (2019). Percepciones de estudiantes y profesores acerca de las competencias que desarrollan los videojuegos. Pensamiento Educativo, Revista De Investigación Latinoamericana (PEL), 56(2), 1–21. https://doi.org/10.7764/PEL.56.2.2019.3

Montalbán, M. A., & Arrogante, O. (2020). Rehabilitación mediante terapia de realidad virtual tras un accidente cerebrovascular: Una revisión bibliográfica. *Revista Científica de la Sociedad Española de Enfermería Neurológica*, *52*, 19-27. https://doi.org/10.1016/j.sedene.2020.01.002

Millán, A., Mebarak, M., Martinez-Banfi, M., Blanco, J., Rodríguez, D., D'Aubeterre, M., & Chóliz, M. (2021). Estructura del Test de Dependencia a los Videojuegos, relación con el juego, diferencias sexuales y tipologías de dependencia al juego en una muestra colombiana. Revista de Psicopatologia y Psicologia Clinica, 26(1). https://revistas.uned.es/index.php/RPPC/article/view/27847/pdf

Mojena Wilce, Y., & Salcines-Talledo, I. (2021). Percepciones de los estudiantes de Educación Secundaria sobre el valor educativo de los videojuegos y su diseño como estrategia pedagógica. https://www.redalyc.org/journal/1942/194267200002/html/

Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gómez, Y., & Ravina-Ripoll, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. Revista electrónica EDUCARE, 24(2), 240-257. https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/11130/19158

Ortiz-Clavijo, L. F., & Cardona-Valencia, D. (2021). Tendencias y desafíos de los videojuegos como herramienta educativa. Revista Colombiana de Educación, 1(84). https://doi.org/10.17227/rce.num84-12761

Padilla, R. M. R., Morales, F. D. Á. P., Luévano, J. E. S., & Mercado, C. A. A. (2020). Videojuegos y su Impacto en la Salud Mental: Estudio Experimental Sobre Exposición a Videojuegos Violentos en Estudiantes Universitarios: Video Games and Its Impact on Mental Health: Experimental Study on Exposure to Violent Video Games in University Students. Tecnología Educativa Revista CONAIC, 7(1), 24-30. https://terc.mx/index.php/terc/article/view/12/12

Paredes Otero, G. (2020). El enemigo invisible: la sensibilización ante las enfermedades mentales a través de los videojuegos. Barataria. Revista Castellano-Manchega De Ciencias Sociales, (29), 69-83. https://doi.org/10.20932/barataria.v0i29.565

Palaus, M., Marrón, EM, Viejo-Sobera, R., & Redolar-Ripoll, D. (2017). Base neural de los videojuegos: una revisión sistemática. Fronteras en la neurociencia humana , 248. https://www.researchgate.net/publication/347459382_Videojuegos_y_su_Impacto_en_la_Salud_Mental_Estudio_Experimental_Sobre_Exposicion_a_Videojuegos_Violentos_en_Estudiantes_Universitarios

Peracchia, S. y Curcio, G. (2018). Exposición a videojuegos: efectos sobre el sueño y sobre las capacidades cognitivas posteriores al sueño. Una revisión sistemática de evidencias experimentales. Ciencia del sueño (Sao Paulo, Brasil), 11 (4), 302–314. https://doi.org/10.5935/1984-0063.20180046

Rodríguez Rodríguez, M. y García Padilla, F.M. 2021. El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*. 20, 2 (abr. 2021), 557–591. DOI: https://doi.org/10.6018/eglobal.438641.

Sandoval-Obando, E. (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente?. Pensamiento Psicológico, 18(1), 87-102. http://www.scielo.org.co/pdf/pepsi/v18n1/1657-8961-pepsi-18-01-87.pdf

Saavedra Vallejos, E. (2020). Validación del cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos en chilenos millennials. Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación, 18, 43-55. http://www.scielo.org.co/pdf/angr/v18n36/2248-4086-angr-18-36-43.pdf

Sáinz, Ó. B. (2021). El controvertido diagnóstico del trastorno de adicción a los videojuegos y la evolución del mismo durante la pandemia COVID-19: a propósito de un caso clínico. Psiquiatría Biológica, 28(3), 100335. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8486692/

Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. Universitas Psychologica, 16(4), 290-302. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1657-92672017000400290&lng=pt&nrm=iso&tlng=es

Sánchez-Domínguez, J. P., Telumbre-Terrero, J. Y., & Castillo-Arcos, L. C. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de Ciudad del Carmen, Campeche. Health and Addictions / Salud y Drogas, Vol. 21(1), 1- 14. doi:10.21134/haaj.v21i1.558 https://ojs.haaj.org/?journal=haaj&page=article&op=view&path%5B%5D=558&path%5B%5D=405

Smirni, D., Garufo, E., Di Falco, L., & Lavanco, G. (2021). The Playing Brain. The Impact of Video Games on Cognition and Behavior in Pediatric Age at the Time of Lockdown: A Systematic Review. Pediatric reports, 13(3), 401–415. https://doi.org/10.3390/pediatric13030047

Tejeiro, R., & Bersabé, R. M. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97, 1601-1606. doi:10.1046/j.1360-0443.2002.00218.x https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/12472644/

Toribio, M. J. (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: Estado del debate. Revista de Psicología Aplicada al Deporte y el Ejercicio Físico, 4(1), 1-12. https://doi.org/10.5093/rpadef2019a2

Vaamonde, A. G. N., Toribio, M. J., Molero, B. T., & Suárez, A. (2018). Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión. Revista de

Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico, 3(2), 1-14. https://www.revistapsicologiaaplicadadeporteyejercicio.org/art/rpadef2018a15

Yáñez, J. A. G. (2017). La transformación del juego problemático en España. RES. Revista Española de Sociología, 26(2), 219-252. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=655454