

## Caracterización psicológica y uso de videojuegos en adolescentes Psychological characterization and use of video games in adolescents

Juan Ricardo Sotés Martínez<sup>1</sup> <https://orcid.org/0000-0002-9537-1378>

Yeany Mesa Rodríguez<sup>2</sup> <https://orcid.org/0000-0003-4897-8932>

<sup>1</sup> Policlínico Universitario "Abel Santamaría Cuadrado", Encrucijada, Villa Clara, Cuba.

<sup>2</sup> Escuela Rural 1, Encrucijada, Villa Clara, Cuba

\*Correspondencia: [juanrsm@infomed.sld.cu](mailto:juanrsm@infomed.sld.cu)

### RESUMEN

**Introducción:** asociadas al uso de los videojuegos, se identifican características psicológicas negativas en adolescentes. Esta situación afecta a pacientes del Consultorio Médico 6-5, de Encrucijada; se desconocen las particularidades.

**Objetivo:** describir características psicológicas relacionadas con el uso de videojuegos en adolescentes del Consultorio Médico 6-5, de Encrucijada, durante el año 2023.

**Métodos:** se desarrolló un estudio descriptivo transversal. El universo de estudio lo conformaron 102 adolescentes dispensarizados en las historias de salud familiar, 83 conformaron la muestra, seleccionados por muestreo no probabilístico. Se les aplicó la prueba de dependencia a los videojuegos, la escala de motivos para jugar y el inventario de autoestima de Coopersmith. Se definieron como variables el comportamiento ante los videojuegos y las características psicológicas. Se utilizaron los porcentajes y la prueba Chi cuadrado de independencia en la Estadística.

**Resultados:** un 27,7% de los adolescentes presentó dependencia alta a los videojuegos, entre ellos el 34,8% manifestó activación socioemocional como motivo de juego, el 30,4% tuvo nivel de autoestima medio, el 60,9% ansiedad intensa y el 47,8% depresión e ira moderadas.

**Conclusiones:** en los adolescentes con dependencia a los videojuegos se identificaron como principales motivos de exposición el escape y el entretenimiento; se relacionaron, además, con el nivel de autoestima medio y con mayor intensidad de los estados emocionales negativos.

**Palabras Clave:** caracterización psicológica; dependencia; videojuegos; adolescentes

### ABSTRACT

**Introduction:** Negative psychological characteristics associated with video game use have been identified in adolescents. This situation affects patients at Medical Office 6-5, Encrucijada; the specific characteristics are unknown.

**Objective:** To describe psychological characteristics related to video game use in adolescents at Medical Office 6-5, Encrucijada, during 2023.

**Methods:** A descriptive cross-sectional study was conducted. The study population consisted of 102 adolescents registered in their family health records; 83 were selected through non-probability sampling. The video game dependence test, the gaming motives scale, and the Coopersmith self-esteem inventory were administered. Video game behavior and psychological characteristics were defined as variables. Percentages and the Chi-square test of independence in statistics were used.

**Results:** 27.7% of adolescents presented high video game dependence, of which 34.8% reported socioemotional arousal as a reason for playing, 30.4% had average self-esteem, 60.9% had intense anxiety, and 47.8% had moderate depression and anger.

**Conclusions:** Among adolescents with video game dependence, escape and entertainment were identified as the main reasons for playing; these were also associated with average self-esteem and greater intensity of negative emotional states.

**Key Words:** psychological characterization; addiction; video games; adolescents

**Recibido:** 18/03/2025

**Aprobado:** 06/06/2025

## INTRODUCCIÓN

La salud mental es un tema crucial.<sup>(1)</sup> Dentro de los procesos mórbidos que afectan la salud mental de las personas se encuentran las adicciones. Actualmente, este término también se utiliza para referirse a la adicción psicológica o adicción sin sustancia, clasificación dentro de la que se encuentra el uso patológico de los videojuegos (VJ).<sup>(2)</sup>

Al revisar el estado de los VJ a nivel global y según la investigación del DFC Intelligence -referenciada por Vega Ramírez-<sup>(3)</sup> en el mes de agosto del año 2020 había alrededor de tres mil millones de usuarios, lo que representó del total poblacional mundial (7,5 mil millones) el 40%. El continente que registra más de la mitad de los usuarios es Asia, seguido por Europa y Latinoamérica.

Los VJ son una de las entradas más directas de los adolescentes a la cultura informática y a la cultura de la simulación; son muy complejos en su apariencia visual, pero simples en su funcionamiento, lo que es un atractivo para personas comprendidas entre los 10 y los 19 años. Su uso puede anteponerse a otras actividades como el deporte, la lectura o el contacto con los amigos, lo que acarrea una ruptura en la vida social y conlleva al aislamiento, con consecuencias en la conducta.<sup>(4)</sup>

La adicción a los VJ comparte muchas características con el grupo clásico de adicción a sustancias como la presencia de factores para distinguir si hay o no un abuso o dependencia tanto comportamental o de consumo, la intensidad y el aumento del uso, la tolerancia y la abstinencia y, principalmente, el nivel en el que interfiere con las actividades y las relaciones sociales y de trabajo.<sup>(2,5)</sup>

Al adentrarse en el tema, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia<sup>(6)</sup> plantea que las personas comprendidas desde los 15 hasta los 24 años son el segmento poblacional que más se mantiene conectado a Internet; además, uno de cada tres usuarios que navegan por la web son niños y adolescentes menores de 18 años; los que dedican la mayor parte del tiempo de conexión a videojugar. Por estas razones es importante desarrollar estudios sobre la temática en adolescentes, sin especificar si se juega en línea o fuera de ella,<sup>(7)</sup> porque a medida que los VJ se han vuelto más exitosos en satisfacer las motivaciones y los intereses de los jugadores, aumenta el riesgo de uso excesivo y problemático, lo que convierte a esta forma de entretenimiento en polémica y preocupante por las posibles consecuencias negativas que se pueden presentar sobre la conducta de los usuarios que los utilizan con regularidad.<sup>(8)</sup>

La facilidad de acceso a los VJ a través de múltiples plataformas y dispositivos móviles, así como la presión social y la publicidad agresiva de la industria del entretenimiento, contribuyen a la proliferación de casos de adicción entre los jóvenes.<sup>(9)</sup>

Se ha demostrado que ocurren cambios neuroquímicos en las personas con desórdenes adictivos y que además existe predisposición biogenética a desarrollar esta enfermedad. Sin embargo, la adicción es tratable y la recuperación es posible, a diferencia de los casos de gravedad y deterioro generalizado en los que esto es irreversible. Se hace necesario identificar el grado de adicción para así poder llevar un tratamiento a tiempo<sup>(10)</sup> y, sumado a este grado de adicción, los perjuicios sobre la salud en general y, de modo puntual, sobre la salud mental.

Como consecuencia del grado de adicción se identifica que los adolescentes que se divierten con los VJ sufren de depresión, de ansiedad y de fobias sociales y que tienen un bajo rendimiento escolar,<sup>(8)</sup> además de la baja autoestima.<sup>(11)</sup> Lo antedicho se refuerza por aportes realizados por la Organización Mundial de la Salud (OMS), en los que se estima que el 3,6% de los jóvenes de 10 a 14 años y el 4,6%

de los de 15 a 19 años padecen ansiedad y depresión por problemas relacionados con la autoestima.<sup>(11,12,13)</sup>

La Organización Panamericana de la Salud (OPS) enfatiza que los factores que más se repiten en los adolescentes con intentos de autoeliminación e ideas de muerte son el acoso y la baja autoestima.<sup>(11)</sup>

Se plantea que los problemas antes señalados se relacionan con el consumo de VJ. Así, en las últimas dos décadas, se ha analizado la asociación entre jugar VJ violentos y la agresión, durante la adolescencia.<sup>(4)</sup> Es necesario ampliar el conocimiento y la sensibilización sobre la adicción con el fin de mejorar la prevención, el diagnóstico temprano y el tratamiento de este trastorno.<sup>(2)</sup>

Los adolescentes cubanos, por lo general, se desenvuelven en reducidos entornos de ocio y esparcimiento, por lo que el uso de los VJ se convierte en una posibilidad tentadora. Estas particularidades se identifican en el Municipio de Encrucijada, Provincia de Villa Clara, en el que es motivo de preocupación el incremento de las demandas de atención a nivel de los Consultorios del Médico de la Familia (CMF) y en el Servicio de Salud Mental.

Los padres de los adolescentes implicados refieren la presencia de síntomas de ansiedad, depresión, aislamiento y rechazo a otras actividades, entre otras consecuencias negativas. Esta situación de salud fue identificada por el Equipo Básico de Salud del CMF 6-5. El objetivo de esta investigación es describir las características psicológicas relacionadas con el uso de VJ en este grupo poblacional durante el año 2023.

## MÉTODOS

Se realizó un estudio descriptivo transversal en el CMF 6-5 del Municipio de Encrucijada, Provincia de Villa Clara, durante el año 2023.

### Población y muestra

La población de estudio estuvo conformada por 102 adolescentes con edades comprendidas entre los 10 y los 19 años registrados en las historias de salud familiar del CMF 6-5 por el Equipo Básico de Salud.

La muestra (n) quedó conformada por 83 adolescentes (44 masculinos y 39 femeninos) y la selección se realizó a través de un muestreo no probabilístico, por criterios.

Criterios de inclusión: consentimiento informado del padre o tutor del adolescente de que su hijo o protegido conformaría la muestra de la investigación, consentimiento del adolescente para ser parte del estudio y estar aptos física, mental y socialmente para participar en el procedimiento.

Criterios de exclusión: no contestar de forma íntegra los instrumentos diagnósticos aplicados.

### Métodos, técnicas y procedimientos de recolección de la información

Para la aplicación de los instrumentos diagnósticos fueron necesarios varios encuentros con los integrantes de la muestra. El número de sesiones a desarrollar estuvo en dependencia de la disponibilidad de participación. En ningún caso el intercambio entre el investigador y el adolescente sobrepasó los 45 minutos.

La aplicación de los instrumentos diagnósticos se realizó de los menos complejos a los más difíciles, así como se comenzó por los que tenían una menor implicación emocional. Se implementaron de forma universal e individual.

En un inicio se aplicó la prueba de dependencia a los videojuegos (TDV).<sup>(14)</sup> Este instrumento está compuesto por cuatro dimensiones:

1. Abstinencia, término que hace referencia al malestar que se presenta cuando no pueden videojugar y a la utilización de estos medios para aliviar problemas psicológicos (ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25)
2. Abuso y tolerancia, que indica que se juega progresivamente más que al principio y, en cualquier caso, de forma excesiva (ítems 1, 5, 8, 9 y 12)
3. Problemas ocasionados por los VJ que se refieren a las consecuencias negativas de su uso excesivo (ítems 16, 17, 19 y 23)
4. Dificultad en el control, reflejo de las dificultades en dejar de jugar a pesar de que no sea adecuado ni funcional hacerlo en ese momento o situación (ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24).

Aplicado el TDV, se implementó la escala de motivos para jugar VJ.<sup>(15)</sup> Este instrumento está formado por 16 ítems e indagó en cuatro dimensiones:

1. Fantasía (primeros cuatro ítems) hizo referencia al hecho de jugar con el objetivo explorar y conocer mundos y personajes imaginarios
2. Escape y entretenimiento (ítems del 5 al 8) se asoció a los factores afines a la utilización de los VJ como una vía de evasión o escape de los problemas cotidianos mediante el entretenimiento y la distracción que proporcionan
3. Competencia y desafío (cuestionamientos del 9 al 11) incluyó las dimensiones enfocadas en poner a prueba las capacidades del jugador enfrentándose tanto a otros usuarios como a la propia dificultad del VJ
4. Activación socio-emocional, agrupó todos los elementos que implicaron una excitación o disfrute del hecho en sí de jugar a un VJ gracias al contenido ofrecido o a la posibilidad de interactuar con otras personas.

Para valorar el nivel de autoestima del adolescente se le pidió el llenado del inventario de autoestima de Coopersmith.<sup>(15)</sup> Este cuestionario está conformado por 25 proposiciones (ítems) en las que el sujeto debe responder de manera afirmativa o negativa. Se otorgó un punto en los ítems redactados en sentido positivo y a los que el sujeto respondió afirmativamente, estos ítems fueron: 1, 4, 5, 8, 9, 14, 19, 20. Cuando el sujeto contestó no, en alguno de ellos, se puntuó como cero. Al final se sumaron estos puntajes y se obtuvo una puntuación total. Este resultado se interpretó a partir de una norma de percentiles.

Después, se aplicó el autoreporte vivencial,<sup>(15)</sup> que tuvo como objetivo valorar el grado de profundidad en que los adolescentes experimentaron vivencias negativas como ansiedad, depresión e ira. La calificación de esta prueba tuvo en cuenta el nivel de expresión emocional que predominó y se calificó cualitativamente

1. Vivencias depresivas: se enunciaron a través de sentimientos de tristeza, apatía, sufrimiento, abatimiento y angustia
2. Ira: se determinó con términos como irritabilidad, ira, rechazo y desprecio
3. Ansiedad: se identificó a través de los términos inquietud, desconfianza, miedo, inseguridad y ansiedad propiamente dicha.

Variables:

- Dependencia a los VJ: patrón desadaptativo del uso de los VJ que conllevó a un deterioro o malestar clínico expresado por factores como tolerancia, abstinencia, tiempo de juego excesivo, deseo de jugar, descuido de otras actividades y dificultad de control. (Dependencia baja de cero a 31 puntos, dependencia moderada de 32 a 66 puntos y dependencia alta de 67 a 100 puntos)
- Motivo principal para la utilización de los VJ: razón fundamental que expuso el adolescente para hacer uso de esta forma de entretenimiento (fantasía, escape y entretenimiento, competencia y desafío, y activación socio-emocional)
- Autoestima: capacidad de la persona para tener confianza en sí mismo, autonomía, estabilidad emocional, eficiencia, felicidad y relaciones interpersonales favorables que se expresan a modo de una conducta desinhibida, sin centrarse en sí mismo ni en sus propios problemas. (Nivel bajo menos de 12 puntos, nivel medio de 13 a 18 puntos o nivel alto de 19 a 24 puntos)
- Ansiedad: estado emocional que se desencadena ante una situación de amenaza o peligro físico o psíquico, que tiene objetivo dotar al organismo de energía para anularlo o contrarrestarlo mediante una respuesta. Se valoró en relación con el predominio de la categoría en escasa, moderada e intensa
- Depresión: alteración primaria del estado de ánimo, caracterizada por abatimiento emocional, y que afecta todos los aspectos de la vida del individuo. Se valoró en relación con el predominio de la categoría en escasa, moderada e intensa

- Ira: estado emocional caracterizado por sentimientos de enojo o enfado de intensidad variable en el que se incluyen la reacción emocional, la experiencia, la expresión y los cambios fisiológicos. Se valoró en relación con el predominio de la categoría en escasa, moderada e intensa.

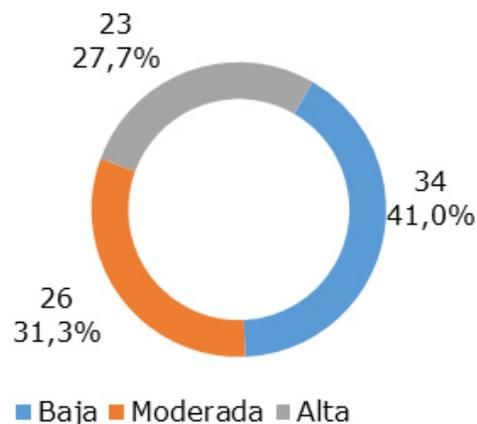
Para el procesamiento estadístico de la información se utilizó el Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales (SPSS), versión 21, en el que fueron introducidos los datos, lo que facilitó la creación de tablas de contingencia y figura. Se utilizaron valores absolutos (número de casos) y relativos (por cientos: %). Desde el punto de vista inferencial se aplicó la prueba no paramétrica Chi cuadrado de independencia ( $X^2$ ) para explorar la relación entre variables, la que fue interpretada según los valores de la significación estadística del Estadígrafo "p", con un nivel de confiabilidad del 95%. Si  $p < 0,05$  entonces se rechazó la hipótesis nula y asumió la existencia de relación significativa.

#### Consideraciones éticas:

Los datos primarios se manipularon con discreción. Se aseguró al adolescente y a su padre o tutor que la investigación respetaría los postulados de la Declaración de Helsinki. Su objetivo esencial fue científico, sin riesgos predecibles. La información obtenida no se empleó para otros fines fuera del marco del estudio.

## RESULTADOS

En la Figura 1 se observa que todos los adolescentes tuvieron algún grado de dependencia a los VJ, 34 (41,0%) mostró dependencia baja, 26 moderada y 23 (27,7%) alta.



**Fig. 1.** Distribución de los adolescentes según la dependencia a los videojuegos  
Fuente: prueba de dependencia a los videojuegos

Según los datos expuestos en la Tabla 1 el principal motivo para videojugar resultó ser el de escape y entretenimiento (37,3%), aunque sin diferencias marcadas con respecto a la competencia y el desafío (31,3%). Los adolescentes con dependencia baja al juego digital generalmente se expusieron a estos por su contenido fantástico (52,9%); mientras que los que presentaron dependencia moderada se distribuyeron equitativamente entre escapar y entretenerse y la competencia y el desafío (50,0% para cada caso). En los que se evidenció una alta dependencia la razón fundamental para exponerse a la nueva tecnología fueron la competencia y el desafío (56,5%). La relación estadística entre estas variables resultó significativa.

**Tabla 1.** Distribución de los adolescentes según el motivo para jugar y la dependencia a los videojuegos

Motivos para jugar	Dependencia a los videojuegos						Total	
	Baja		Moderada		Alta			
	n	%*	n	%*	n	%*	n	%**
<b>Escape/entretenimiento</b>	16	47,1	13	50,0	2	8,7	31	37,3
<b>Competencia/desafío</b>	0	0,0	13	50,0	13	56,5	26	31,3
<b>Fantasia</b>	18	52,9	0	0,0	0	0,0	18	21,7
<b>Activación socioemocional</b>	0	0,0	0	0,0	8	34,8	8	9,6
<b>Total</b>	34	100,0	26	100,0	23	100,0	83	100,0

\* Por ciento calculado respecto a las categorías de dependencia a los videojuegos

\*\*Por ciento calculado respecto al total de la muestra

Estadígrafo:  $X^2 = 72,046$   $p = 0,000$

Fuente: escala de motivos para jugar videojuegos, prueba de dependencia a los videojuegos

Al considerar lo expuesto en la Tabla 2 preponderaron adolescentes con un nivel de autoestima medio (41,0%); se catalogó como bajo el 28,9%.

En adolescentes con baja dependencia a los VJ fue mayor la frecuencia de autoestima alta (44,1%). En los que tenían dependencia moderada el 53,8% se diagnosticó con un nivel de autoestima medio, y en los que presentaron una dependencia alta a esta forma de recreación, el 56,5% tuvo un nivel de autoestima bajo.

**Tabla 2.** Distribución de los adolescentes según el nivel de autoestima y la dependencia a los videojuegos

Nivel de autoestima	Dependencia a los videojuegos						Total	
	Baja		Moderada		Alta			
	n	%*	n	%*	n	%*	n	%**
<b>Bajo</b>	6	17,6	5	19,2	13	56,5	24	28,9
<b>Medio</b>	13	38,2	14	53,8	7	30,4	34	41,0
<b>Alto</b>	15	44,1	7	26,9	3	13,0	25	30,1
<b>Total</b>	34	100,0	26	100,0	23	100,0	83	100,0

\* Por ciento calculado respecto a las categorías de dependencia a los videojuegos

\*\*Por ciento calculado respecto al total de la muestra

Estadígrafo:  $X^2 = 14,663$   $p = 0,005$ .

Fuente: inventario de autoestima de Coopersmith, prueba de dependencia a los videojuegos

Fueron comunes los adolescentes con ansiedad baja (41,0%) al tener en cuenta la información que se resumió en la Tabla 3; se identificó un 22,9% con altos niveles de ansiedad. Hubo asociación estadística significativa entre los niveles de ansiedad y la dependencia a los VJ.

Cuando los adolescentes se diagnosticaron con dependencia baja a los VJ, un 79,4% presentó ansiedad escasa; si dependencia moderada entonces el 57,7% aquejó ansiedad moderada y cuando el patrón desadaptativo al juego se consideró alto, el 60,9% manifestó intensa ansiedad.

**Tabla 3.** Distribución de los adolescentes según el nivel de ansiedad y la dependencia a los videojuegos

Nivel de ansiedad	Dependencia a los videojuegos						Total	
	Baja		Moderada		Alta		n	%**
	n	%*	n	%*	n	%*		
<b>Escasa</b>	<b>27</b>	<b>79,4</b>	6	23,1	1	4,3	<b>34</b>	<b>41,0</b>
<b>Moderada</b>	7	20,6	<b>15</b>	<b>57,7</b>	8	34,8	30	36,1
<b>Intensa</b>	0	0,0	5	19,2	<b>14</b>	<b>60,9</b>	19	22,9
<b>Total</b>	34	100,0	26	100,0	23	100,0	83	100,0

\* Por ciento calculado respecto a las categorías de dependencia a los videojuegos

\*\*Por ciento calculado respecto al total de la muestra

Estadígrafo:  $X^2 = 49,883$   $p = 0,000$

Fuente: autoreporte vivencial, prueba de dependencia a los videojuegos

La Tabla 4 muestra que un 44,6% de los adolescentes se identificó con depresión moderada. Al manifestarse dependencia baja a los VJ, los sujetos se distribuyeron equitativamente entre los que tenían un nivel escaso y moderado del estado emocional negativo (50,0%). En los adolescentes con exposición moderada a las pantallas primó la depresión escasa (46,2%); pero al revelarse dependencia alta al VJ, un 47,8% estaba afectado por depresión moderada y un 39,1% por alto abatimiento del estado de ánimo. La asociación entre estas variables fue significativa.

**Tabla 4.** Distribución de los adolescentes según el nivel de depresión y la dependencia a los videojuegos

Nivel de depresión	Dependencia a los videojuegos						Total	
	Baja		Moderada		Alta		n	%**
	n	%*	n	%*	n	%*		
<b>Escasa</b>	<b>17</b>	<b>50,0</b>	<b>12</b>	<b>46,2</b>	3	13,0	32	38,6
<b>Moderada</b>	<b>17</b>	<b>50,0</b>	9	34,6	11	47,8	<b>37</b>	<b>44,6</b>
<b>Intensa</b>	0	0,0	5	19,2	<b>9</b>	<b>39,1</b>	14	16,9
<b>Total</b>	34	100,0	26	100,0	23	100,0	83	100,0

\* Por ciento calculado respecto a las categorías de dependencia a los videojuegos

\*\*Por ciento calculado respecto al total de la muestra

Estadígrafo:  $X^2 = 18,864$   $p = 0,001$

Fuente: autoreporte vivencial, prueba de dependencia a los videojuegos

Al hacer valoraciones respecto a la Tabla 5 preponderaron los bajos niveles de ira (44,6%), manifestándose ira intensa en el 15,7% de los pacientes estudiados. Se presentó tendencia a mayores niveles de ira mientras más asiduidad hubo al uso de los VJ (relación estadística significativa). En los pacientes con dependencia baja a los VJ despuntaron los que tenían escasas manifestaciones de ira (73,5%); sin embargo, un 53,8% de los adolescentes con dependencia moderada a la nueva forma de ocio proclamó un nivel moderado, indicador que fue de 47,8% dentro de los individuos con dependencia alta; se registró en ellos la mayor proporción de adolescentes con ira alta (39,1%).

**Tabla 5.** Distribución de los adolescentes según el nivel de ira y la dependencia a los videojuegos

Nivel de ira	Dependencia a los videojuegos						Total	
	Baja		Moderada		Alta		n	%**
	n	%*	n	%*	n	%*		
<b>Escasa</b>	<b>25</b>	<b>73,5</b>	9	34,5	3	13,0	<b>37</b>	<b>44,6</b>
<b>Moderada</b>	8	23,5	<b>14</b>	<b>53,8</b>	<b>11</b>	<b>47,8</b>	33	39,8
<b>Intensa</b>	1	2,9	3	11,5	9	39,1	13	15,7
<b>Total</b>	34	100,0	26	100,0	23	100,0	83	100,0

\* Por ciento calculado respecto a las categorías de dependencia a los videojuegos

\*\*Por ciento calculado respecto al total de la muestra

Estadígrafo:  $X^2 = 27,912$   $p = 0,000$

Fuente: autoreporte vivencial, prueba de dependencia a los videojuegos

## DISCUSIÓN

La adicción a los VJ constituye un problema relevante, por lo que es necesario su correcto abordaje en la práctica clínica.<sup>(16)</sup> Al puntualizar en este aspecto hay que considerar los factores predisponentes a una adicción a los VJ. Se parte de condiciones individuales en las que priman las características de la etapa de vida y, dentro de ellas, la búsqueda de la identidad y la necesidad de estar en contacto con el resto de los coetáneos para lograr un vínculo de pareja y un mayor acercamiento al mundo de los adultos.

Influyen en este proceso aspectos psicológicos como la personalidad en formación, la presencia de emociones negativas, los niveles de autoestima y su representación dentro del grupo, entre otros. Propicio mencionar elementos asociados a la familia como su tipología y funcionamiento, el *per cápita* y otras condiciones materiales de vida, la convivencia con personas que aquejan enfermedades por consumo de sustancias y con dictamen de adicciones comportamentales (o ambas), la posición del adolescente dentro del entorno hogareño, el estilo educativo, la ausencia de límites y el nivel de información de los adultos convivientes sobre las consecuencias sobre la salud de las nuevas tecnologías, entre otras.

Oportuno mencionar las variables que implican a la escuela como la disciplina, el rendimiento académico, la representatividad de los profesores y otros trabajadores y las demandas curriculares y extracurriculares, entre otras. En el ámbito social es importante señalar la presión de grupo, la exposición desmedida de otros adolescentes a los nuevos artefactos tecnológicos, el uso de sustancias nocivas, el ambiente permisivo, la falta de opciones recreativas, la disponibilidad de artefactos tecnológicos que facilitan el juego virtual y la conectividad a Internet.

Sumado a lo anterior deben mencionarse esencialidades que dependen de los VJ como su novedad, su diseño llamativo, el tema que abordan, la representación de la realidad objetiva en un mundo virtual, la obtención de ganancias, la construcción de una identidad falsa, etcétera. Válido apuntar que estos no fueron los únicos factores de riesgo a los que estuvieron expuestos los adolescentes para videojugar, pero si los más relevantes, identificándose una etiología multifactorial.

Variados fueron los por cientos que pusieron de manifiesto el uso indiscriminado de los VJ por parte de los adolescentes. El hecho se justifica por la falta de consenso científico en el tema, por el contexto investigativo, por la diferencia en la caracterización de la muestra, por los instrumentos diagnósticos empleados y por la subjetividad de los investigadores, entre otros aspectos. Con independencia de esto, los datos publicados resultaron alarmantes.

Valores superiores de adolescentes adictos a los VJ mostró un trabajo<sup>(17)</sup> en el que detectaron que el 73,4% de los estudiantes presentó este trastorno conductual. En estudios contextualizados en España se indicó que el 72,9% de los hombres y el 43,4% de las mujeres utilizaron los VJ de modo dañino.<sup>(18)</sup> Un estudio similar<sup>(19)</sup> informó una adicción de 64,0%. Una investigación<sup>(20)</sup> detectó que en el 62,7% de los adolescentes se identificó un alto grado de dependencia a los VJ.

Proporciones inferiores de adicción a los VJ se identificaron en algunos estudios que informaron que la adicción a los VJ afectó al 10,0% de las personas que los usaron, similar a lo informado para la adicción a sustancias; sin embargo, en un meta-análisis en el que se analizaron 53 estudios, se estableció que la prevalencia mundial de la adicción a los VJ fue del 3,05%, lo que pudo fluctuar hasta un 1,96% si se consideraban estudios con criterios rigurosos de muestreo aleatorio y estratificado.<sup>(21)</sup>

Durante la preadolescencia jugar se asocia con la fantasía, lo que depende de las reminiscencias de la niñez. Este motivo se redujo paulatinamente al adentrarse en el nivel secundario de instrucción, hasta casi extinguirse en la adolescencia media y tardía. Competir y desafiar es el propósito cardinal de los videojugadores abusivos y patológicos. La inspiración por vencer al contrario pudo erigirse como uno de los factores propiciadores; o sea, constituye un reto vencer y, para lograrlo, no hay otra manera que prolongar la frecuencia y la intensidad de exposición a las pantallas.

En este sentido una de las principales motivaciones existentes en el uso problemático de los VJ fue la evasión de la realidad y el afrontamiento de estados emocionales negativos, además del establecimiento y el mantenimiento de las relaciones sociales.<sup>(22)</sup>

La motivación de jugar estuvo asociada a correlaciones de significancia alta para actitud, seguida de disfrute/placer y, curiosamente, de la utilidad percibida. Las correlaciones de significancia media fueron para la satisfacción, la facilidad de uso y la alegría percibidas, las normas subjetivas, la masa crítica y el *flow*. Finalmente, conocer las motivaciones que llevaron a jugar VJ no fue suficiente para explicar por qué las personas desarrollaron adicción a ellos.<sup>(21)</sup>

Cuando el adolescente se diagnosticó con baja autoestima, más utilizó los VJ. Lo esbozado tradujo que ante la falta de confianza en sí mismo, la no autonomía, la inestabilidad emocional, la reducción de la eficiencia, la infelicidad, la escases de representatividad dentro del grupo y la introversión estos pacientes optaron por sumergirse en los juegos, que sirvieron de refugio a las contingencias críticas que se les presentaron en la realidad objetiva. Esto potenció el escape de la realidad, pero también pudo generar el reconocimiento de los coetáneos que se sintieron “vencidos” en un ambiente que, aunque virtual, les resultó de importancia. Los dividendos obtenidos sirvieron a este adolescente rechazado, para afianzar su posición, lo que fortaleció el uso continuado de los VJ.

Los datos obtenidos fueron concordantes con los de varios informes. Una investigación asegura que los problemas de autoestima yacieron como uno de los factores que más se asociaron con el uso patológico de los VJ;<sup>(23)</sup> afirmación semejante se ofrece en otro trabajo.<sup>(19)</sup>

Desde otra arista, aunque entre los adolescentes primó la ansiedad escasa, prudente sería profundizar en las causas potenciadoras de la ansiedad moderada e intensa, situación que mostró las respuestas desadaptativas ante un cúmulo de contingencias en las que se emplearon estrategias de afrontamiento inadecuadas, sin que mediara en ellas el apoyo familiar y desconociéndose que el perjuicio puede marcar a la persona durante toda su existencia. Se distinguieron los varones como más afectados por esta emoción negativa, lo que pudo ser el reflejo de las mayores demandas a que estaban sometidos, producto de los paradigmas de la masculinidad.

La ansiedad es un factor de riesgo en la adolescencia.<sup>(17)</sup> La ansiedad se asoció a una mayor exposición a los VJ. La prueba utilizada para medirla (autoreporte vivencial) no permitió establecer si esta ansiedad fue estado o rasgo (lo que ocurrió con las restantes emociones negativas valoradas). A la par, desde el punto de vista práctico, es muy complejo valorar si la mayor exposición a los VJ fue causa o consecuencia de los niveles de ansiedad (o ambas condicionantes), lo que es admitido igualmente para la depresión y la ira.

Si un adolescente, por disímiles motivos, sufría de ansiedad y no encontró como canalizarla, no tuvo apoyo para hacerlo, nadie se ha dio cuenta de ello; utilizó los VJ para atenuar la emoción negativa. Dentro del VJ no tuvo otra preocupación que ganar, que pasar de un nivel a otro, las consecuencias derivadas de la ansiedad se redujeron en función del objetivo de juego y, por ende, la tendencia fue a sumergirse en demasía en esta forma de ocio.

Los síntomas de ansiedad dentro del juego fueron dependientes de la respuesta rápida que debió dar el adolescente para vencer dificultades, no perder vidas, lograr superar niveles y obtener la recompensa final. En este ambiente virtual siempre fueron inminentes las amenazas y los riesgos para el personaje que el adolescente representó, por lo que su organismo se implicó directamente en el juego y debió responder a estos requerimientos. El acto de juego pudo ser una estrategia de afrontamiento a la

ansiedad pero, a la par, las reacciones fisiológicas derivadas del juego y generadoras de ansiedad potenciaron una mayor exposición a esta forma de ocio y se perpetuaron en el tiempo.

Varios investigadores con los que se coincidió afirmaron que los adolescentes que se divirtieron con los VJ sufrieron de ansiedad.<sup>(19,22,24,25)</sup> Reyes Núñez<sup>(12)</sup> planteó que existió una relación entre ansiedad y adicción a los VJ, con una asociación positiva moderada, es decir, a mayor ansiedad mayor adicción a los VJ. Un postulado similar fue defendido por otros autores.<sup>(4)</sup>

Desigual fue el planteamiento de otra investigación.<sup>(26)</sup> Según el autor la ansiedad relacionada con los VJ pudo producirse por distintos ámbitos, mas no por el pasatiempo en si mismo, porque cualquier tipo de situación difícil o estresante hizo que la persona experimentara esta emocionalidad, independientemente de la actividad, por lo que no sería correcto etiquetar a este pasatiempo como una influencia dentro de la adquisición de la ansiedad. Tampoco se concertó con los resultados de otro trabajo<sup>(5)</sup> en el que se afirma que la frecuencia de ansiedad fue de 15,57%; sin relación con el trastorno de juego por Internet.

La depresión moderada resultó común. En este caso hubo también un mal enfrentamiento a las eventualidades y las problemáticas de la cotidianidad; pero la respuesta de la persona no fue la misma (lo que pudo depender de factores como la personalidad en formación, el tipo de temperamento, el aspecto físico, el grado de empatía con los iguales, la autoestima, los acontecimientos vitales sufridos, los logros escolares, el apoyo familiar...), sino que existió tendencia a la tristeza y el desánimo (en algunos casos coincidentes con síntomas de ansiedad o en alternancia con ellos) a la falta de esperanza, la pérdida de interés por la relación con otros adolescentes o por actividades que antes le generaban placer.

Para atenuar estas consecuencias el adolescente se guareció en el VJ, allí encontró otro mundo, que aunque virtual, le permitió desarrollar sus potencialidades, tener otras experiencias vivenciadas como propias, vencer contrincantes (a los que pudo ganar dentro de un contexto aparentemente real) y venció, además, a su desfavorable estado anímico. Al volver a presentarse la depresión, el adolescente buscó nuevamente "ayuda" en el juego digital, lo que se erigió como un mecanismo de reforzamiento.

Existe abundante evidencia para relacionar el abuso de VJ con los trastornos depresivos.<sup>(17,19,24)</sup> La problemática que se presentó con mayor frecuencia en las personas que pasaron demasiado tiempo en línea fue la depresión.<sup>(22)</sup> La dependencia de la tecnología pudo ser un factor de riesgo para la nombrada emoción negativa. Las personas dependientes de la tecnología la usaron para escapar de sus problemas y preocupaciones, lo que pudo conducir a sentimientos depresivos. Una perspectiva diferente la ofreció un trabajo<sup>(27)</sup> en el que se plantea que los VJ ayudaron a reducir los síntomas de depresión.

La manifestación de ira intensa dentro de los adolescentes investigados no fue usual; se presentó , aproximadamente, en un cuarto de ellos. No obstante, se determinó una relación de significación entre el juego abusivo y patológico y los niveles de ira.

Para tratar de explicar este fenómeno debe partirse de que en la adolescencia ocurre un pico de ira; lo que se debió, entre otros elementos, a la confrontación con el medio social, la falta de modelado conductual, los comportamientos violentos en los espacios de socialización, la marcada exposición a contenidos violentos, la intolerancia a las frustraciones, el menoscabo de habilidades sociales para resolver situaciones de conflicto, la comunicación deficiente, etcétera. Esta emoción es temporal, salvo que existan desviaciones comportamentales que atenten contra lo socialmente establecido.

Quizás ante las críticas por sobrepasar las normas el adolescente buscó un espacio idóneo para poder manifestar sus sentimientos de ira. Al estar inmersos en este modo de recreación el adolescente tuvo la posibilidad de ejecutar, casi siempre, violencia física dentro de la pantalla a través de un mando, que se acompañó de elementos de agresividad verbal, pero también extrapoló la ira o la agresividad al mundo real y manifestó estos sentimientos al interactuar con otros jugadores con los que pudieron desencadenarse acaloradas discusiones, gritos o incluso golpes dentro del fragor del juego, generalmente sin la supervisión de los adultos.

El nivel de agresividad prevalente en adolescentes de la Ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilascon fue el medio (33,3%), seguido en frecuencia por los niveles altos (27,0%); se comprobó una correlación positiva con los niveles altos de adicción a los VJ.<sup>(28)</sup> Equivalentemente, Pérez García<sup>(19)</sup> atestiguó que los cambios de comportamiento que tuvieron como principal manifestación la conflictividad (23,7%) se relacionaron con el sobreabuso del juego digital.

La violencia no fue un factor importante para el disfrute porque los jugadores jugaron a los juegos violentos por la misma razón que jugaron a otros: por la sensación de desafío y la libertad de actuar en un mundo virtual. Incluso este tipo de juegos ofreció la oportunidad de ayudar al jugador a reparar su estado de ánimo. El uso de estos juegos contribuyó en la reducción de la depresión, la frustración de la vida real y los sentimientos hostiles de los jugadores. Esto fue debido a que les pudo proporcionar mecanismos a través de los que tomar el control del entorno virtual. Posteriormente, esto se reflejó de forma positiva en su vida cotidiana.<sup>(29)</sup>

Al tener como base los resultados expuestos y la contrastación con los hallazgos de otros estudiosos, se infiere la necesidad de continuar con el desarrollo de investigaciones sobre el uso de los VJ en la adolescencia y sus probables causas y consecuencias.

Si bien se vive en un mundo globalizado, con tendencia a la homogenización en todas las dimensiones existenciales (especialmente si se trata de la informatización de la sociedad y la utilización de las nuevas tecnologías), es necesario realizar estudios locales (nótese que desde el punto de vista práctico son escasos los estudios enmarcados en Cuba), que propicien la identificación de las particularidades de estos entornos en un tema tan controversial, con el fin de apropiarse de posiciones teóricas propias y diagnósticos certeros y de poder desarrollar actividades de promoción y prevención de salud, actividades esenciales de la atención primaria.

## CONCLUSIONES

En los adolescentes con dependencia a los VJ se identificaron como principales motivos de exposición el escape y el entretenimiento, que se relacionaron con el nivel de autoestima medio y con una mayor intensidad de ansiedad, depresión e ira.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Tapia Rodríguez PA. Viaje hacia las profundidades de Amara. Video juego para la auto evaluación de la ansiedad [Tesis]. Santiago de Chile: Universidad de Chile; 2024 [citado 17/01/2025]. Disponible en: <https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/200903/viaje-hacia-las-profundidades-de-Amara.pdf?sequence=1>
2. Luque Mamani CA. Relación entre adicción a videojuegos y depresión en estudiantes universitarios de una Facultad de Ingeniería Civil de Arequipa, 2023 [Tesis]. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa; 2024 [citado 18/01/2025]. Disponible en: <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/03351674-4fe2-4c9b-938a-30470a5f5ad3/content>
3. Vega Ramírez DJ. Abuso de video juegos y conducta violenta en adolescentes de un colegio de nivel secundario en una provincia del Cusco 2021 [Tesis]. Lima: Universidad César Vallejo; 2021 [citado 13/01/2025]. Disponible en: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/146218/Vega\\_RDJ-SD.pdf?sequence=5](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/146218/Vega_RDJ-SD.pdf?sequence=5)
4. Capcha Ballón CG, Hernández Pacheco AT, Morante Saman BR. Uso de videojuegos y cambios en la conducta en los adolescentes del centro poblado Hoja Redonda, El Carmen – Chíncha 2022 [Tesis]. Callao: Universidad Nacional del Callao; 2023 [citado 18/01/2025]. Disponible en: <https://repositorio.unac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12952/8360/TESIS%20DA%20ESP.%20HERNANDEZ%20-%20MORANTE%20-%20CAPCHA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
5. Peña Ruales AF. Ansiedad y depresión asociados al Trastorno de Juego por Internet en estudiantes de medicina de la Universidad Ricardo Palma en el año 2023 [Tesis]. Lima: Universidad Ricardo Palma; 2024 [citado 18/01/2025]. Disponible en: [https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14138/7359/T030\\_75239315\\_T%20%20%20P%20E%20%20%20RUALES%20AM%20%20%20RICO%20FABRIZIO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14138/7359/T030_75239315_T%20%20%20P%20E%20%20%20RUALES%20AM%20%20%20RICO%20FABRIZIO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
6. Guzmán-Brand V, Gelvez-García L. El trastorno por uso de videojuegos en los adolescentes: Un desorden originado por la vida moderna. Technol innovations journal [Internet]. 2022 [citado 12/01/2025]; 1(1): [aprox. 2p.]. Disponible en: <https://tijournal.science/index.php/tij/article/view/1/1> <https://doi.org/10.35622/j.ti.2022.01.001>

7. Samaniego I, González E. Efectos de un taller grupal psicoeducativo en la adicción a videojuegos en un grupo de adolescentes. Revista Científica de la Universidad Especializada de las Américas [Internet]. 2024 [citado 12/01/2025]; 16:[aprox. 3p.]. Disponible en: <https://revistas.udelas.ac.pa/index.php/redes/article/view/redes16-13/309>  
<https://10.57819/kw6x-g394>
8. Martínez-González JS. Los videojuegos, una adicción para los adolescentes. Con-Ciencia Serrana Boletín Científico de la Escuela Preparatoria Ixtlahuaco [Internet]. 2020 [citado 12/01/2025]; 3:[aprox. 2p.]. Disponible en: <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ixtlahuaco/article/download/5076/6577/>
9. Albán-Sabando EA, Lliguipuma-Hidalgo LL, Yaucan-Mero JG, Medina-Ruela KP. Efectos nocivos de la adicción a los videojuegos en los adolescentes. Journal Scientific MQR Investigar [Internet]. 2024 [citado 06/01/2025]; 8(3): [aprox. 4p.]. Disponible en: <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1641/5252>
10. Bellido Mamani Y, Yeni Marizol. Construcción y propiedades psicométricas de un cuestionario para medir el nivel de adicción a videojuegos en red (CUAVIR) de la ciudad de Juliaca – 2020 [Tesis]. Perú: Universidad Peruana Unión; 2020 [citado 11/01/2025]. Disponible en: [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UEPU\\_10b1a89cb3965a8d081a5f131af65ee9/Description](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UEPU_10b1a89cb3965a8d081a5f131af65ee9/Description)
11. Tapia Bautista AA. Adicción a los videojuegos y la autoestima en los adolescentes [Tesis]. Ambato: Universidad Técnica de Ambato; 2024 [citado 18/01/2025]. Disponible en: <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/b65de1fd-3f0e-4025-aafa-c5f8f8c64cda/content>
12. Reyes Núñez YV. Ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chncay, 2022 [Tesis]. Lima: Universidad César Vallejo; 2022 [citado 18/01/2025]. Disponible en: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/97353/Reyes\\_NYV-SD.pdf?sequence=4](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/97353/Reyes_NYV-SD.pdf?sequence=4)
13. Cusihuaman Reyes HN. Factores asociados a sintomatología de ansiedad y depresión en adolescentes de un centro educativo de Lima-Perú, 2023 [Tesis]. Lima: Universidad Nacional Federico Villarreal; 2023 [citado 05/01/2025]. Disponible en: [https://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13084/7058/UNFV\\_FMhu\\_Cusihuaman\\_Reyes\\_Hania\\_Norma\\_Titulo\\_profesional\\_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13084/7058/UNFV_FMhu_Cusihuaman_Reyes_Hania_Norma_Titulo_profesional_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
14. Sánchez Domínguez JP, Telumbre Terrero JY, Castillo Arcos LC, Silveira Sosa EA. Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos. Horiz Sanitario [Internet]. 2021 [citado 18/02/2023]; 20(1):[aprox. 10 p.]. Disponible en: [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74592021000100069&script=sci\\_arttext\\_plus&tlng=es](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74592021000100069&script=sci_arttext_plus&tlng=es)
15. González-Vázquez A, Igartua JJ. ¿Por qué los adolescentes juegan VDJ? Propuesta de una escala de motivos para jugar VDJ a partir de la teoría de usos y gratificaciones. Cuadernos info [Internet]. 2018 [citado 18/03/2023]; (42):[aprox. 3p.]. Disponible en: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/cinfo/n42/0719-367X-cinfo-42-00135.pdf>
16. López Angulo LM. Compendio de instrumentos de evaluación psicológica [Internet]. La Habana: Editorial Ciencias Médicas; 2010 [citado 20/05/2025]. Disponible en: <https://www.ecimed.sld.cu/2010/11/19/compendio-de-instrumentos-de-evaluacion-psicologica>
17. Payá-López S, Espada JP, Orgilés M, Morales A. Tratamientos psicológicos para la adicción a videojuegos en adolescentes y adultos jóvenes: una revisión sistemática. Revista Española de Drogodependencias [Internet]. 2023 [citado 06/01/2025]; 48(3):[aprox. 3p.]. Disponible en: [https://red.aesed.com/upload/files/v48n3-3\\_sp\\_esp.pdf](https://red.aesed.com/upload/files/v48n3-3_sp_esp.pdf)
18. Cruz Carita M del R, Mamani Hinojosa VL. Funcionalidad familiar y adicción a VDJ en adolescentes [Tesis]. Arequipa: Universidad Católica de Santa María; 2023 [citado 04/08/2024]. Disponible en: <https://repositorio.ucsm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/233818e2-50c2-4aec-8f29-89b970838cb8/content>
19. Rentería Palacios RF. Tipos y tiempo de uso de los VDJ y niveles de ansiedad en niños y adolescentes de Lima. Ciencia y Psique [Internet]. 2023 [citado 20/08/2024]; 2(3): [aprox. 2p.]. Disponible en:

<https://revistas.urp.edu.pe/index.php/cienciapsique/article/view/6170/9563>

20. Pérez García A. Asociación de cambio de comportamiento debido a la adicción a VDJ en adolescentes de la UMF 34. Ciencia Latina. Revista científica Multidisciplinar [Internet]. 2024 [citado 02/08/2024];8(3):[aprox. 3p.]. Disponible en:

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/11330/16596>

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i3.11330](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11330)

21. Mogollon Colchao DA, Pérez Figueroa JF. Dependencia de VDJ y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública del Distrito de Cayaltí, 2023 [Tesis]. Pimentel: Universidad Señor de Sipán; 2024 [citado 08/02/2024]. Disponible en:

<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/12405/Mogollon%20Colchao%2c%20Dani%20Alberto%20-%20Perez%20Figueroa%2c%20Johan%20Franco.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

22. Marín-Navarrete R. VDJ: de la Diversión a la Adicción. México: Unidad de Ensayos Clínicos en Adicciones y Salud Mental Instituto Nacional de Psiquiatría "Ramón de la Fuente Muñiz [Internet]. 2023 [citado 01/08/2024]. Disponible en:

[https://www.researchgate.net/profile/Rodrigo-Marín-Navarrete/publication/347513755\\_VDJ\\_de\\_la\\_Diversión\\_a\\_la\\_Adicción/links/5fe0e92f92851c13fead43ba/VDJ-de-la-Diversión-a-la-Adicción.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Rodrigo-Marín-Navarrete/publication/347513755_VDJ_de_la_Diversión_a_la_Adicción/links/5fe0e92f92851c13fead43ba/VDJ-de-la-Diversión-a-la-Adicción.pdf)

23. Anguiano Serrano SA, Olvera Méndez J, Mendoza Espinosa MA, Rosas Juan AJ, Ocegüera Álvarez CT. Evaluación y detección de las consecuencias psicológicas en el uso y abuso del internet y los VDJ: hacia una definición de las adicciones conductuales. Revista Electrónica de Psicología Iztacala [Internet]. 2023 [citado 05/08/2024];26(4):[aprox. 2p.]. Disponible en:

<https://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi-2023/epi234t.pdf>

24. Mendoza Saico B. Dependencia de los VDJ y habilidades sociales en adolescentes escolares. Revista científica digital de educación. Eduser [Internet]. 2023 [citado 02/08/2024];10(1): 7-17. Disponible en:

<https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/eduser/article/view/2686/2177>

25. Chiluisa Flores EG. Dependencia a los VDJ y su relación con el estrés académico en adolescentes [Tesis]. Ambato: Universidad Técnica de Ambato; 2022 [citado 04/08/2024]. Disponible en:

<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/36717/1/CHILUISA%20FLORES%20ESTEFAN%20GABRIELA%20-%20SELLO-signed-signed.pdf>

26. López-Mora C, Álvarez O, González-Hernández J, Castillo I. Sensibilidad a la ansiedad y adicción a los VDJ en deportistas. El rol protector de la dureza mental. Cuadernos de Psicología del Deporte [Internet]. 2022 [citado 04/08/2024];22(1):124-137. Disponible en:

<https://scielo.isciii.es/pdf/cpd/v22n1/1578-8423-cpd-22-1-124.pdf>

27. Reyes Espín DA. La ansiedad producto de los VDJ: Estudio comparativo de investigaciones realizadas por distintas universidades [Tesis]. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador; 2023 [citado 06/08/2024]. Disponible en:

<https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/34db0cbe-b13e-4d62-b5cc-c75e7fa9cf4d/content>

28. De La Iglesia G. La lupa en los VDJ. Bordes [Internet]. 2023 [citado 03/08/2024]; (8): [aprox. 3p.]. Disponible en:

<https://publicaciones.unpaz.edu.ar/OJS/index.php/bordes/article/download/1528/1437>

29. Millán Velásquez ME. La agresividad y su relación con la adicción a VDJ en adolescentes [Tesis]. Ambato: Universidad Técnica de Ambato; 2022 [citado 07/08/2024]. Disponible en:

<https://repositorio.uta.edu.ec:8443/bitstream/123456789/36876/1/Millan%20Velasquez%20%2c%20M arco%20Eduardo.pdf>

30. Guillén Sanz H. Desarrollo de VDJ en realidad virtual para la identificación de estados emocionales [Tesis]. Burgos: Universidad de Burgos; 2021 [citado 04/08/2024]. Disponible en:

[https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/5872/Guill%c3%a9n\\_Sanz.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/5872/Guill%c3%a9n_Sanz.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

**Conflicto de intereses**

Los autores declaran no tener conflictos de intereses

**CONTRIBUCIÓN DE AUTORES**

**JRSM:** Conceptualización, análisis formal, investigación, supervisión, curación de datos, visualización, redacción del borrador y versión final del manuscrito

**YMR:** análisis formal, investigación curación de datos, visualización, redacción del borrador y versión final del manuscrito