

Influencia de la pandemia por covid-19 en la adicción a los videojuegos en adolescentes

Influence of the covid-19 pandemic on video game addiction in adolescents

Lizeth Johanna Romero Cristancho¹

Fundación Universitaria Lumen Gentium, Facultad de Salud, Programa de Psicología.

Resumen

El presente artículo es una revisión descriptiva – explicativa, en la que se busca determinar que influencia tuvo la pandemia por covid-19 en la adicción a los videojuegos, por medio de cifras comparativas respecto al uso de videojuegos, antes, durante y después del confinamiento, además del uso de información relevante, actual y a nivel mundial, obtenidos mediante la recolección de 30 documentos con un rango de fechas que no sobrepasaran los 10 años; esta búsqueda se realizó por medio de bases de datos como Dialnet, Scielo, Doaj entre otros, utilizando términos claves y la unión de ellos.

Como resultados se obtuvo que en países como España, Ecuador, Estados Unidos, Francia, Reino Unido, Alemania y Colombia se evidenció un incremento de las horas de juego, en poblaciones de diferentes edades, entre ellas, los adolescentes, además de un aumento en las ganancias adquiridas por las industrias de videojuegos. Concluyendo así que hubo influencia de la pandemia por COVID-19 en el abuso de las horas dedicadas a los videojuegos, sin embargo no se podría conocer la influencia de la pandemia por covid-19 en la adicción a los videojuegos en adolescentes, debido a la falta de información respecto al daño o impacto a nivel general en la vida del adolescente, que tuvo el aumento de las horas dedicadas a los videojuegos, para ahora si hablar de adicción a los videojuegos.

Palabras claves: Adolescentes, Pandemia, Adicción, Videojuegos, Influencia.

Abstract

This article is a descriptive-explanatory review, in which it is sought to determine what influence the covid-19 pandemic had on video game addiction, through comparative figures regarding the use of video games, before, during and after confinement , in addition to the use of relevant, current and worldwide information, obtained by collecting 30 documents with a date range that does not exceed 10 years; This

¹ Estudiante del programa de psicología. Este artículo de revisión se elabora como opción de grado en el marco de desarrollo de la modalidad Seminario de Profundización: “Psicología Clínica Y De La Salud” en la Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium (Cali, Colombia). Contacto: Lizeth.romero01@unicatolica.edu.co

search was carried out through databases such as Dialnet, Scielo, Doaj among others, using key terms and their union. As a result, it was obtained that in countries such as Spain, Ecuador, the United States, France, the United Kingdom, Germany and Colombia, an increase in playing hours was evidenced in populations of different ages, including adolescents, in addition to an increase in the profits made by the video game industries. Concluding thus that there was influence of the COVID-19 pandemic in the abuse of the hours dedicated to video games, however, the influence of the covid-19 pandemic on video game addiction in adolescents could not be known, due to the lack of information regarding the damage or impact at a general level in the adolescent's life, which had the increase in the hours dedicated to video games, for now without talking about video game addiction.

Keywords: Adolescents, Pandemic, Addiction, Videogames, Influence.

Introducción

Debido a la propagación del virus denominado SARS-CoV-2, 2019nCoV (coronavirus), el cual tuvo origen en China en el año 2019 y fue extendido a otros países, causando miedo y preocupación en toda la población debido a las afectaciones respiratorias y al desenlace fatal que causaba en muchos casos. Debido a su propagación a nivel mundial en el 2020 paso a considerarse pandemia, la cual tuvo una serie de diferentes impactos que afectaron de una otra forma a la población en general, sin embargo existen

varias poblaciones que fueron más vulnerables a estas afectaciones (Hernández, 2020).

Figura 1

Grupos poblacionales más vulnerables al estrés por la COVID-19.



Nota: Tomado de Hernandez (2020) (P. 582).

Esta pandemia conllevó un impacto en diferentes ámbitos incluyendo la salud mental, siendo todo un reto para los encargados de atender esta emergencia. Las primeras medidas en implementarse en diferentes ciudades y países, fue el aislamiento social y a su vez las cuarentenas, que debido al desconocimiento del tratamiento de este virus, eran las únicas estrategias para disminuir el número de contagios. La diferencia entre estas dos medidas radica en que la cuarentena va dirigida a las personas que han sido expuestas a la enfermedad y debido a esto son obligatorias para prevenir un posible contagio, mientras que el aislamiento es totalmente voluntario (Broche-Pérez et al.,2020).

Dentro de los múltiples cambios que provocó el COVID-19, uno de los factores con mayor afectación ha sido el confinamiento, con un impacto tanto positivo como negativo, ya que, mientras había personas disfrutando su distanciamiento del mundo y encontrando cierto descanso de la cotidianidad, hay quienes tenían que verse obligados a convivir con sus agresores, sometiéndose a malestares inevitables propios del encierro. A lo que también se sumó el hiperconsumo y abuso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Siendo este abuso el culpable de las múltiples patologías provocadas mayormente en preadolescentes y adolescentes, entre ellas la dependencia a las TICS (Pedreira,2020).

La adolescencia es una etapa del ciclo de vida donde se experimentan diferentes tipos de cambios desde los fisiológicos hasta los psicológicos que tienen lugar debido a los fuertes cambios hormonales, esta etapa usualmente se presenta de los 13 a los 15 años. En cuanto a los cambios psicológicos que presentan los adolescentes podemos encontrar que pueden llegar a aislarse, ha sentirse irritados, a cuestionar las órdenes y mandatos de sus padres y pueden llegar a

presentar cambios abruptos del estado de ánimo (Profamilia, s.f). Etienne (2020) afirmó que: “La COVID-19 ha impactado fuertemente en la salud mental y física de los niños, niñas y adolescentes en las Américas” (párr. 1). Además resalto el hecho de que hay consecuencias indirectas de esta pandemia, que afectan el desarrollo y el posible futuro de estos.

A raíz de esta pandemia las sociedades se vieron en la obligación de modificar muchas de las costumbres que eran habituales hasta el momento, el aislamiento, el uso de cubrebocas y extremar las medidas de higiene fueron algunas de las nuevas medidas de protección que poco a poco se convierten parte de los hábitos de la sociedad, ante estos nuevos cambios, la sociedad encontró en las TICS un instrumento indispensable para continuar desarrollando actividades diarias, como lo era trabajar, estudiar, interactuar, realizar compras, etcétera (Vera Rodríguez, 2020). Dando lugar a López-Gorozabel et al. (2021) quienes mencionan que la producción masiva de nuevas tecnologías y plataformas de entretenimiento, como lo son los videojuegos, han llevado a que cada vez sean más las personas que hagan uso de ellas, así mismo este plantea que estos, al generar cierto agrado y al servir de liberación ante

conectivas que incluye la adicción a los videojuegos (Nizama,2015).

Cabe resaltar que cualquier persona está en libertad de usar a su gusto las tecnologías, siempre y cuando cumplan con los fines para las que fueron creadas, comunicar, entretener y demás, sin embargo cuando se modifican esas funciones y se convierten en medios totalmente necesarios para la realización de cualquier propósito, se podría hablar de un trastorno adictivo comportamental (Matalí et al.,2015). Potenza (como se citó en Matalí et al., 2015) define las adicciones comportamentales como el surgimiento de consecuencias perjudiciales a raíz del uso desmedido de determinada conducta, complementando esto Grant (como se citó en Matalí et al., 2015) refiere que así mismo los daños ocasionados hacia la misma persona o hacia otros a causa de no lograr oponerse ante el impulso de realizar acciones que generen daño propio o ajeno hace parte de dicha definición.

La inclusión de las adicciones comportamentales como trastornos en el manual diagnóstico y estadístico de trastornos mentales (DSM), tuvo su primera aparición como juego patológico dentro del trastorno de control de impulsos en la cuarta edición y no fue sino hasta el DSM-5 que fue

incluido dentro del capítulo de “Substance-related and addictive disorders” como “gambling disorder”, debido a encontrar cierta similitud en síntomas y consecuencias de las derivadas por el consumo de sustancias (Carbonell 2014). Este mismo autor menciona que la frecuencia y el abuso de horas en videojuegos con daños significativos, son un determinante de la adicción a los videojuegos en línea, que en diversas ocasiones son jugados en equipo, lo que conlleva al jugador a la interacción social; estos videojuegos se presentan en su mayoría en línea y permiten dicha interacción al ser un juego abierto que permite la formación de estrategias para lograr un objetivo en común, con una recompensa por cada avance significativo y con objetivos constantes.

En base a las definiciones investigadas por Carbonell (2014;2020) se concluye que hay dos aspectos fundamentales que determinan el concepto teórico de adicción, esos son el daño y la dependencia psicológica y física, presentándose el primero como todas aquellas afectaciones negativas en la vida del sujeto y la segunda mayormente en la pérdida de control y la abstinencia, lo que con lleva a una repetición constante de la conducta. Nos expone la definición que realiza el DSM-5 de

la adicción a los videojuegos por medio de su característica determinante, que fue mencionada anteriormente por el mismo autor en diferente año, además se recalca que la duración de los síntomas debe ser superior a los 12 meses, esto en comparación con la clasificación internacional de enfermedades CIE-10 encuentra cierta similitud al coincidir en que la recurrencia y persistencia del uso de videojuegos es primordial en la adicción a los videojuegos, con la diferencia que el CIE-10 incluye tanto los videojuegos en línea como los utilizados fuera de línea, considerándolos también adictivos. Por otro lado Pont (2020) encuentra como síntoma notorio de la adicción a los videojuegos, el darle prioridad a pasar horas jugando delante de la pantalla y dejar de lado cualquier otra actividad, ya sea con amigos, colegas o familiares, además del manejo incontrolable de las horas que se utilizan para jugar, hasta tal punto de comprometer las horas de sueño.

Ramírez (como se citó en Buitrago-Martínez et al, 2018) plantea que el desconocimiento acerca de la adicción a los videojuegos hace que los niños y adolescentes sean más propensos a caer en esta adicción y más aun cuando no existe normatividad frente al uso de estos, desencadenando así, múltiples consecuencias entre las que se resalta la dependencia a estos.

Según Voltes (2018) otros factores que pueden llegar a generar cierta predisposición hacia la adicción a los videojuegos por parte de los jóvenes, pueden ser problemas y dificultades a nivel emocional o familiar, dificultad para desarrollar habilidades sociales y la impulsividad. La adicción podría ser solo una mínima parte de un problema emocional con mayor trascendencia (Buiza, 2018).

Cusme-Santos et al (2020) comenta como los adolescentes pueden asumir los cambios propios de su etapa de manera sana por medio de actividades deportivas, académicas o grupales o por el contrario asumirlas por medio de conductas desadaptativas, lo cual puede interferir en su ambiente familiar de manera negativa, en el siguiente cuadro realizado por este autor con base a las encuestas realizadas para su investigación, podemos evidenciar los comportamientos desadaptativos y consecuencias familiares que antes mencionábamos

Tabla 1

Categorización de los resultados

Influencia de la pandemia por covid-19 en la adicción a los videojuegos.

Categorías	Subcategorías	Frases Codificadas
Alteración de la dinámica relacional de la familia por videojuegos	Conflicto familiar por incumplimiento de tareas por videojuegos	"Cuando me mandan a hacer algo en la casa y no lo hago porque estoy ocupado jugando"
	Emociones emergentes negativas en la familia por videojuegos	"Mis padres se enojan porque paso mucho tiempo jugando videojuegos" "A mi abuelo le disgusta que siempre pase jugando"
Comportamiento desadaptativo producido por videojuegos	Absorción	"Ellos para mí no existen cuando están discutiendo. Me pongo a jugar videojuegos y me meto al celular"
	Despilferro de tiempo	"Juego unas 7 horas diarias" "Muerto sobre el tiempo que juego para que no juegues mal de mí"
	Limitada forma creativa de ocio	"Me distraigo viendo series, jugando videojuegos y escuchando en mi celular" "Cuando no puedo salir de la casa me pongo a jugar videojuegos. Son como la forma que tengo de distraerme"

Nota: Tomado de Cusme-Santos et al (2020) (p.47)

Ahora bien, si hablamos de adicción a los videojuegos y de los impactos que este produce, es importante conocer el papel de la industria de los videojuegos frente a su responsabilidad social con la creación de estos, pues si bien existen mensajes de advertencia sobre el adecuado uso de los videojuegos y la prevención frente al abuso de estos, deja una gran incógnita en la sociedad y es el hecho de cuestionar si realmente la industria conoce el efecto adictivo que pueden producir sus juegos electrónicos, además de poner en duda en que momento es el gobierno de cada país quien se ve en la obligación de regular el abuso y uso problemático de los videojuegos, al no ver alternativas de solución por parte de las industrias (Yousafzai et al., 2014).

Es conveniente resaltar que el término adicción a los videojuegos hace referencia al uso excesivo o compulsivo de juegos de

video y computador que pueden llegar a interferir con la vida diaria. Mientras que términos como "adicto a los videojuegos" o "dependiente de los videojuegos", hacen referencia directamente a las personas que ya poseen la adicción a los videojuegos (Weinstein y Lejoyeux,2015). Según un estudio realizado por este mismo autor a nivel cerebral existen cambios significativos de una persona adicta a los videojuegos, al encontrar que el uso excesivo de estos, muestra alteraciones en los mecanismos neurobiológicos en diferentes áreas de la corteza orbitofrontal, las cuales tienen influencia y manejo sobre el control de impulsos, dentro de estos estudios también se evidenció una disminución de dopamina desde el uso regular hasta el crónico de videojuegos.

Teniendo en cuenta que los videojuegos han estado presentes a lo largo de los años y que es hasta ahora que se conoce más a detalle el término de adicción a los videojuegos y todo lo que este conlleva, llegando a considerarse como un trastorno incluido en el manual diagnóstico y estadístico de trastornos mentales DSM y en la clasificación internacional de enfermedades CIE. Se identifican también ciertos factores que predisponen a los adolescentes a volver su entretenimiento en

una adicción, entre ellos el aislamiento, que fue un factor característico de la pandemia por covid-19, es por esto que este artículo se realiza con el objetivo de conocer la influencia de la pandemia por covid-19 en la adicción a los videojuegos en adolescentes.

Metodología

El presente artículo es una revisión descriptiva – explicativa, ya que busca la conocer la relación entre el estudio de dos variables que en este caso son la pandemia por covid-19 y la adicción a los videojuegos, por medio de información actual. La elaboración de este artículo tuvo como inicio la recolección de diferentes documentos mediante buscadores como: Scielo, Gale, Doaj, Dialnet, Manual Moderno entre otras, que dieran sustento a las problemáticas a tratar y permitieran dar respuesta al objetivo a desarrollar, teniendo en cuenta criterios de búsqueda como “covid-19”, “adicción a los videojuegos” , “covid-19 y videojuegos”, “adicción a los videojuegos y adolescencia”, “impacto del covid-19 en la adolescencia” y demás combinaciones entre las temáticas principales para ampliar el rango de búsqueda.

Se tuvo como prioridad mantener un rango de fechas que no sobrepasaran los 10 años, es decir desde el 2011 hasta la

actualidad 2021. Después los documentos y artículos seleccionados fueron compactados con la información más relevante en una matriz de Excel, la información sustraída de los documentos fue:

Título - Tipo De Documento – Autor
– Fecha – Objetivos - Conclusiones – Referencia

La totalidad de material encontrado fue de 30, entre los que había artículos científicos, artículos en la red, trabajos de opción de grado entre otros, la mayoría en el idioma español y 3 en el idioma inglés.

Resultados y discusión

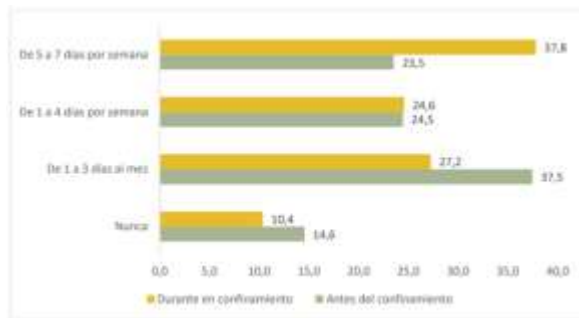
A continuación se tratará de conocer que influencia tuvo la pandemia por covid-19 en la adicción a los videojuegos en adolescentes, al ser dicha pandemia la causa del aumento en el uso de la tecnología en general, al convertirse en una herramienta indispensable para cumplir con actividades primordiales y secundarias como lo es el entretenimiento, esto se realizará con base a 5 documentos seleccionados anteriormente por su pertinencia frente al objetivo de esta revisión.

En España, la delegación del gobierno para el plan nacional sobre drogas y el ministerio de sanidad realizaron una encuesta

online impulsada por el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA), con el fin de conocer el uso antes y después de la pandemia por covid-19 de herramientas tecnológicas denominada “La encuesta online sobre internet, videojuegos y juego con dinero durante la pandemia por COVID19”, la cual fue contestada por 2037 personas y en la cual se encontraron los siguientes datos:

Figura 3

Frecuencia de uso de videojuegos antes y durante el confinamiento (%). España, 2020.



Nota: Tomado de OEDA, DGPNSD (2020).

Respecto a esto, la frecuencia más habitual antes de la pandemia era de 1 a 3 días al mes, en cambio durante el confinamiento la frecuencia de uso de videojuegos era más alta, de 5 a 7 días por semana. A raíz de esta encuesta también se conoció que de las personas que informaron utilizar los

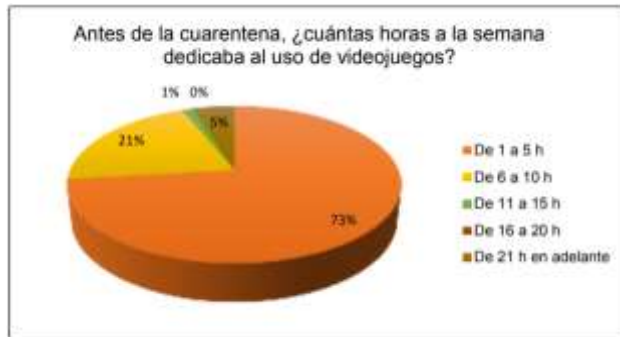
videojuegos antes y después de la pandemia, más del 40 % mantiene la frecuencia de días para jugar, menos del 15% han disminuido su tiempo de juego y solo menos del 12% han cesado este (OEDA, DGPNSD, 2020).

Complementando esto, traigo a colación los datos recogidos mediante el estudio de Cívico-Ariza et al. (2021) realizado a estudiantes de una universidad de España sobre la preocupación de sus familias respecto a su uso de videojuegos, donde se pudo encontrar que existen variaciones respecto al género, es decir, mientras que las familias de mujeres se encuentran más tranquilas al no identificar riesgos significativos en el consumo de videojuegos por parte de ellas, las familias de los hombres tienden a sentirse alertas debido a que antes de la pandemia había presencia del uso de videojuegos pero hasta el momento no problemático y después del confinamiento pasaron a un uso abusivo.

Cedeño Rendon y Vélez López (2020) en su trabajo aplicado en la ciudad de Guayaquil, Ecuador recolectan información donde contrastan las horas dedicadas a los videojuegos antes y durante la cuarentena por medio de diagramas, los cuales serán presentados a continuación:

Figura 4

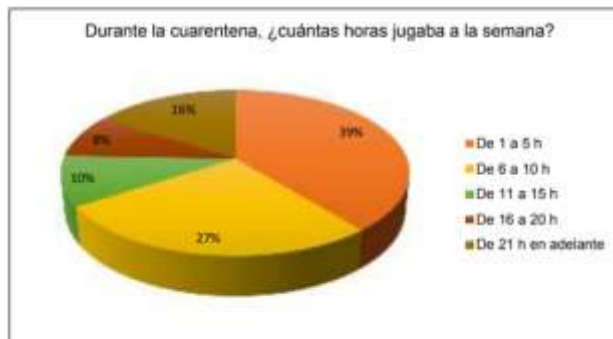
Horas dedicadas al uso de los videojuegos antes de la cuarentena.



Nota: Tomado de Cedeño Rendon y Vélez López (2020)

Figura 5

Horas a la semana dedicadas a los videojuegos durante la cuarentena.



Nota: Tomado de Cedeño Rendon y Vélez López (2020)

De acuerdo con los gráficos, se evidencia una disminución de las pocas horas jugadas antes de la pandemia y un incremento de 11 a 21 horas en adelante, durante la cuarentena. Vale la pena resaltar que el 24% de los encuestados eran adolescentes de 17

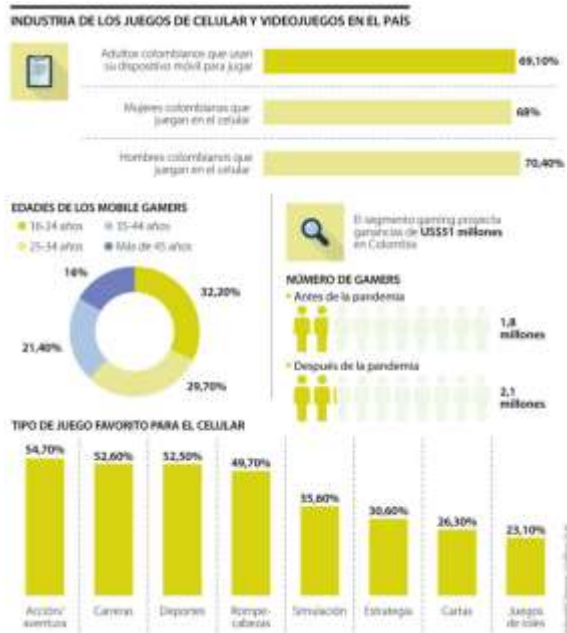
años, 21 % de 12 años y un aproximado del 39% oscilaban entre los 11 y 16 años. Aunque moderado, se encontró que existe un uso problemático de los videojuegos tanto en hombres como en mujeres, también se evidencio que no hay ningún tipo de alteración en los niveles de estrés y ansiedad durante la pandemia por el uso de videojuegos (Cedeño Rendon y Vélez Lopez,2020).

Debido a la pandemia por Covid-19 la cantidad de jugadores que consideran que ahora juegan más, ha incrementado desde marzo del 2020 a nivel mundial, donde se evidencia a Estados Unidos con un aumento del 46% siendo este el más alto, Francia con un incremento del 41%, Reino Unido con el 28 % y Alemania con el 23% (The Nielsen Company ,2020).

En cuanto a Colombia; Vargas (2020), con base a estudios realizados en Sinnetic y Adsmovil, reúne diferentes datos que evidencian información acerca del consumo antes y después de la pandemia, edad, genero y preferencias de los jugadores a través de la siguiente figura:

Figura 6

Industria de los juegos y videojuegos en el país



Nota: Tomado de La República (2020)

De acuerdo con esto, el número de jugadores virtuales aumento el 16% desde el inicio de la pandemia (Vargas, 2020).

Conclusiones

Con base a la revisión realizada a todos artículos que abordaban la problemática de la adicción a los videojuegos y la posible incidencia de la pandemia por covid-19 sobre ella, se encontró que efectivamente hubo un aumento de las horas de consumo de videojuegos sobre la población en general incluyendo a los adolescentes. De acuerdo con lo dicho por

Broche-Pérez et al. (2020) las medidas que se implementaron durante la cuarentena desencadenaron elementos que aumentaron el estrés, entre estos estaban la frustración y el aburrimiento que al pasar de los días aumentaba significativamente. En cuanto a los adolescentes las afectaciones eran mayores debido a la cancelación de actividades académicas y sociales, que reducían su interacción con el mundo y los llevaban a perderse de momentos posiblemente anecdóticos para su juventud Hernández (2020). Es por esto que en esta población en específico, se evidencio un aumento en la adicción a los videojuegos, debido a que sus actividades académicas y/o su entretenimiento se vio mediado por el uso de la tecnología, llegando a perjudicar otros ámbitos de la vida (Ministerio de salud, MINSA, 2021)

Comscore (como se citó en Toro,2021) retoma los cambios que raíz de la pandemia fueron modificados debido a las estrictas medidas de protección, puesto que dentro de sus recomendaciones generales, hacia parte la permanencia en los hogares con el fin de evitar la propagación del virus, causando cierto impacto en las personas que no estaban acostumbradas a desarrollar actividades laborales, académicas y hasta sociales, dentro de su hogar. En cuanto las

actividades de entretenimiento, hubo un impulso a las personas al uso de plataformas que brindaran diversión, entre ellas los videojuegos, esta empresa dio ejemplo de esto mediante su estudio a población entre 18 y 65 años de Estados Unidos donde se demostró que las horas dedicadas a los videojuegos tuvo un aumento del 133%, sin importar los dispositivos que utilizaban para jugar, además de que el 76 % de los jugadores jugo más entre enero y marzo del 2020. Según el director de The Nielsen Company (2020): “Los consumidores buscan formas de pasar el tiempo y distraerse de lo que sucede en el mundo real. Los videojuegos y los deportes electrónicos han ayudado a crear una distracción muy necesaria para muchos consumidores” (párr. 9).

Bueno Sainz (2020) corrobora como durante la pandemia se incrementó el uso de videojuegos hasta convertirse en una adicción por medio de su estudio de caso, donde el paciente masculino de 19 años refería que: “antes del confinamiento jugaba, pero desde que nos han encerrado en casa por el COVID19 he perdido el control”, dentro de este estudio se puede evidenciar la cantidad de similitudes que existen entre los trastornos comportamentales y los trastornos relacionados con sustancias, entre ellas, la tolerancia al comportamiento, es decir la

necesidad de incrementar la actividad que se realiza en busca de un mismo efecto.

En conclusión se logró evidenciar la influencia de la pandemia por covid-19 en el uso excesivo de los videojuegos, mediante el incremento de las horas utilizadas para jugar antes, durante e incluso después de la pandemia en diferentes países, además se apoyó en un estudio de caso para corroborar dicha influencia; a pesar de que en algunos documentos trataban la población objetivo, que eran los adolescentes, los estudios tenían rasgos de población en general, por lo que no se conocería a ciencia cierta en que medida esta influencia afecto a los adolescentes. Por otro lado no se podría determinar si hubo influencia de la pandemia por covid-19 en la adicción a los videojuegos en adolescentes, ya que, adicionalmente deberíamos conocer que impacto o daño a nivel familiar, social y personal tuvo la frecuencia y el abuso de las horas de juego en la vida del adolescente.

Sin embargo es importante destacar que hay maneras de evitar un abuso de los videojuegos por parte de los adolescentes, para esto AEVI (2019) ofrece un listado con diez recomendaciones de buenas prácticas, entre las que destaco las siguientes:

- **Un videojuego para cada edad, sistema PEGI:** Este sistema (Pan European Game Information) por medio de etiquetas determina que videojuego es el aconsejable para cada edad.
- **Utiliza el control parental:** Descubriendo el control parental de los dispositivos, si deseas podrías supervisar las actividades, limitar o cancelar el numero de descargas de videojuegos según tu criterio.
- **Reglas:** Realizar un acuerdo con los hijos respecto a cuál será el tiempo para utilizar los videojuegos, que días y en que horarios, además de supervisar el descanso y las posturas correctas mientras juegan.
- **Deberes:** Se debe dejar en claro que las actividades de entretenimiento solo las podrán realizar con los deberes cumplidos.
- **Evitar confundir la ficción con la realidad:** Si bien hay videojuegos que estimulan la creatividad por medio de la fantasía, se debe dejar en claro que existe diferencia entre lo real y lo ficticio.

Referencias

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE VIDEOJUEGOS [AEVI]. (2019, 03 de enero). Buenas prácticas para un uso responsable de los videojuegos. <http://www.aevi.org.es/%e2%80%8b%e2%80%8bbuenas-practicas-uso-responsable-los-videojuegos/>

Broche-Pérez, Y., Fernández-Castillo, E., & Reyes Luzardo, D. A. (2021). Consecuencias psicológicas de la cuarentena y el aislamiento social durante la pandemia de COVID-19. *Revista Cubana de Salud Pública*, 46,1-14. <file:///C:/Users/Acer/OneDrive/Documents/articulo/Consecuencias%20psicol%C3%B3gicas%20de%20la%20cuarentena%20y%20el%20aislamiento%20social%20durante%20la%20pandemia%20de%20COVID-19.pdf>

Bueno-Sainz, O. (2021). El controvertido diagnóstico de trastorno de adicción a los videojuegos y la evolución del mismo durante la pandemia COVID19: A propósito de un Caso clínico. *Psiquiatría Biológica*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1134593421000440?via%3Dihub>

Buitrago-Martinez, J., Popo-Ruiz, L., Riascos-Hidalgo, E. & Bolanos - Barrera, R. (2018). Adicción a los videojuegos. https://www.researchgate.net/profile/Alejandro-Riascos/publication/329328447_Adiccion_a_los_Videojuegos_en_los_jovenes/links/5c01ccb1299bf1a3c1593

[524/Adiccion-a-los-Videojuegos-en-los-jovenes.pdf](#)

Buiza-Aguado, C. (2018). Videojuegos en adolescentes. Uso problemático y factores asociados. [Tesis de doctorado, Universidad Málaga] Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=256399>

Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Revista adicciones*, 26 (2), 91-95. <https://www.proquest.com/openview/ecd8549b828dd7857866033d0cb5e953/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2032270>

Carbonell, X. (2020). EL DIAGNÓSTICO DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN EL DSM-5 Y LA CIE-11: RETOS Y OPORTUNIDADES PARA CLÍNICOS. *Papeles del Psicólogo*, 41(3), 211-222. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/778/77865632008/77865632008.pdf>

Cedeño Rendon, E. y Vélez López, T. (2020). ASOCIACIÓN ENTRE EL USO DE VIDEOJUEGOS, NIVELES DE ESTRÉS Y ANSIEDAD EN ADOLESCENTES ECUATORIANOS EN AISLAMIENTO POR LA PANDEMIA COVID-19 [Tesis de licenciatura, Universidad de Guayaquil] Repositorio Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/53000/1/Trabajo%20de%20titulaci%C3%B3n%20CEDE%20910VELEZ.pdf>

Cívico, A., Cuevas, N., Colomo, E. y Gabarda, V. (2021). Jóvenes y uso problemático de las tecnologías durante la pandemia: una preocupación familiar. *Hachetepe. Revista científica en Educación y Comunicación*, (22), 1-12. <https://doi.org/10.25267/Hachetepe.2021.i22.1204>

Cusme Santos, M. ., Pinto Escalona, V., & Mogrovejo Gualpa, J. . (2020). Videojuego en adolescentes: una forma de alienación a los problemas familiares: <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/4058>. *Yachana Revista Científica*, 9(3), 41-51. <http://revistas.ulvr.edu.ec/index.php/yachana/article/view/680>

Etienne, C. (2021, septiembre 15). Los niños, niñas y adolescentes están profundamente afectados por la pandemia de COVID-19, afirma la directora de la OPS. *OPS/OMS Organización panamericana de la salud / organización mundial de la salud*. <https://www.paho.org/es/noticias/15-9-2021-ninos-ninas-adolescentes-estan-profundamente-afectados-por-pandemia-covid-19>

Gamers juegan 30% más y gastan 40% por pandemia. (2021, marzo 12). *Forbes Colombia*. <https://forbes.co/2021/03/12/forbes-life/gamers-juegan-30-mas-y-gastan-40-por-pandemia/>

Hernández -Rodríguez, J. (2020). Impacto de la COVID-19 sobre la salud mental de las personas. *Medicentro Electrónica*, 24 (3), 578-

594.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1029-30432020000300578

López-Gorozabel, O., Pinargote-Valdiviezo, C., Cedeño-Palma, E., Zambrano-Romero, W y 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 Tecnologías de Informação, (E43)*, 633-646.

<https://www.proquest.com/openview/967a4da45feee15ab8c7958fb27d44b3/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>

Matalí, J. L., García, S., Martín, M., & Pardo, M. (2015). Adicción a las nuevas tecnologías: definición, etiología y tratamiento. *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes, 113*, 111-119.

https://www.researchgate.net/profile/Mariona-Grane/publication/290325283_Infancia_y_pantallas_crecer_con_las_TIC_Infancia_i_pantalles_creixer_amb_les_TIC_Children_and_screens_grow_up_with_ICT/links/569628ce08aeab58a9a59af5/Infancia-y-pantallas-crecer-con-las-TIC-Infancia-i-pantalles-creixer-amb-les-TIC-Children-and-screens-grow-up-with-ICT.pdf#page=113

Ministerio de Salud. (2021, 13 de marzo). *Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y*

adolescentes. Gob.pe, Plataforma digital única del Estado Peruano. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes/>

MINISTERIO DE SANIDAD. (2020). DELEGACIÓN DEL GOBIERNO PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS. Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. COVID-19, consumo de sustancias psicoactivas y adicciones en España. https://pnsd.sanidad.gob.es/noticiasEventos/actualidad/2020_Coronavirus/pdf/20200715_Informe_IMPACTO_COVID-19_OEDA_final.pdf

Nizama Valladolid, M. (2015). Innovación conceptual en adicciones: Primera parte. *Revista de Neuro-Psiquiatría, 78*(1),22-29. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-85972015000100004&lng=es&tlng=es

Pedreira – Massa, J. (2020). SALUD MENTAL Y COVID-19 EN INFANCIA Y ADOLESCENCIA: VISIÓN DESDE LA PSICOPATOLOGÍA Y LA SALUD PÚBLICA. *Rev Esp Salud Pública, 94*,1-17. https://www.mscbs.gob.es/biblioPublic/publicaciones/recursos_propios/resp/revista_cdrom/VOL94/C_ESPECIAL/RS94C_202010141.pdf

Pont, E. (2020, May 19). La adicción a los videojuegos entre los adolescentes. LA VANGUARDIA.

<https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20200519/481153978057/adiccion-videojuegos-transtorno-oms-adolescentes.html>

Profamilia. (s.f). *Adolescencia y pubertad*.
<https://profamilia.org.co/aprende/cuerpo-sexualidad/adolescencia-y-pubertad/>

Real Academia Española. (s.f.). Adicción. *Diccionario de la lengua española*.
<https://dle.rae.es/adicci%C3%B3n>

Ricoy, C., y Ameneiros, A. (2016). Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género. *Revista Complutense de Educación*, 27(3), 1291-1308. <https://doi.org/10.5209/rev.RCED.2016.v27.n3.48445>

The Nielsen Company. (2020, 3 de Marzo). 3, 2, 1 Go! Video Gaming is at an All-Time High During COVID-19.
<https://www.nielsen.com/us/en/insights/article/2020/3-2-1-go-video-gaming-is-at-an-all-time-high-during-covid-19/>

Toro, J. (2021, Enero 16). Tiempo destinado para los videojuegos creció más de 133% en 2020 según Comscore. La República.
<https://www.larepublica.co/internet-economy/tiempo-destinado-para-los-videojuegos-crecio-mas-de-133-en-2020-segun-comscore-3111555>

Vargas-Vega, L. (2020, Octubre 3). Desde el inicio de la

pandemia el número de jugadores virtuales en Colombia incrementó 16%. La República.
<https://www.larepublica.co/internet-economy/desde-el-inicio-de-la-pandemia-el-numero-de-jugadores-virtuales-en-colombia-incremento-16-3068818>

Vera Rodríguez, J. (2020). Gaming: Una Aproximación Crítica Desde La Narrativa Social Contemporánea Del Nuevo Orden Mundial. *Dictamen Libre*, (27), 139-159.
<https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/dictamenlibre/article/view/6649>

Voltes-Dorta, A. (2018). Incidencia y factores psicosociales y familiares vinculados a la adicción a internet y a los videojuegos online un estudio longitudinal en población adolescente. [Tesis de doctorado, Universidad de La Laguna] Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=158118>

Weinstein A, Lejoyeux M. New developments on the neurobiological and pharmacogenetic mechanisms underlying internet and videogame addiction. *Am J Addict*. 2015 Mar;24(2):117-125. doi: 10.1111/ajad.12110. PMID: 25864599.

Yousafzai, S., Hussain, Z. & Griffiths, M. (2014). Social responsibility in online videogaming: What should the videogame industry do?. *Addiction Research & Theory*, 22(3),181-185. DOI: 10.3109/16066359.2013.812203