



Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín

Video game addiction and sociability in high school students in the San Martín region

Luz Victoria Araujo Morales¹ y Lesly Noemí Santisteban Salvador²

RESUMEN

Objetivo: Determinar si existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la sociabilidad en estudiantes del quinto grado de colegios de la región San Martín. **Metodología:** Diseño no experimental de tipo descriptivo correlacional, con una muestra de 308 estudiantes de ambos sexos de entre 15 a 17 años a quienes se le aplicó la Escala de videojuegos (GAS) y la Lista de evaluación de habilidades sociales. **Resultados:** Los resultados demostraron que existe una relación significativa e inversa entre la adicción a los videojuegos y la sociabilidad ($\rho=-0.756$; $p=0.000$), al mismo tiempo se evidenció la relación entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de sociabilidad, es decir, existe una relación significativa, considerable e inversa con el asertividad ($\rho=-0.679$; $p=0.000$) comunicación ($\rho=-0.677$; $p=0.000$), autoestima ($\rho=-0.696$; $p=0.000$) y la toma de decisiones ($\rho=-0.645$; $p=0.000$). **Conclusión:** Cuanto mayor sea la adicción a los videojuegos menor será la sociabilidad, generando dificultades en la asertividad, comunicación, autoestima y toma de decisiones.

Palabras clave: Adicción, videojuegos, sociabilidad, habilidad social, educación, salud mental.

ABSTRACT

Objective: To determine if there is a significant relationship between addiction to video games and sociability in fifth grade students from schools in the San Martín region. **Methodology:** Non-experimental descriptive correlational design, with a sample of 308 students of both sexes between the ages of 15 and 17, to whom the Video Game Scale (GAS) and the Social Skills Assessment List were applied. **Results:** The results showed that there is a significant and inverse relationship between video game addiction and sociability ($\rho=-0.756$; $p=0.000$), at the same time the relationship between video game addiction and sociability dimensions was evidenced, that is, there is a significant, considerable and inverse relationship with assertiveness ($\rho=-0.679$; $p=0.000$), communication ($\rho=-0.677$; $p=0.000$), self-esteem ($\rho=-0.696$; $p=0.000$) and decision making ($\rho=-0.645$; $p=0.000$). **Conclusion:** The greater the addiction to video games, the lower the sociability, generating difficulties in assertiveness, communication, self-esteem and decision-making.

Keywords: Addiction, video games, socialization, social ability, education, mental health.

¹CRFA Santa Martha, UGEL Mariscal Cáceres, San Martín, Perú
Orcid ID: 0000-0002-3901-013X

²Universidad Peruana Unión, Tarapoto, Perú
Orcid ID: 0000-0002-5535-301X

INTRODUCCIÓN

Dada la rápida evolución de la tecnología digitalizada en todo el mundo, las actividades relacionadas con el uso de internet y los teléfonos inteligentes se han vuelto cada vez más populares (Martínez, 2019). En consecuencia, los problemas de salud y bienestar relacionados con tales actividades son motivo de preocupación para los médicos (Rodríguez, et al., 2020). En relación con los crecientes problemas de salud, la adicción a los juegos en línea y / o fuera de línea ha recibido una atención cada vez mayor, porque muchos estudios han demostrado que se asocian una variedad de impactos negativos, incluida la ansiedad social, la depresión, el bienestar emocional deficiente, y menor satisfacción con la vida (Lin, et al., 2019).

Por lo tanto, la adicción a los juegos es un problema emergente en la salud pública (Muiños, 2018). Un trastorno del juego se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente; el patrón de comportamiento es lo suficientemente severo como para implicar una participación significativa de las relaciones familiares, sociales, educativas, profesionales o de otro tipo (Esposito, et al., 2020).

En el Perú, el Ministerio de Salud (2021) advierte que en la actualidad los niños y adolescentes pasan mayor cantidad de horas delante de una computadora, tablet o celular ya sea para entretenerse o por estudios, en la actualidad se evidencia el incremento de la adicción a los videojuegos, debido a la limitaciones generadas por la pandemia Covid-19 como es el encierro y la falta de interacción con otras personas de la misma edad, la situación se vuelve más grave cuando los padres de familia no encuentran el modo de controlar el comportamiento de sus hijos. Respecto a ello, el Instituto de Salud Libertad (2020) precisa que debido a las características de los videojuegos lo hace más adictiva para las personas, sobre todo en niños y adolescentes, pues normalmente si esta actividad se vuelve rutinaria, le dedica mayor tiempo que otras actividades o lo usa para librarse de algunas responsabilidades, genera grandes problemas en el comportamiento, generando conductas antisocial, como la falta de comunicación con sus padres, baja autoestima, inestabilidad emocional, falta de tolerancia, entre otras dificultades que si no es controlado por los padres afecta a la salud mental.

Luego de haber conocido la problemática actual respecto a la adicción de los videojuegos y la sociabilidad, podemos decir que es un problema frecuente en los estudiantes ya que, si no son controlados a tiempo o bien detectados, podrían causar problemas de sociabilidad y por ende causar dificultades en un futuro, ello puede conllevar al aislamiento, y/o depresión de las personas que suelen tener el hábito del juego excesivo a través de las diferentes plataformas virtuales.

La adicción a los videojuegos se caracteriza por el uso continuo, que puede darse a través de Internet o fuera de él, suelen ser juegos grupales que requieren nuevas relaciones sociales; sin embargo, con el desarrollo de las tecnologías la tasa de este tipo de adicciones ha ido en aumento. Según la investigación de Widyarti & Hodikoh (2020) estudiaron la relación entre la adicción al juego en línea y el ajuste social en adolescentes, en el cual involucró a 111 adolescentes, los instrumentos utilizados fueron la prueba de IGD-20 y un cuestionario de adaptación social, concluyendo que, existe una relación fuerte entre las variables, pues el 56,8% de adolescentes son adictos a los juegos online, pues muestran efectos negativos como un aumento de conducta prosocial, disminución de la satisfacción con la vida, trastornos psicológicos y problemas emocionales; asimismo, el 65,8% tienen un ajuste social deficiente, ya que la capacidad de empatizar y simpatizar se inhibe en los adolescentes que juegan. En cuanto a Yıldırım (2020), en su indagación concluyó que, existe una baja correlación negativa entre la adicción a los videojuegos y la sociabilidad con la sociedad, dado que los niveles de adicción eran más altos en varones que en mujeres, además tienen problemas para entablar relaciones y que están expuestos a acoso, debido a que no tienen amistades suficientes y tienen ansiedad social, hacen que los juegos en línea sean vistos como un espacio social alternativo que se correlaciona con la adicción a los videojuegos.

Por otro lado, Peralta y Torres (2020) analizaron la relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial delictiva en estudiantes, recurrieron a una muestra de 196 adolescentes de ambos sexos, siendo un estudio correlacional acompañado de un diseño trasversal; concluyó que, las variables no se relacionan, ya que los estudiantes no presentan un uso patológico para ser considerado adicción, pero se evidencia un pequeño porcentaje de participantes que muestran una conducta antisocial media (comportamientos

agresivos), como también, muchos que repitieron el año escolar presentaban conductas antisociales.

Asimismo, Purnama, et al., (2021), tuvieron como objetivo determinar los efectos sociales de la adicción a los juegos en línea en los adolescentes, siendo un estudio de revisión sistemática, se analizaron 15 artículos de los últimos cinco años; los resultados indicaron que existe una influencia alta social en la adicción a los videojuegos en línea en los adolescentes, debido a que en los adolescentes de 10 años de edad a más viene siendo afectando tanto en su vida social y sus relaciones con la familia.

A continuación, se definen aspectos teóricos en cuanto a las variables de estudio. Según Andrade, et al., (2019) señalan que, con la llegada de internet y las nuevas tecnologías, se ha expandido para acceder a una variedad de contenido a través de múltiples dispositivos para la interacción, el entretenimiento o el aprendizaje; el cual ha permitido que la mayoría de los videojuegos se jueguen con otros usuarios, lo que puede crear mecanismos adictivos entre los adolescentes. Como lo indica Esposito, et al., (2020), la adicción a los videojuegos es el uso compulsivo o descontrolado de los videojuegos, de manera que causa problemas en otras áreas de la vida de la persona. Asimismo, la adicción a los videojuegos también conocida como trastorno de los juegos o trastorno de los juegos de Internet (Carbonell, 2020), generalmente se define como el uso problemático y compulsivo de los videojuegos que da como resultado un deterioro significativo de la capacidad de un individuo para funcionar en varios dominios de la vida durante un período prolongado de tiempo (Vara, 2017; Muiños, 2018).

Pero una preocupación obsesiva por los juegos a expensas de las actividades u obligaciones de la vida real comparte algunas de las características del comportamiento adictivo (Barbon, 2021), pues en los adolescentes se pueden observar señales de advertencias clave que debe estar atento según lo indicado por Kocakoğlu, et al., (2020), como: rendimiento deficiente en la escuela, irresponsabilidades del hogar como resultado de la preocupación por los juegos, descuido de otros pasatiempos o amistades, un declive en la higiene personal o el aseo personal, incapacidad para establecer límites sobre la cantidad de tiempo que se dedica al juego (Anjasari, et al., 2020), signos de irritabilidad, ansiedad o enojo cuando se ve

obligado a dejar de jugar (Sitorus, et al., 2020), síntomas de abstinencia física o psicológica como pérdida de apetito, insomnio, agitación o arrebatos emocionales si se le quita el juego (Caner & Evgin, 2021; Saddhono, et al., 2020).

Por su parte, Korte, et al., (2020) sostienen que, el término sociabilidad es el proceso mediante el cual los estándares, habilidades, motivos, actitudes y comportamientos de un individuo cambian para ajustarse a los que se consideran deseables y apropiados para su papel presente y futuro en cualquier sociedad en particular. Además, la comunicación influye no solo en la forma de sociabilidad, sino que genera en el individuo limitaciones o alteraciones en su persona, especialmente en su autoestima (Barbon, 2021), además, en su opinión piensan que mantiene una comunicación buena, al momento de interactuar cara a cara la comunicación es corta, pues manifiestan sentimientos de rechazos (Jin, 2020).

En cuanto a Zatrachadi, et al., (2021), la sociabilidad representa esencialmente todo el proceso de aprendizaje a lo largo de la vida y es una influencia central en el comportamiento, las creencias y las acciones de los adultos y de los niños. Por ello, Rodríguez, et al., (2020) indica que, el mayor uso de la tecnología tiene el potencial de crear una desconexión social tanto para los niños pequeños como para los mayores, lo que puede afectar negativamente el desarrollo de habilidades sociales y relacionales.

Por lo tanto, la presente investigación, es significativa porque contribuye al conocimiento científico el cual ayuda a poder obtener datos importantes respecto a la correlación entre la variable adicción a los videojuegos y la sociabilidad. De ahí la importancia de buscar establecer la relación entre las variables para poder llegar a una conclusión y por ende poder plasmar las recomendaciones que demanden, de esta manera se contribuirá con los estudiantes de los colegios de la región San Martín.

Por otro lado, podemos decir que toda la información se pondrá a disposición científica y de la profesión de psicología, el cual se establece como una fuente productora para futuras investigaciones, en cuanto al ámbito social la presente investigación será de utilidad para los padres y docentes de la institución educativa, ya que podrán tomar medidas de prevención respecto a la adicción de los videojuegos con la finalidad de poder dar un cambio a la comunidad estudiantil.

Dado lo expuesto anteriormente, la investigación estableció como Objetivo General: Determinar si existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la sociabilidad en estudiantes de colegios del quinto grado de la región San Martín.

Al mismo tiempo, se establecieron objetivos específicos: i. Determinar si existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la asertividad en estudiantes de colegios del quinto grado de la región San Martín.; ii. Determinar si existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la comunicación en estudiantes de colegios del quinto grado de la región San Martín.; iii. Determinar si existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la autoestima en estudiantes de colegios del quinto grado de la región San Martín.; iv. Determinar si existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la toma de decisiones en estudiantes de colegios del quinto grado de la región San Martín.

METODOLOGÍA

La investigación fue de tipo descriptiva, pues a través de ella se buscó generar mayor conocimiento sobre la relación que existe entre las variables de estudio, la misma que aportará lineamientos teóricos para la evaluación de las variables (Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica, 2018). Asimismo, fue de nivel correlacional, ya que los objetivos así lo establecen, desarrollado bajo un diseño no experimental y de corte transversal, pues las evaluaciones se realizaron sin manipulación alguna de las variables y una única vez (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Participantes

La población de la presente investigación estuvo compuesta por estudiantes de colegios del quinto grado de la región San Martín, dentro de ellos se encuentran el Colegio José de San Martín, la I.E. particular Preuniversitario San Juan Bosco, Institución Educativa Adventista San Mateo, I.E 0760 José Olaya Balandra y I.E. Alberto Leveau García. Cantidad de estudiantes que teniendo en cuenta la aplicación del muestreo no probabilístico por conveniencia, asciende a una muestra representativa de 308 estudiantes, quienes han sido seleccionados a través del consentimiento informado de sus padres y teniendo en cuenta que los estudiantes estén inmersos en los videojuegos.

Criterios de inclusión: todos los estudiantes de colegios del quinto grado de la región San Martín.

Criterios de exclusión: aquellos estudiantes que no deseen formar parte de la investigación, o que no obtengan el permiso de sus padres para su participación.

Instrumentos

Para la recolección de datos, se utilizó la técnica de la encuesta la cual estuvo dirigida a los estudiantes previo consentimiento de los padres de familia, a quienes se aplicó dos instrumentos, el primero para evaluar la variable adicción a los videojuegos denominado escala de Adicción a los Videojuegos (GAS por sus siglas en inglés) de Lemmens, Valkenburg & Peter, cuestionario que cuenta con 21 ítems agrupados en siete dimensiones: Prominencia conformado por el ítem 1, 2 y 3. Tolerancia conformado por el ítem 4, 5 y 6; Modificación del estado de ánimo conformado por el ítem 7, 8 y 9; Retirada conformada por el ítem 10, 11 y 12; Recaída conformada por el ítem 13, 14 y 15; Conflictos conformada por el ítem 16, 17 y 18, así como Problemas conformada por el ítem 19, 20 y 21; las cuales responden a una escala de tipo Likert (nunca, raramente, algunas veces, a menudo, muy a menudo). Instrumento que ha sido traducido y adaptado en el Perú por Castañeda y Velarde (2020) logrando una validez de 0.980 y una confiabilidad (Alfa de Cronbach) de 0.891.

Para la evaluar la variable sociabilidad se utilizó la Lista de Evaluación de Habilidades Sociales creado por el Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado –Hideyo Noguchi, cuestionario que cuenta con 42 ítems agrupados en cuatro dimensiones: Asertividad conformada por los ítems del 1 al 12; Comunicación conformada por los ítems del 13 al 21; Autoestima conformada por los ítems del 22 al 33 y Toma de decisiones conformada por los ítems del 34 al 42; las cuales responden a una escala de tipo Likert (nunca, rara vez, a veces, a menudo, siempre). Instrumento que ha sido adaptado por Estrada (2019) logrado una validez de 0.837 y una confiabilidad (Alfa de Cronbach) de 0.712.

Análisis de datos

Para el procesamiento de datos se utilizó el programa SPSS versión 26, en la cual se tabularon los datos recolectados en los instrumentos respecto a cada estudiante encuestado, el programa fue

útil para analizar los datos demográficos de la población, así como realizar la prueba de normalidad (Kolmogorov Smirnov) y establecer las relaciones estadísticas (Rho de Spearman) que dan respuesta a los objetivos general y específicos de la investigación.

RESULTADOS

Análisis descriptivo sociodemográfico

Se observa en la tabla 1 que el 38.6% son mujeres y el 61.4% son hombres, asimismo, se observa que el 30.2% tiene 15 años de edad, el 60.1% tiene 16 años de edad y el 9.7% tiene 17 años.

Tabla 1
Análisis sociodemográficos de la población de estudio.

		f	%
Sexo	Femenino	119	38.6
	Masculino	189	61.4
Edad	15	93	30.2
	16	185	60.1
	17	30	9.7

Análisis inferencial

En la tabla 2 se evidencia los resultados de la prueba de normalidad de los datos procesados en el SPSS v.26, índices que en gran parte al no ser mayor al margen esperado (0.05) se determina que la distribución de los datos recolectados en los instrumentos no es normal, por lo tanto, es fundamental establecer la relaciones a través del estadístico de correlación no paramétrico Rho de Spearman.

Tabla 2
Prueba de normalidad de los datos procesados

	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Adicción a los videojuegos	.091	308	.000
Sociabilidad	.143	308	.000
Asertividad	.110	308	.000
Comunicación	.083	308	.000
Autoestima	.075	308	.000
Toma de decisiones	.088	308	.000

En la tabla 3 se observa un coeficiente de correlación (rho) de -0.756 y una significancia (bilateral) de 0.000, lo que significa que existe relación significativamente inversa entre la adicción a los videojuegos y la sociabilidad, es decir, que cuanto mayor sea la adicción a los videojuegos, menor será el nivel de sociabilidad. Al mismo tiempo, se evidencia las correlaciones de la variable adicción a los juegos y las dimensiones de la variable sociabilidad, las cuales son negativas considerables.

Tabla 3*Relación entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de la sociabilidad.*

	Adicción a los videojuegos		
	Rho	p)	N
Sociabilidad	-0.756	0.000	308
Asertividad	-0.679	0.000	308
Comunicación	-0.677	0.000	308
Autoestima	-0.696	0.000	308
Toma de decisiones	-0.645	0.000	308

DISCUSIÓN

Resulta importante el aporte que este trabajo puede tener en la sociedad, pues demuestra que la adicción a los videojuegos es un problema que se caracteriza por el uso continuo del internet, en el que participan de forma grupal o individual y que requieren relaciones sociales nuevas, es así que con el desarrollo de las tecnologías la tasa de este tipo de adicciones ha ido en aumento. Respecto a ello Esposito, et al., (2020), sustenta que la adicción a los videojuegos es el uso compulsivo de los mismos ocasionando problemas en otras áreas de la vida personal. Se percibe entonces a los videojuegos en la actualidad como una adicción, la misma que fue corroborada por el Ministerio de Salud (2021) quienes advierten que los niños y adolescentes al pasar mayor cantidad de horas delante de una computadora, tablet o celular ya sea para entretenerse o por estudios, ha evidenciado un incremento de la adicción a los videojuegos.

Desde la realidad de la investigación se ha logrado identificar que existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la sociabilidad en estudiantes del quinto grado de colegios de la Región San Martín, resultado que fue corroborado por el nivel de significancia 0.000 y el coeficiente de correlación (rho) de -0.756. En contraste con lo mencionado, Widyarti & Hodikoh (2020) en su investigación realizada a 11 adolescentes determinó que existe relación entre la adicción al juego y el ajuste social en menores, ocasionando en ellos efectos negativos como un aumento de conducta prosocial, disminución de la satisfacción con la vida y diversos trastornos. Comparando estos hallazgos con otros estudios efectuados, resulta importante asumir que este problema se observa en todo el mundo, claro está que miles de adolescentes se ven envueltos en esta situación debido a diversos factores como la falta de

control, la excesiva flexibilidad y el poco interés que los padres ponen a las actividades que realizan sus hijos. Resultado que es apoyado por el trabajo de Yıldırım (2020) quien identificó que la adicción a los videojuegos tiene una baja asociación negativa con la sociabilidad en los adolescentes, siendo los estudiantes varones quienes presentaron un nivel alto de adicción en comparación a las niñas, trayendo como dificultad el no poder expresarse con los demás y mantener relaciones de amistad o familiar.

Por otro lado, se ha demostrado la relación entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de la sociabilidad, es decir, existe una relación significativa, considerable e inversa con la asertividad (rho=-0.679; p= 0.000), la misma que es apoyada por Zatrachadi, et al., (2021) quien determina que la sociabilidad representa esencialmente todo el proceso de aprendizaje a lo largo de la vida y es una influencia central en el comportamiento, las creencias y las acciones de los adultos y de los niños. Comparando el resultado con el hallazgo es importante recalcar que la asertividad en un aspecto importante dentro de la sociabilidad que deben reforzar en los adolescentes pues están en una etapa en el que asumen comportamientos que marcan su personalidad.

Asimismo, se identificó que existe una relación significativa, considerable e inversa con la comunicación (rho=-0.677; p= 0.000), por su parte Barbon (2021) señala que la comunicación influye no solo en la forma de sociabilidad, sino que genera en el individuo limitaciones o alteraciones en su persona, especialmente en su autoestima. En ese sentido es importante señalar que las el factor comunicación es un elemento que facilita la interacción entre las personas, considerándose una herramienta para que el padre de familia transmita su posición sobre ciertas acciones o comportamientos.

Por otro lado se identificó que existe una relación significativa, considerable e inversa con la autoestima ($\rho=-0.696$; $p= 0.000$), Resultado que es corroborado por Yildirim (2020) quien identificó que la adicción a los videojuegos tiene una baja asociación negativa con la sociabilidad en los adolescentes, siendo los estudiantes varones quienes presentaron un nivel alto de adicción en comparación a las niñas, pero que además el componente que mayormente afecta esta realidad es la autoestima. En ese sentido es importante señalar que hay un trabajo arduo que tanto las instituciones y los padres deben desarrollar conjuntamente para reducir los índices de adicción y evitar que mas adolescentes caigan en el vicio.

Por ello, Rodríguez, et al., (2020) indica que, el mayor uso de la tecnología tiene el potencial de crear una desconexión social tanto para los niños pequeños como para los mayores, lo que puede afectar negativamente el desarrollo de habilidades sociales y relacionales.

La toma de decisiones ($\rho=-0.645$; $p= 0.000$), esto refiere que cuanto mayor sea la adicción a los videojuegos menor será la habilidad social de los estudiantes de 5° de secundaria en colegios de la región San Martín. Cierta similitud se evidencia en la investigación de Peralta y Torres (2020) pues señalan que un pequeño grupo de estudiantes presentaban comportamientos antisociales en nivel medio, pues esto debido a que el uso excesivo de los videojuegos ocasiona cambios a nivel cerebral, permitiendo que el niño no desarrolle habilidades de expresión adecuadamente sin agresividad. Como también Purnama, et al., (2021), determino que, debido a la ausencia de sociabilidad, los adolescentes vienen siendo afectados en su vida social como las relaciones con su la familia. En cuanto a Zatrachadi, et al., (2021), la sociabilidad es todo el proceso de aprendizaje a lo largo de la vida, en la cual las personas y es una influencia central en el comportamiento, las creencias y las acciones de los adultos y de los niños. Además, la comunicación influye no solo en la forma de sociabilidad, sino que genera en el individuo limitaciones o alteraciones en su persona, especialmente en su autoestima (Barbon, 2021).

Por lo tanto, es necesario prestar mayor atención a las posibles conductas adictivas en términos de videojuegos para identificar tanto a los preadolescentes como a los adolescentes en riesgo y brindarles una asistencia adecuada (Esposito, et al., 2020).

Finalmente, tomando en cuenta los resultados obtenidos, esperamos un trabajo multidisciplinario tanto de las instituciones educativas como de los padres de familia, en la población para intervenir oportunamente en aquellos estudiantes que estén en riesgo de dependencia a videojuegos, así como también prevenir la permanencia y evolución de la conducta en la población.

Correspondencia

Luz Victoria Araujo Morales

Correo electrónico:

luzaraujo@upeu.edu.pe

Lesly Santisteban Salvador

Correo electrónico:

lesly.santisteban@upeu.edu.pe

REFERENCIAS

- Andrade, L. I., Carbonell, X., y López, V. M. (2019). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Health and addictions: salud y drogas*, 19(1), 1-10. <https://doi.org/10.21134/haaj.v19i1.391>
- Anjasari, E., Srinadi, I., & Nilakusmawati, D. (2020). The relationship between online game addiction and social interaction in adolescents. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177-181. <https://doi.org/10.24843/MTK.2020.v09.i03.p296>
- Barbon, W. E. (2021). Some factors associated with video game addiction of Filipinos found during the COVID-19 pandemic. DLSU Research Congress, 1-6. <https://www.dlsu.edu.ph/wp-content/uploads/pdf/conferences/research-congress-proceedings/2021/SEP-13.pdf>
- Caner, N., & Evgin, D. (2021). Digital risks and adolescents: The relationships between digital game addiction, emotional eating, and aggression. *International Journal of Mental Health Nursing*, 4(1), 1-12. <https://doi.org/10.1111/inm.12912>
- Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Retos y Oportunidades. *Papeles del Psicólogo*, 41(3), 211-222. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
- Castañeda, S. F., y Velarde, J. M. (2020). Traducción y Adaptación de la Escala de Adicción a los Videojuegos (GAS) en Adolescentes de Lima. Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo, Lima, Perú. <https://repositorio.ucv>

- edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/62974/Casta%20eda_GSF-Velarde_VJM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica. (2018). Reglamento de calificación, clasificación y registro de los Investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación tecnológica - Reglamento RENACYT. Lima, Perú: CONCYTEC. https://portal.concytec.gob.pe/images/renacyt/reglamento_renacyt_version_final.pdf
- 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*, 56(5), 1-15. <https://doi.org/10.3390/medicina56050221>
- Estrada, E. G. (2019). Habilidades sociales y agresividad de los estudiantes del nivel secundaria. *SCIÉND0*, 22(4), 299-305. <https://doi.org/10.17268/sciendo.2019.037>
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (1a ed.). México: McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A. de C. V.
- Instituto de Salud Libertad. (2020). Adicción a los videojuegos. *Salud Libertad*: <https://www.saludlibertad.com/psicologos-de-adicciones/>
- Jin, H. (2020). Opportunities and risks in the process of socialization of modern adolescents in the medium of new media. *RUDN: Journal of Studies in Literature and Journalism*, 25(3), 576-585. <https://doi.org/10.22363/2312-9220-2020-25-3-576-585>
- Kocakoğlu, U., Karaoğlu, N., & Kutlu, R. (2020). The relationship between computer game addiction and obesity in third and fourth grade elementary school students. *Gülhane Medical Journal*, 63, 87-95. http://cms.galenos.com.tr/Uploads/Article_47503/GMJ-63-87-En.pdf
- Korte, A., Calmbach, M., Florack, J., & Mendes, U. (2020). Beschleunigte Lebenswelten – Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen im Jetzt und Heute. *Monatsschr Kinderheilkd*, 168, 715–729. <https://doi.org/10.1007/s00112-020-00928-6>
- Lin, C.-Y., Imani, V., Broström, A., Årestedt, K., Pakpour, A. H., & Griffiths, M. D. (2019). Evaluating the Psychometric Properties of the 7-Item Persian Game Addiction Scale for Iranian Adolescents. *Frontiers in Psychology*, 10(149), 1-13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00149>
- 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>
- Ministerio de Salud. (2021). La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. *Plataforma 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>
- Muñoz, F. M. (2018). Revisión de la literatura científica sobre la adicción a los videojuegos y otras variables estudiadas en su relación. *PSOCIAL. Revista de Investigación en Psicología Social*, 4(2), 32-46. <https://recreadigital.jalisco.gob.mx/recursos/wp-content/uploads/2021/02/2803-REVISI%C3%93N-DE-LA-LITERATURA-CIENT%C3%8DFICA-SOBRE-LA-ADICCI%C3%93N-A-LOS-VIDEOJU.pdf>
- Peralta, L. L., y Torres, M. C. (2020). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *CASUS: Revista de Investigación y Casos en Salud*, 5(3), 118-130. <https://doi.org/10.35626/casus.3.2020.263>
- Purnama, A., Lema, E. R., Karouw, B. M., Saadah, H., Rafael, S. E., & Yusuf, A. (2021). Social effects of online game addiction in adolescents: A systematic review. *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 10(1), 1081-1088. <https://doi.org/10.30994/sjik.v10i1.764>
- Rodríguez, G., Jiménez, J. F., y Massa, S. M. (2020). Ámbitos digitales de socialización: propuestas de aquí (Argentina) y de allá (España). *Boletín SIED*, 2(2), 67-80. <https://revista.sied.mdp.edu.ar/index.php/boletin/article/view/41>
- Saddhono, K., Setyawan, B. W., Raharjo, Y. M., & Devilito, R. (2020). The Diagnosis of Online Game Addiction on Indonesian Adolescent Using Certainty Factor Method. *Ingénierie des Systèmes d'Information*, 25(2), 191-197. <https://web.b.ebscohost.com/abstract?direct=true&profile=ehost&scope=site&authtype=crawler&jrnl=16331311&AN=143603419&h=XbG0YFVZ21vfj7XCt8M%2fsCrPBjLfxoZ8MHaWGM31GFCnanfXuF2Fs12tQFj9KE06zfsvvan sKpZzUfYyZlgEOw%3d%3d&cr=c&resultNs=AdminWebAuth&resultLocal=>
- Sitorus, N., Arfines, P., & Suryaputri, I. (2020). Relationship between Online Game Addiction with Depression in Adolescents from 6 High Schools in Indonesia. *Global Journal of Health Science*, 12(1), 43-52. <https://doi.org/10.5539/gjhs.v12n12p43>
- Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de

- dos colegios privados de Villa Maria del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 193 -216. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75>
- Widyarti, T., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan Game Online Berhubungan dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja. *JurnalKeperawatan*, 12(1), 17-22. <https://doi.org/10.32583/keperawatan.v12i1.700>
- Yıldırım, E. (2020). Video game addiction in Turkey: Does it correlate between basic psychological needs and perceived social support? *Psychological Research*, 35(1), 1-10. <https://doi.org/10.1007/s12187-020-00000-0>
- Educational Research Reviews, 10(2), 106-117. <https://www.journals.lapub.co.uk/index.php/perr/article/view/1749>
- Zatrahadi, F., Darmawati, D., & Yusra, N. N. (2021). The Effect of Online Game Addiction on Adjustment Social in Adolescents. *Indonesian Journal of Creative Counseling*, 1(1), 15-19. <https://doi.org/10.47679/ijcc.v1i1.93>

Recibido: 26/01/2021
Aceptado: 15/03/2022