



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

ANÁLISIS DE FACTORES DE RIESGO Y PRONÓSTICO DEL
TRASTORNO DE JUEGO POR INTERNET

CAMPOVERDE LOAYZA DIANA CAROLINA
PSICÓLOGA CLÍNICA

MACHALA
2022



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

ANÁLISIS DE FACTORES DE RIESGO Y PRONÓSTICO DEL
TRASTORNO DE JUEGO POR INTERNET

CAMPOVERDE LOAYZA DIANA CAROLINA
PSICÓLOGA CLÍNICA

MACHALA
2022



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

EXAMEN COMPLEXIVO

ANÁLISIS DE FACTORES DE RIESGO Y PRONÓSTICO DEL TRASTORNO DE
JUEGO POR INTERNET

CAMPOVERDE LOAYZA DIANA CAROLINA
PSICÓLOGA CLÍNICA

SALAMEA NIETO ROSA MARIANELA DE LOS DOLORES

MACHALA, 26 DE AGOSTO DE 2022

MACHALA
26 de agosto de 2022

Juego por internet

por Carolina Campoverde

Fecha de entrega: 12-ago-2022 07:39a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1881742792

Nombre del archivo: Juego_por_Internet.docx (21.16K)

Total de palabras: 3073

Total de caracteres: 16540

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

La que suscribe, CAMPOVERDE LOAYZA DIANA CAROLINA, en calidad de autora del siguiente trabajo escrito titulado ANÁLISIS DE FACTORES DE RIESGO Y PRONÓSTICO DEL TRASTORNO DE JUEGO POR INTERNET, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

La autora declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

La autora como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

Machala, 26 de agosto de 2022



CAMPOVERDE LOAYZA DIANA CAROLINA
0706403367

Juego por internet

INFORME DE ORIGINALIDAD

6%	6%	1%	3%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	psiquiatria.com Fuente de Internet	2%
2	www.psychologistpapers.org Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad de Piura Trabajo del estudiante	1%
4	www.conmishijos.com Fuente de Internet	1%
5	www.institutosuperiordeneurociencias.org Fuente de Internet	<1%
6	appswl.elsevier.es Fuente de Internet	<1%
7	repositori.uji.es Fuente de Internet	<1%
8	valeriasabatercom.com Fuente de Internet	<1%

ÍNDICE

	Pág.
RESUMEN	V
ABSTRACT	VI
INTRODUCCIÓN	7
ANÁLISIS DE FACTORES DE RIESGO Y PRONÓSTICO DEL TRASTORNO DE JUEGO POR INTERNET	8
CONCLUSIÓN	16
REFERENCIAS	17

RESUMEN

Autor: Diana Carolina Campoverde Loayza

CI: 0706403367

dcampover6@utmachala.edu.ec

Se presenta una revisión bibliográfica de la adicción a los juegos online, con el fin de presentar una propuesta de tratamiento a través de la terapia cognitivo-conductual para la intervención del trastorno de juego por internet. Siendo el objetivo de este estudio analizar los factores de riesgo y pronóstico del trastorno de juego por internet. El método utilizado fue una revisión bibliográfica de artículos en bases de datos, repositorios, bibliotecas virtuales y otras fuentes especializadas. Se inicia con la definición de adicción debido a que es la característica principal que define como el uso problemático de internet ha ocasionado dependencia en los individuos a nivel personal. Además, se determina que en el momento actual la adicción a juegos por internet aparece en el DSM-V en el apartado afecciones que necesitan más estudio, mientras que la CIE-11 reconoce el Trastorno por uso de videojuegos. De la misma manera, los factores de riesgo que ponen en alta exposición de los individuos creando una dependencia a los juegos en línea, lo cual se ha relacionado con una variedad de trastornos afectivos que perjudican el bienestar personal, además de examinar su correlación con la sintomatología ansiosa, depresiva y de bajo autoestima. Se concluye a partir del tratamiento a través de la terapia cognitivo conductual la cual es una herramienta de gran utilidad para abordar retos emocionales a través de la modificación de la conducta a través del pensamiento que se tiene sobre una acción que se está tomando.

PALABRAS CLAVE: Adicción, internet, trastorno de juego por internet, terapia cognitivo conductual.

ABSTRACT

Autor: Diana Carolina Campoverde Loayza

CI: 0706403367

dcampover6@utmachala.edu.ec

A bibliographic review of addiction to online games is presented, in order to present a treatment proposal through cognitive-behavioral therapy for the intervention of Internet gaming disorder. The objective of this study is to analyze the risk and prognostic factors of Internet gaming disorder. The method used was a bibliographic review of articles in databases, repositories, virtual libraries and other specialized sources. It begins with the definition of addiction because it is the main characteristic that defines how the problematic use of the Internet has caused dependence in individuals on a personal level. In addition, it is determined that at the present time addiction to Internet games appears in the DSM-V in the section conditions that need more study, while the ICD-11 recognizes the Video game use disorder. In the same way, the risk factors that put individuals at high exposure creating a dependency on online games, which has been related to a variety of affective disorders that impair personal well-being, in addition to examining their correlation with the anxious, depressive and low self-esteem symptoms. It is concluded from the treatment through cognitive behavioral therapy which is a very useful tool to address emotional challenges through the modification of behavior through the thought that one has about an action that is being taken.

KEY WORDS: Addiction, internet, internet gaming disorder, cognitive behavioral therapy.

INTRODUCCIÓN

El presente ensayo es el resultado de una investigación bibliográfica descriptiva acerca de los Factores de Riesgo y Pronóstico del Trastorno de Juego por Internet. Se considera que las personas con esta dificultad normalmente manifiestan obstáculos de suma importancia en su entorno colegial, laboral o en relaciones interpersonales sociales.

El uso inadecuado de videojuegos en línea es uno de los nuevos acontecimientos merecedores de un análisis más profundo plasmado en el área de la edición quinta del manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (González et al. 2017).

El objetivo primordial de este estudio es analizar los factores de riesgo y pronóstico del trastorno de juego por internet. Además de buscar información acerca de la asociación entre el abuso hacia los videojuegos con la sintomatología depresiva y ansiosa que se puede manifestar en base a estudios previos.

Carbonell (2020b) destaca que el número general de jugadores en el año 2018 se elevó a 16.8 millones. Las edades oscilaron entre los 6 y los 64 años de edad, resultando el tiempo de 6.2 horas en línea a la semana. Entre los resultados se destacó que una industria española de videojuegos facturó cerca de 1.530 millones de euros en todo el 2018, con un incremento del 12% en comparación al 2017. A partir de estos datos se logra resaltar la importancia financiera de la industria de los juegos en línea, y su inclinación a seguir prosperando en cualquiera de sus dimensiones, ya sea mediante ordenador, tablet o teléfono móvil.

El trabajo que se va a exponer a continuación pretende explicar cómo el origen de una adicción puede crear un trastorno, el cual desencadena diversos problemas en la vida de un individuo al momento de iniciar con una actividad de origen recreativa que ocasiona una dependencia a la misma dentro de una zona de confort y comodidad absoluta.

ANÁLISIS DE FACTORES DE RIESGO Y PRONÓSTICO DEL TRASTORNO DE JUEGO POR INTERNET

Las adicciones como comúnmente se conocen son diversos hábitos de conductas peligrosas que están determinadas hacia el consumo de determinados productos de una manera intensa, ocasionando que la persona cree una dependencia y sea muy difícil el abandono al estimulante debido a los daños psicológicos y fisiológicos que creó en el individuo.

La adicción a Internet se define como un comportamiento compulsivo en línea que dificulta las interacciones sociales normales y también aumenta el estrés diario y los sentimientos de soledad, ansiedad, depresión y baja autoestima en el ser humano (Černja, 2019). Además, algunas investigaciones indican que los varones son más propensos a este tipo de adicciones y que es necesario concientizar a este tipo de población sobre los riesgos personales, sociales, familiares y laborales que pueden trascender en la salud psicológica y física (Uchuypoma,2017).

En el mismo sentido, Rodríguez y García (2021) mencionan que la duración estimada de juego en línea se convirtió en un papel importante dentro de la adicción hacia el juego, de esta manera identificando a aquellas personas que mantenían esta conducta hasta altas horas de la noche como individuos a tener mayor tendencia a desarrollar adicciones a estas actividades. Así mismo comentan que las adicciones a la tecnología son el ejemplo más reciente de adicciones enfocadas en el comportamiento humano por una dedicación disfuncional y excesiva a este tipo de actividad.

Vicente et al. (2019) mencionan que la adolescencia es considerada como un periodo de transición, complejo y conflictivo, por cuanto representa las continuas exigencias y restricciones que plantea el entorno social, y las dificultades inherentes a los cambios físicos y psíquicos. En esta etapa también pueden aparecer diferentes patrones de conductas de origen adictivas u otras psicopatologías que se manifiestan como trastornos conductuales, en base al uso inmoderado de las nuevas tecnologías, o incluso a la exigencia de sustancias en otros casos.

Carbonell (2020a), añade que el inicio de una adicción ha ido progresando durante el trayecto de los últimos años, el teléfono inteligente incrementa de gran manera los diversos riesgos adictivos que generan algunas conductas que se pueden realizar cómodamente y ser reforzadas de manera inmediata.

Conforme al pensamiento anterior, Estrada et al. (2020), confirma que es necesario considerar que el libre acceso al internet por parte de los adolescentes puede considerarse un comportamiento de alto riesgo, debido a que puede llevar a la adicción ya que tienden a ser personas más expuestas a manifestar comportamientos riesgosos los mismos que pueden ocasionar diversas prácticas adictivas con el fin de hacer frente a diversas patologías como la ansiedad, la frustración y el fracaso o a las necesidades de entusiasmo, convicción ilusoria en correlación con la emoción de resistencia, incluso la búsqueda de alcanzar sus metas y objetivos como parte de la evolución a la etapa de la edad adulta.

Terán (2019), concluye que se debería ser más explícito en una definición de ciberadicción aclarando la naturaleza de la molestia que se está tratando. Lo innegable es que son incontables las definiciones y términos que se manifiestan en la literatura científica: uso excesivo y patológico del Internet, ciberadicciones, etc.

El manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5; APA, 2013), resalta, que el uso perseverante y reiterado de videojuegos a través de Internet, a veces con varios jugadores, lo que resulta en una angustia severa o trastorno clínico, con más de cinco de los siguientes parámetros en un periodo de un año: inquietud, abstinencia, pérdida de control, ausencia de interés en afinidades previas, uso prolongado a pesar de tener conocimiento de sus problemas psicosociales, desengaño, evitación y problemas en los ámbitos personales, laborales o estudiantiles (pág. 795).

Los criterios descritos en el Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales (DSM-V) indican que esta adicción es de carácter comportamental y tiene una significativa relación con lo que se describen en el juego patológico, caracterizándose

de tal manera por la dependencia, abstinencia y el deterioro práctico en la vida del individuo.

La característica esencial de la adicción a los juegos 312.31 (F63.0) Juego Patológico es la intervención recurrente y perseverante durante varios períodos de tiempo normalmente en grupo, que sobrelleva un quebranto o disgusto clínicamente significativo a lo largo de una etapa de doce meses. Como mencionan Estrada et al. (2020), aunque todavía no está codificada dentro del DSM-V, lo que se define como Trastorno de Juego por internet es considerado como un problema que se caracteriza principalmente en los adolescentes y jóvenes, se encuentra dentro de la tercera sección en Afecciones que necesitan más estudio.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) por su parte ha incluido el trastorno por videojuegos en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), en la tercera sección de los diagnósticos que necesitan más investigación la OMS da un poco más y reconoce plenamente el gaming disorder en la CIE-11. Los criterios diagnósticos se resumen en los siguientes: a) falta de control de la conducta de juego en cuanto al inicio, frecuencia, intensidad, duración, finalización y contexto en que se juega; b) aumento de la prioridad que se otorga a los juegos frente a otros intereses vitales y actividades diarias; y, c) mantenimiento de la conducta a pesar de tener conciencia de las consecuencias negativas (p.795-798).

Por otro lado, hay que considerar que no todos los jugadores llegan a desarrollar esta patología, ya que, hay miles de personas que juegan a nivel mundial y gozan de su afición sin tener consecuencias negativas a diferencia de otros aficionados, practicantes o espectadores puede ser adversa (Carbonell 2020a).

Como hemos revisado con anterioridad se puede determinar que la adicción a Internet está estrechamente relacionada con la etapa adolescente en el ser humano. El perfil más frecuente suele ser de un individuo con baja autoestima y pronóstico de fobia social, a pesar que hoy en día existen diversos tipos de jóvenes caracterizados de maneras diferentes.

La base para determinar el tipo de individuos que padezcan el trastorno de juego por internet está basado en el perfil diferencial de un individuo, debido a que se han encontrado una sucesión de rasgos habituales que se acondicionan con el uso inseguro de internet clasificándose como características claras de personalidad, ocasionando el conflicto para el afrontamiento de inconvenientes, la brusquedad, la baja tolerancia a los diversos estímulos psicológicos o físicos desagradables como la tristeza o el dolor, y una búsqueda permanente de sensaciones fuertes (Moral y Fernández 2019).

En base a los criterios revisados se pueden establecer los siguientes síntomas como los descriptores más significativos de la aparición de esta patología: modificar actividades diarias que se realizaban normalmente con el fin de crear un espacio de mayor tiempo frente a un dispositivo tecnológico; pérdida de sueño y alterar el horario de descanso; abandono de actividades físicas y sedentarismo; pérdida del contacto y afecto por parte de amigos y familiares.

Arrivillaga et al. (2021), menciona que con la llegada de las nuevas tecnologías la sociedad se ha enfocado en los diversos beneficios que ofrecen las mismas y lo que significan para su diario vivir. No obstante, últimamente a través de los años se ha observado que la exploración del ser humano ha supuesto aclarar sobre la variedad de factores de riesgo que se han asociado a su uso incorrecto.

Entre los factores de riesgo más destacados, Moral & Fernández (2019), aseguran que las formas de interacción explícita de manera interpersonal se han llegado a modificar en los últimos años, con el fin que la extensa sombra de las nuevas tecnologías de la investigación y la comunicación están evolucionando nuestra vida diaria y los adecuados métodos interaccionales.

Así mismo Arrivillaga et al. (2021), añaden que además de la situación vulnerable en la que se hallan los jóvenes para el desarrollo de un uso problemático del internet, las indagaciones concuerdan en que existen varios factores para crear de manera desarrollada una dependencia a la misma, tanto individuales como sociales, que desarrollarían varios riesgos de sobrellevar un uso inseguro de esta tecnología. Entre

los factores de índice social más indagados se determinan aquellos en relación principalmente con el entorno familiar.

Existen diversos factores de riesgo presentes en el trastorno de juego por internet, los autores Gonzalves et al. (2017), mencionan que, el resultado de un estudio contribuye a la principal evidencia experimental de la asimilación entre el uso excesivo de videojuegos, ansiedad y depresión entre jóvenes.

De esta manera para la agrupación de jóvenes con indiscutibles perfiles de peligro, este abuso a los juegos en línea puede ser el origen de diversos inconvenientes familiares, sociales y educativos. Así mismo, el descubrimiento anticipado del uso patológico de juegos en línea, entre individuos con peligro de complicaciones de origen emocional, es sumamente útil para advertir y disminuir otros resultados dañinos, a partir de trastornos de índole emocional los cuales se relacionan severamente con la depresión y ansiedad.

Dentro del punto de vista del ámbito educativo acerca de la dependencia adictiva a los juegos en línea no es íntegra. Se ha reprochado el conflicto de crear una patología en una conducta normada y denigrar a los jugadores, así mismo ocasionando que la carencia de diagnóstico perjudique a los individuos que padecen este trastorno.

Entre una de las cualidades determinantes y notorias que mencionaron Rodríguez & García (2021), dentro de los datos obtenidos en investigaciones, es que uno de los pronósticos más relevantes es el género que destaca en el individuo el cual fue reciamente asociado con la adicción al juego en línea, debido a que el hecho de ser del género masculino dio lugar a tener un mayor resultado en el conflicto de desarrollar esta adicción mostrando de esta manera más síntomas, mientras tanto al ser del género femenino se determinó como un factor predictor del uso de las redes sociales y sobresaliendo en el uso de los juegos del teléfono móvil.

Peng et al. (2019), mencionan que hoy en día a nuestro conocimiento, ningún estudio hasta la fecha ha determinado si la autoestima es un intermediario en la dependencia entre la interrupción académica y la dependencia al internet enfocado en los jóvenes.

No obstante, existe cierto sustento preparatorio en la literatura para este transcurso de intervención, la primera evidencia que se manifiesta es que los adolescentes que no están conectados a su zona escolar pueden estar inclinados a bajos niveles de autoestima y la segunda evidencia es que los adolescentes con carencia de autoestima tienen muchas más posibilidades de convertirse en dependientes al Internet.

Uno de los detonantes principales que se manifiestan como detonador para el trastorno de juego por internet es el papel que plasman las figuras paternas en el entorno de los adolescentes, así como menciona Morales (2020), la mayoría de investigaciones ha demostrado de manera reincidente el grado de importancia que poseen las figuras paternas en la regulación emocional y conductual de los hijos e hijas, de igual manera se observa que la calidad de estas relaciones puede influir en dos sentidos, el primero sería que si es buena ayudará en la fomentación de la capacidad que tienen los y las adolescentes para desarrollar relaciones sociales y el segundo por el contrario si llega a ser problemática extingue este contenido.

Por último, a través del argumento de Peng et al (2019), se determina que, en el caso de los jóvenes, puede que busquen y deseen crear o reforzar relaciones interpersonales de confianza, de apoyo y de manera afectuosa en su entorno escolar a través de docentes y compañeros, pero aun así sienten cierta desconexión con el mundo exterior y sus necesidades psicológicas se ven frustradas, ocasionando que se busque un refugio en un mundo tecnológico escapando de la realidad.

Anderson (2017), concluye que además del género, la psicopatología y la disposición académica, se detectaron otras seis áreas de atributos personales que se estudiaron prolongadamente como factores de riesgo y resguardo del uso problemático del internet y la adicción del mismo. Estos atributos identificados son los siguientes: (a) Rasgos de personalidad (b) autocontrol e impulsividad; (c) hostilidad; (d) autoestima; (e) desarrollo positivo y satisfacción con la vida y (f) habilidades sociales y cognitivas. Particularmente, en lo que concierne a los rasgos de personalidad como se había mencionado anteriormente, se considera que una mayor extroversión y neuroticismo

se han relacionado con mayores comportamientos del uso problemático del internet a lo largo del tiempo.

Para poder resolver y determinar una manera eficiente de tratar el trastorno de juego por internet, Martín-Fernández et al. (2017, como se citó en Matalí-Costa et al., 2014), mencionando que últimamente se han estado incrementando el número de demandas en busca de un tratamiento por demostrar diversas dificultades manifestadas con el uso de los juegos en línea entre la población con menor de edad y en algunos casos adultos.

De hecho, los autores Sánchez & Fernández (2020), establecen que en el presente periodo todos los métodos para las adicciones a las tecnologías innovadoras, son de origen experimental y no existe con certeza evidencia de carácter científico que sea eficaz con cualquiera de ellos. La mayoría de estudios disponibles carecen de claridad y demuestran elevada diversidad en cuanto a los significados y herramientas de medida, así como en la metodología que se ha utilizado. Se añade que en una reciente investigación se estudian los diversos tratamientos que se han empleado durante los últimos años, los cuales pueden ser o bien psicofarmacológicos y también psicoterapéuticos.

El tratamiento que se confía emplear es la terapia cognitivo-conductual, la cual Marco & Chóliz (2013), aseguran que la intervención terapéutica se debe aplicar de manera individual y se realizará en el plazo de trece sesiones, con una reunión por semana debido a que las deben tener aproximadamente la duración estimada de una hora. De esta manera se debe seguir el tratamiento debidamente estructurado para la adicción al juego por Internet, el tratamiento se constituyó en diversas etapas: 1. Etapa motivacional y de apreciación psicosocial; 2. Etapa de progreso del deseo y abstinencia; 3. Etapa de cambios de actitud y conducta; 4. Etapa de consolidación y de prevenir cualquier tipo de recaídas; 5. Etapa de seguimiento constante.

Marco & Chóliz (2013), plantean que en cada una de las sesiones se recomienda reservar un tiempo con el fin de comprobar datos e información con el grupo familiar del paciente, y de esta manera brindar diversas pautas de interferencia que se deberían

aplicar en casa. También, se debe establecer de forma recomendada el mantener un contacto periódicamente entre el terapeuta y el tutor legal del paciente para tener una buena comunicación en el proceso del tratamiento. Se debe realizar diversas formas de seguimiento una vez al mes durante tres meses para otorgar correctamente el alta terapéutica.

Así mismo Sánchez y Fernández (2020), concuerdan con el procedimiento anterior y mencionan que se ha empleado la terapia cognitivo-conductual, además de entrevistas de carácter motivacional y terapia familiar, enfatizando el programa PIPATIC (19) el cual es un programa psicoterapéutico para el tratamiento a la adicción a las tecnologías, que consta de seis módulos de intervención, entre los cuales están: a. Psicoeducación e incitación; b. Tratamiento a las adicciones; c. Área intrapersonal; d. Área interpersonal; e. Área familiar; f. Proceso de un distinto estilo de vida.

CONCLUSIÓN

Con el trabajo explicado se puede concluir que el uso perseverante y reiterado de videojuegos a través de Internet, a veces con varios jugadores, puede generar una angustia severa o trastorno clínico, con más de cinco de los siguientes parámetros en un periodo de un año: inquietud, abstinencia, pérdida de control, ausencia de interés en actividades escolares, laborales y familiares.

Al momento de estudiar los factores de riesgo del Trastorno de juego por internet, se reconoce el grado de importancia que poseen las figuras paternas en la regulación emocional y conductual de los hijos e hijas. Y que el género masculino es el más sensible a desarrollar este tipo de adicción.

De la bibliografía revisada se concluye que la terapia cognitivo conductual planificada en varias sesiones y en función de las características del paciente, se puede obtener resultados favorables en la estabilidad comportamental, mental y emocional del sujeto que ha realizado el proceso terapéutico adecuado.

El terapeuta debe enseñar al paciente a identificar las conductas que son susceptibles de cambio, así como aquellas que son realmente claves en la cadena de la adicción, realizando descripciones detalladas de la rutina diaria del paciente.

Los usos de esta terapia están suficientemente validados con el fin de incluir debidamente diversos tratamientos dentro de una serie de afecciones enfocadas en la regulación emocional para disminuir la ansiedad o depresión que está presente como un factor riesgo dentro de este trastorno.

REFERENCIAS

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*. American Psychiatric Association.
- Anderson, E. L., Steen, E., & Stavropoulos, V. (2017). Internet use and Problematic Internet Use: A systematic review of longitudinal research trends in adolescence and emergent adulthood. *International Journal of Adolescence and Youth*, 22(4), 430-454. [doi: 10.1080/02673843.2016.1227716](https://doi.org/10.1080/02673843.2016.1227716)
- Arrivillaga, C., Rey, L., & Extremera, N. (2021). Perfil emocional de adolescentes en riesgo de un uso problemático de internet. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 8(nº 1), 47–53.
<https://doi.org/10.21134/rpcna.2021.08.1.6>
- 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 - Psychologist Papers*, 41(2).
<https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
- Carbonell, X. (2020). Video game industry versus Internet Gaming Disorder: ‘The match of the century’. *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 38(1), 39–48. <https://doi.org/10.51698/aloma.2020.38.1.39-48>
- Černja, I., Vejmelka, L., & Rajter, M. (2019). Internet addiction test: Croatian preliminary study. 1–11.
- Estrada, E., Zuloaga, M., Gallegos, N., & Mamani, H. (2021). *Adicción a internet y habilidades sociales en adolescentes peruanos de educación secundaria*. Zenodo. <https://zenodo.org/record/4675699>
- Gonzálvez, M., Espada, J., & Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180. <https://doi.org/10.20882/adicciones.745>

- Marco, C., & Chóliz, M. (2013). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 30(1), 46–55. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.1.150851>
- Martín-Fernández, M., Matalí, J. L., García-Sánchez, S., Pardo, M., Lleras, M., & Castellano-Tejedor, C. (2016). Adolescentes con Trastorno por juego en Internet (IGD): perfiles y respuesta al tratamiento. *Adicciones*, 29(2), 125. <https://doi.org/10.20882/adicciones.890>
- Moral Jiménez María de la Villa & Fernández Domínguez Sara, (2019). Facultad de Psicología, Universidad de Oviedo (España). <http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/apl/a.5029>
- Morales Alonso Yesenia, (2020). Escuela de Doctorado y estudios de Posgrado. Máster en Intervención y Mediación Familiar, Social y Comunitaria. Universidad de La Laguna.
- Peng, W., Li, D., Li, D., Jia, J., Wang, Y., & Sun, W. (2019). School disconnectedness and Adolescent Internet Addiction: Mediation by self-esteem and moderation by emotional intelligence. *Computers in Human Behavior*, 98, 111-121. [doi: 10.1016/j.chb.2019.04.011](https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.04.011)
- Rodríguez Rodríguez, M., & García Padilla, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2), 557–591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Sánchez Mascaraque, P., & Fernández-Natal, C. (2020). Adicción a nuevas tecnologías: Internet, videojuegos y smartphones. Revisión y estado del arte. *Adolescere*, III (2), 10–17. <https://www.adolescere.es/adiccion-a-nuevas-tecnologias-internet-videojuegos-y-smartphones-revision-y-estado-del-arte/>

- Terán Prieto A. Ciberadicciones. Adicción a las nuevas tecnologías (NTIC). En: AEPap (ed.). Congreso de Actualización Pediatría 2019. Madrid: Lúa Ediciones 3.0; 2019. p. 131-141. https://www.aepap.org/sites/default/files/pags._131-142_ciberadicciones.pdf
- Uchuypoma Canchumani, D. (2017). Juegos online: una mirada desde el juego patológico. *HAMUT'AY*, 4(2), 55. <https://doi.org/10.21503/hamu.v4i2.1472>
- Vicente-Escudero, J. L., Saura-Garre, P.; López-Soler, C., Martínez, A., y Alcántara, M. (2019). Adicción al móvil e internet en adolescentes y su relación con problemas psicopatológicos y variables protectoras. *Escritos de Psicología*, 12, 103-112.
- World Health Organization. (2018). International Classification of Diseases 11th Revision (ICD-11). World Health. Organization (WHO). <https://icd.who.int/>