

# 08

Fecha de presentación: noviembre, 2022

Fecha de aceptación: enero, 2023

Fecha de publicación: marzo, 2023

## DEPENDÊNCIA

DE VIDEOGAMES EM ADOLESCENTES PERUANOS DO ENSINO MÉDIO: UM ESTUDO TRANSVERSAL

VIDEO GAME DEPENDENCE IN PERUVIAN SECONDARY SCHOOL ADOLESCENTS: A CROSS-SECTIONAL STUDY

**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES PERUANOS DE SECUNDARIA: UN ESTUDIO TRANSVERSAL**

Edwin Gustavo Estrada-Araoz<sup>1</sup>

E-mail: [gestrada@unamad.edu.pe](mailto:gestrada@unamad.edu.pe)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4159-934X>

<sup>1</sup>Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios. Perú.

### Cita sugerida (APA, séptima edición)

Estrada-Araoz, E. G. (2023) Dependência de videogames em adolescentes peruanos do ensino médio: Um estudo transversal. *Revista Universidad y Sociedad*, 15(2), 82-89.

### RESUMEN

En la actualidad, los videojuegos se han convertido en una actividad muy popular entre los adolescentes y jóvenes, sin embargo, ha surgido preocupación por las conductas patológicas asociadas a su uso. En este sentido, el objetivo de esta investigación fue analizar la adicción a los videojuegos en adolescentes de tercero, cuarto y quinto grado de secundaria de la ciudad de Cusco, Perú. El enfoque adoptado fue cuantitativo, el diseño fue no experimental y del tipo, descriptivo - transversal. La muestra estuvo compuesta por 164 adolescentes que respondieron al Test de Dependencia de Videojuegos, instrumento con adecuados niveles de validez de contenido y confiabilidad. Los resultados indican que el nivel de dependencia de videojuegos del 40,2% fue moderado, 37,2% bajo y 22,6% alto. Por otro lado, se determinó que la dependencia a los videojuegos se asoció significativamente con algunas variables sociodemográficas, como el género y las horas dedicadas a su uso ( $p < 0,05$ ). Se concluyó que el nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes de tercero, cuarto y quinto de secundaria de la ciudad del Cusco fue moderado. Por lo tanto, es necesario orientar a los padres para limitar el tiempo que los adolescentes permanecen conectados a los videojuegos y evitar que jueguen videojuegos violentos o inapropiados para su edad.

### Palabras clave:

Adicción a videojuegos, adolescentes, secundaria, estudiantes, salud mental.

### ABSTRACT

At present, video games have become a very popular activity among adolescents and young people, however, concerns have arisen regarding the pathological behaviors associated with their use. In this sense, the objective of this research was to analyze the video games dependence in adolescents in the third, fourth and fifth grade of secondary education in the city of Cusco, Peru. The approach addressed was quantitative, the design was non-experimental and the type, descriptive - cross-sectional. The sample consisted of 164 students who responded to the Videogame Dependency Test, an instrument with adequate levels of validity based on content and reliability. The results indicate that the level of dependence on video games of 40.2% was moderate, 37.2% was low and 22.6% was high. On the other hand, it was determined that dependence on videogames was significantly associated with some sociodemographic variables such as gender and the hours devoted to their use ( $p < 0.05$ ). It was concluded that the level of dependence on video games in adolescents in the third, fourth and fifth grade of secondary education in the city of Cusco was moderate. For this reason, it is necessary to guide parents so that they limit the time in which adolescents remain connected to video games and prevent them from playing violent or inappropriate video games for their ages.

**Keywords:** Video game dependence, adolescents, secondary education, students, mental health.

## INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a indústria de videogames cresceu notavelmente em todo o mundo, com produtos que podem ser acessados de celulares, consoles, computadores e laptops, apresentando efeitos positivos em processos mentais básicos como percepção, atenção, memória e tomada de decisão (Abbasi et al., 2021). No entanto, o abuso dessa atividade recreativa, principalmente em adolescentes e jovens, pode ocasionar uso compulsivo e excessivo, ou seja, dependência de videogames.

Essa situação preocupante levou a *American Psychiatric Association* (APA) a incluir esse problema na Seção III da quinta revisão do Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5) como um transtorno emergente que requer mais investigação. Posteriormente, a Organização Mundial da Saúde (OMS) decidiu incluí-la oficialmente como uma condição de saúde mental na última revisão da Classificação Internacional de Doenças (CID-11) (Esposito et al., 2020).

A dependência de videogames foi definida como um padrão de comportamento negativo de jogo caracterizado pela perda de controle sobre o jogo e o tempo total gasto jogando, resultando no adiamento de outros interesses e atividades diárias. Mesmo que haja consequências negativas, o usuário continuará jogando (Wang et al., 2019). Sua prevalência tem sido associada a vários problemas de saúde mental e psicossociais, como aumento do estresse, aumento da obesidade, diminuição do desempenho, diminuição do desempenho acadêmico, distúrbios do sono, problemas de socialização, depressão, diminuição do bem-estar psicossocial, irritabilidade e ansiedade (Paulus et al., 2018).

No campo da neurociência, estudos sugerem que, em comparação com controles saudáveis, os indivíduos dependentes de videogame têm inibição de resposta e regulação emocional, funcionamento do córtex pré-frontal e controle cognitivo mais fracos, funcionamento e uma deficiência em seu sistema de recompensa neural, semelhante aos encontrados em indivíduos com vícios relacionados a substâncias. Isso sugere que tanto os vícios relacionados a substâncias quanto os comportamentais compartilham fatores predisponentes comuns e podem fazer parte de uma síndrome de dependência (Kuss et al., 2018).

Existem nove critérios diagnósticos para dependência de videogames, e acredita-se que o cumprimento de cinco dos nove critérios nos últimos 12 meses justifique a avaliação (Mihara & Higuchi, 2017). Esses nove critérios são:

(1) estar totalmente focado em videogames; (2) ao parar o videogame, apresentar sintomas como ansiedade e irritabilidade; (3) aumentar gradualmente o tempo gasto em videogames; (4) não ser capaz de reduzir a quantidade de tempo gasto em videogames; (5) desistir de outras atividades e perder o interesse por outros *hobbies*; (6) continuar jogando, mesmo quando os videogames são conhecidos por terem um impacto negativo na vida; (7) não divulgar a quantidade de tempo gasto jogando videogames para familiares ou outras pessoas; (8) sentir emoções negativas atenuantes, como culpa ou desespero devido aos videogames; e (9) deixar de cumprir as responsabilidades acadêmicas ou domésticas para jogá-los.

De acordo com o modelo teórico de quatro fatores, a dependência de videogames é composta por quatro dimensões: abstinência, abuso e tolerância, problemas causados pelos videogames e dificuldade de controle (Chóliz & Marco, 2011). A abstinência refere-se ao desconforto que as pessoas apresentam quando não conseguem acessar os videogames e, quando jogam, o fazem para lidar com estados emocionais adversos; o abuso e tolerância estão associados ao aumento progressivo das horas dedicadas aos videogames; os problemas causados pelos videogames referem-se aos efeitos negativos que os videogames provocam no seu bem-estar pessoal; e a dificuldade de controlar tem a ver com a dificuldade de parar de jogar mesmo sabendo que tal prática excessiva é prejudicial.

Nos últimos anos, foram realizadas pesquisas para determinar o nível de dependência de videogames em adolescentes e jovens e eles determinaram que era baixo (Estrada et al., 2022; Sánchez & Silveira, 2019; Sánchez et al., 2021). Quanto à sua associação com variáveis sociodemográficas, vários estudos indicam que existe uma maior prevalência do referido problema nos homens (Andrade et al., 2019; García et al., 2023; Sánchez et al., 2021). Da mesma forma, outras investigações determinaram que o tempo conectado aos videogames estava associado à dependência mencionada (Musetti et al., 2019; Liao et al., 2020; Hernández et al., 2022). Por outro lado, em uma investigação identificou-se que as pessoas que tinham problemas de dependência de videogames apresentavam altos níveis de certos traços de personalidade (narcisismo, neuroticismo, agressividade, hostilidade, evitação, introversão e busca de sensações), baixa autoestima e isolamento social (Griffiths et al., 2012).

Portanto, o objetivo desta pesquisa foi analisar a dependência de videogames em adolescentes da terceira, quarta e quinta série do ensino médio na cidade de Cusco, Peru.

## MATERIAIS E MÉTODOS

A abordagem da pesquisa foi quantitativa, o desenho não foi experimental e o tipo foi descritivo - transversal (Hernández & Mendoza, 2018). A população foi composta por 285 adolescentes que estavam na terceira, quarta e quinta série do ensino médio pertencentes a uma instituição pública de ensino na cidade de Cusco, Peru. Por outro lado, a amostra foi composta por 164 adolescentes, quantidade determinada por amostragem probabilística com nível de confiança de 95% e nível de significância de 5%. Conforme observado na Tabela 1, participaram mais adolescentes do gênero masculino, com idade entre 15 e 16 anos, cursando a terceira série do ensino médio e que passavam até 2 horas por dia jogando videogame.

Tabela 1. Características sociodemográficas da amostra.

Variáveis	Características sociodemográficas	n= 164	%
Gênero	Masculino	89	54,3
	Feminino	75	45,7
Idade	Entre 13 y 14 anos	52	31,7
	Entre 15 y 16 anos	64	39,0
	Entre 17 y 18 anos	48	29,3
Série	Terceira	61	37,2
	Quarta	53	32,3
	Quinta	50	30,5
Horas diárias gastas aos videogames	Até 2 horas	65	39,6
	Entre 3 y 4 horas	59	36,0
	Mais de 4 horas	40	24,4

Fuente: Elaboração própria

Para a coleta de dados, foi elaborado um questionário estruturado em duas seções. Na primeira seção, os adolescentes foram solicitados a fornecer informações socio-demográficas (gênero, idade, série e horas diárias gastas jogando videogames).

Na segunda seção, foi aplicado o *Test de Dependencia de Videojuegos*, elaborado por Cholz & Marco (2011) e adaptado para a realidade peruana por Salas et al. (2017). O referido teste é composto por 25 itens avaliados quantitativamente por meio de uma escala Likert de 5 pontos que variam de 1 (nunca) a 5 (sempre) e são distribuídos em 4 dimensões: abstinência (itens de 1 a 10), abuso e tolerância (itens de 11 a 15), problemas causados por videogames (itens de 16 a 19) e dificuldade de controle (itens de 20 a 25). Suas propriedades psicométricas foram determinadas em um estudo anterior realizado no

Peru (Estrada et al., 2022), onde se estabeleceu que o teste tinha um nível adequado de validade com base no conteúdo (Aiken's  $V= 0,898$ ) e confiabilidade ( $\alpha= 0,838$ ).

Para a coleta de dados, obteve-se autorização da equipe gestora da instituição de ensino foco desta pesquisa. Posteriormente, os pais foram contatados via *WhatsApp* para especificar o objetivo da pesquisa e solicitar o consentimento para a participação de seus filhos. Em seguida, obtido o consentimento informado, o teste foi aplicado presencialmente, atividade que durou aproximadamente 15 minutos. Por fim, foi criado um banco de dados com as respostas dos adolescentes.

A análise dos dados foi realizada em nível descritivo e inferencial. A análise descritiva foi desenvolvida por meio de figuras obtidas por meio do Software SPSS V.25. Quanto aos resultados inferenciais, eles foram obtidos por meio do teste não paramétrico Qui-quadrado ( $X^2$ ). Essa estatística foi importante para saber se a dependência de videogames estava significativamente associada às variáveis sociodemográficas propostas ( $p<0,05$ ).

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Tabela 2 mostra que o nível de dependência de videogames do 40,2% de adolescentes foi moderado, de 37,2% foi baixo e de 22,6% foi alto. O resultado descrito indica que os adolescentes se caracterizaram por ter pouco controle de seu comportamento ao jogar videogames, situação que indica que eles priorizaram essa prática em detrimento de outras atividades, negligenciando suas responsabilidades mesmo sabendo das consequências negativas que isso poderia causar.

Em relação à dimensão abstinência, predominou o nível moderado, ou seja, os adolescentes sentiam desconforto quando não podiam acessar os videogames e, em outros casos, jogavam para lidar com os problemas que estavam passando. Quanto à dimensão abuso e tolerância, também predominou o nível moderado, situação que indica que os adolescentes reconheceram que o número de horas dedicadas aos videogames aumentou nos últimos meses. No caso da dimensão problemas causados pelos videogames, o nível que caracterizou os adolescentes foi moderado, o que significa que perceberam algumas consequências negativas que os videogames estavam a causar no seu bem-estar pessoal. Em relação à dimensão dificuldade no controle, o nível predominante foi o moderado, o que indica que os adolescentes têm dificuldade em parar de jogar apesar de saberem que tal prática excessiva é prejudicial (Tabela 2).

Tabela 2. Resultados descritivos para a variável de dependência de videogames e suas dimensões

Variável y dimensões	Baixo		Moderado		Alto	
	n	%	n	%	n	%
Dependência de videogames	61	37,2	66	40,2	37	22,6
Abstinência	53	32,3	72	43,9	39	23,8
Abuso y tolerância	58	35,4	70	42,7	36	21,9
Problemas causados pelos videogames	59	36,0	63	38,4	42	25,6
Dificuldade no controle	62	37,8	65	39,6	37	22,6

Fonte: Elaboração própria

A Tabela 3 mostra que os níveis de dependência de videogames apresentaram associação significativa com o gênero dos adolescentes ( $p < 0,05$ ). Nesse sentido, pode-se perceber que os adolescentes do gênero masculino se caracterizaram por apresentarem níveis moderados de dependência de videogames, entretanto, o nível baixo predominou no sexo feminino.

Tabela 3. Associação entre dependência de videogames e gênero

Variáveis sociodemográficas	Dependência de videogames							X <sup>2</sup>	p
	Baixo		Moderado		Alto				
	f	%	f	%	f	%			
Gênero	Masculino	26	29,2	40	44,9	23	25,9	11,532	0,001*
	Feminino	35	46,7	26	34,7	14	18,6		

\*Associação estatisticamente significativa

Fonte: Elaboração própria

A Tabela 4 mostra que os níveis de dependência de videogames não tiveram associação significativa com a idade dos adolescentes ( $p > 0,05$ ). Nesse entendimento, vê-se que todos os adolescentes se caracterizaram por apresentar níveis moderados de dependência de videogames.

Tabela 4. Associação entre dependência de videogames e idade.

Variáveis sociodemográficas	Dependência de videogames							X <sup>2</sup>	p
	Baixo		Moderado		Alto				
	f	%	f	%	f	%			
Idade	Entre 13 y 14 anos	19	36,5	21	40,4	12	23,1	9,491	0,066
	Entre 15 y 16 anos	24	37,5	25	39,1	15	23,4		
	Entre 17 y 18 anos	18	37,5	20	41,7	10	20,8		

Fonte: Elaboração própria

De acordo com a Tabela 5, os níveis de dependência de videogames não se associaram significativamente com a série em que os adolescentes estavam ( $p > 0,05$ ). Nesse sentido, visualiza-se que os adolescentes da terceira e quarta série do ensino médio caracterizaram-se por apresentar níveis moderados de dependência de videogames, porém, nos adolescentes da quinta série o nível baixo predominou.

Tabela 5. Associação entre a dependência de videogames e a série do ensino

Variáveis sociodemográficas	Dependência de videogames							X <sup>2</sup>	p
	Baixo		Moderado		Alto				
	f	%	f	%	f	%			
Série	Terceiro	22	36,0	25	41,0	14	23,0	5,473	0,054
	Quarta	19	35,8	22	41,5	12	22,7		
	Quinta	20	40,0	19	38,0	11	22,0		

Fonte: Elaboração própria

De acordo com a Tabela 6, os níveis de dependência de videogames apresentaram associação significativa com as horas diárias que os adolescentes passavam usando-os ( $p < 0,05$ ). Nesse sentido, pode-se perceber que aqueles adolescentes que se conectaram ao videogame por mais de duas horas por dia apresentaram níveis moderados de dependência de videogame, porém, os adolescentes que se conectaram apenas até 2 horas por dia apresentaram níveis baixos.

Tabela 6. Associação entre dependência e horas diárias gastas a videogames

Variáveis sociodemográficas	Dependência de videogames							X <sup>2</sup>	p
	Baixo		Moderado		Alto				
	f	%	f	%	f	%			
Horas diárias	Até 2 horas	34	52,3	24	36,9	7	10,8	8,456	0,012*
	Entre 3 y 4 horas	16	27,1	25	42,4	18	30,5		
	Mais de 4 horas	11	27,5	17	42,5	12	30,0		

\*Associação estatisticamente significativa

Fonte: Elaboração própria

Atualmente, a dependência de videogames tornou-se um grande problema na atenção à saúde mental de adolescentes e jovens. Embora os videogames sejam uma importante forma de entretenimento, seu uso excessivo pode causar sérias consequências em diversas áreas da sua vida (pessoal, familiar, acadêmica, social, etc.). Nesse sentido, a presente investigação buscou analisar a dependência de videogames em adolescentes da terceira, quarta e quinta série do ensino médio na cidade de Cusco, Peru.

Uma primeira constatação mostra que os adolescentes se caracterizaram por ter pouco controle de seu comportamento ao jogar videogames, situação que indica que eles priorizaram essa prática em detrimento de outras atividades, negligenciando suas responsabilidades mesmo sabendo das consequências negativas que isso poderia causar. Esses achados são semelhantes aos relatados no Peru, onde avaliaram a dependência de videogames em adolescentes e determinaram que eles se caracterizavam por ter dificuldade para parar de jogar e, por outro lado, a necessidade de acessar os videogames quando estavam entediados (Estrada et al., 2022). Da mesma forma, no México, analisaram a dependência de videogames em uma amostra de adolescentes e descobriram que eles se sentiam ansiosos e preocupados quando não podiam jogar videogames, além disso, estavam cientes de que as horas em que acessavam os videogames aumentavam, situação que os impedia de realizar outras atividades mais produtivas (Sánchez & Silveira, 2019).

A esse respeito, é necessário especificar que um dos fatores que influenciariam o desenvolvimento da dependência de videogames é o papel dos pais. Sob essa premissa, existem quatro fatores que agravariam esse problema, quais sejam, a relação pais-filhos, o estado dos pais (saúde mental, situação socioeconômica ou nível educacional), o ambiente familiar (número de pessoas que moram na casa) e o influência dos pais no jogo (atitudes face aos videogames ou supervisão que exercem). Assim, as relações pais-filhos continuam a ser um tema crítico de várias investigações que associam relações de pior qualidade a uma maior dependência de videogames (Schneider et al., 2017).

Da mesma forma, verificou-se que os níveis de dependência de videogames foram significativamente associados ao gênero dos adolescentes. Nesse sentido, os adolescentes do gênero masculino caracterizaram-se por apresentarem níveis moderados de dependência de videogames, entretanto, o nível baixo predominou no gênero feminino. Uma possível explicação seria que os homens, em geral, tendem a ser mais inclinados a novas experiências, descobrindo o desconhecido, explorando novas invenções ou sendo mais atraídos por situações viciantes como pornografia, sexo cibernético e videogames (Estrada et al., 2022). Da mesma forma, do ponto de vista da neurociência, foi relatado que, de acordo com imagens cerebrais tiradas de homens enquanto jogavam videogame, havia aumento da atividade no centro mesocorticolímbico, a região do cérebro associada à recompensa e ao vício (Hoeft et al. 2008).

Existem estudos que relataram resultados semelhantes. No Equador, analisaram as variáveis sociodemográficas associadas à dependência de videogames e concluíram que o gênero estava significativamente associado, sendo os homens os mais propensos a serem dependentes (Andrade et al., 2019). Por outro lado, na Espanha, eles realizaram uma investigação para avaliar o uso problemático de videogames em adolescentes e também determinaram que havia uma prevalência maior no gênero masculino (García et al., 2023).

Outro achado mostra que os níveis de dependência de videogames foram significativamente associados às horas diárias que os adolescentes gastavam usando-os ( $p < 0,05$ ). Nesse sentido, os adolescentes que se conectaram ao videogame por mais de duas horas por dia apresentaram níveis moderados de dependência de videogames, porém, os adolescentes que se conectaram apenas até 2 horas por dia apresentaram níveis baixos. Resultados semelhantes foram relatados na Itália, onde exploraram a associação entre o distúrbio do uso de videogame e o número de horas gastas jogando videogame e concluíram que os jogadores sem problemas são constituídos por jogadores ocasionais, que têm ainda menos desajustes psicológicos, em comparação com os jogadores apaixonados, que se caracterizavam pelo jogo constante e compulsivo (Musetti et al., 2019). Da mesma forma, os resultados são consistentes com um estudo realizado na China, onde uma pesquisa foi realizada com o objetivo de estimar a prevalência de transtorno de jogo na internet entre adolescentes chineses e sua associação com seus traços de personalidade e características sociodemográficas. Os principais resultados indicam que a prevalência do referido distúrbio entre os jogadores adolescentes chineses foi de 17% e isso foi associado a

alguns fatores, entre os quais se destacou o tempo gasto jogando na internet por dia (Liao et al., 2020).

Nos últimos anos, muitos videogames têm se tornado cada vez mais atraentes para os adolescentes, pois apresentam cenários atraentes, uma interação com os outros jogadores e uma organização em níveis com nível de dificuldade dosado, o que implica que qualquer adolescente pode se tornar um potencial jogador e o sentimento de competição é aumentado (Chóliz & Marco, 2011). Esse contexto seria favorável para que os adolescentes não consigam controlar o tempo que dispõem para os videogames, dar-lhes maior prioridade do que as atividades do dia-a-dia e até mesmo aumentar o tempo de conexão, apesar de saberem dos prejuízos que isso pode lhes causar.

Esta pesquisa aborda temas atualmente polêmicos e pouco estudados no contexto peruano, aspectos que aumentam sua relevância. No entanto, é necessário especificar algumas limitações. Em primeiro lugar, o tamanho da amostra é relativamente pequeno e também homogêneo, o que implica cautela na interpretação dos resultados. Em segundo lugar, os resultados são baseados inteiramente em dados obtidos de um instrumento autoaplicável, o que pode ter levado a julgamentos subjetivos pelos participantes. Nesta ordem de ideias, espera-se que em pesquisas futuras o tamanho da amostra seja ampliado, incluindo adolescentes de características socioculturais diversas, e que instrumentos de coleta de dados sejam utilizados para complementar aqueles aplicados para dar maior objetividade ao referido processo.

## CONCLUSÕES

Concluiu-se que o nível de dependência de videogames que predominou foi moderado. Da mesma forma, as dimensões de abstinência, abuso e tolerância, problemas causados por videogames e dificuldade de controle também foram categorizados no nível moderado. Por outro lado, determinou-se que a dependência de videogames estava significativamente associada a algumas variáveis sociodemográficas como o gênero e as horas dedicadas aos videogames, sendo que os homens e os adolescentes que acedem ao videogame duas ou mais horas por dia, apresentam níveis de dependência ligeiramente superiores em comparação com mulheres e aqueles que acessam videogames por até duas horas por dia.

Por esses motivos, é necessário que os gestores e professores promovam campanhas de conscientização sobre os riscos de jogar videogame de forma contínua e compulsiva. Por outro lado, os pais devem ser orientados a limitar o tempo em que os adolescentes permanecem conectados aos videogames e evitar que joguem videogames violentos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abbasi, A., Rehman, U., Afaq, Z., Rafeh, M., Hlavacs, H., Mamun, M., & Shah, M. (2021). Predicting video game addiction through the dimensions of consumer video game engagement: Quantitative and cross-sectional study. *JMIR Serious Games*, 9(4), e30310. <https://doi.org/10.2196/30310>
- Andrade, L., Carbonell, X., & López, V. (2019). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Health and Addictions*, 19(1), 1-10. <https://doi.org/10.21134/haaj.v19i1.391>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>
- Esposito, M., Serra, N., Guillari, A., Simeone, S., Sarracino, F., Continisio, G., & Rea, T. (2020). An investigation into video game addiction in pre-adolescents and adolescents: A cross-sectional study. *Medicina (Kaunas, Lithuania)*, 56(5), 221. <https://doi.org/10.3390/medicina56050221>
- Estrada, E., Paricahua, J., Velasquez, L., Paredes, Y., Quispe, R., Farfán, M., Lavilla, W., Puma, M., & Gallegos, N. (2022). Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 41(4), 242-250. <http://doi.org/10.5281/zenodo.6944985>
- García, M., Fajardo, F., Rasskin, I., & Sánchez, I. (2022). Problematic video game use and mental health among Spanish adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(1), 349. <https://doi.org/10.3390/ijerph20010349>
- Griffiths, M., Kuss, D., & King, D. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308-318. <https://doi.org/10.2174/157340012803520414>
- Hernández, A., Vargas, R., Visconti, F., Comandé, D., & Bendezu, G. (2022). Prevalence and factors associated with gaming disorder in Latin America and the Caribbean: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(16), 10036. <https://doi.org/10.3390/ijerph191610036>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- Hoefl, F., Watson, C., Kesler, S., Bettinger, K., & Reiss, A. (2008). Gender differences in the mesocorticolimbic system during computer game-play. *Journal of Psychiatric Research*, 42(4), 253-258. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2007.11.010>
- Kuss, D., Pontes, H., & Griffiths, M. (2018). Neurobiological correlates in internet gaming disorder: A systematic literature review. *Frontiers in Psychiatry*, 9, 166. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2018.00166>
- Liao, Z., Huang, Q., Huang, S., Tan, L., Shao, T., Fang, T., Chen, X., Lin, S., Qi, J., Cai, Y., & Shen, H. (2020). Prevalence of Internet Gaming Disorder and its association with personality traits and gaming characteristics among Chinese adolescent gamers. *Frontiers in Psychiatry*, 11, 598585. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2020.598585>
- Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and clinical neurosciences*, 71(7), 425-444. <https://doi.org/10.1111/pcn.12532>
- Musetti, A., Mancini, T., Corsano, P., Santoro, G., Cavallini, M., & Schimmenti, A. (2019). Maladaptive personality functioning and psychopathological symptoms in problematic video game players: A person-centered approach. *Frontiers in Psychology*, 10, 2559. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02559>
- Paulus, F., Ohmann, S., Von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine and Child Neurology*, 60(7), 645-659. <https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Sánchez, J., Telumbre, J., & Castillo, L. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions*, 21(1), 1-14. <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>
- Sánchez, J., & Silveira, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista Electrónica sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 6(11), 690. <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>