

Inteligencia no verbal en adolescentes y jóvenes que juegan videojuegos

Nonverbal intelligence in adolescents and young adults playing video games

Scarlet M. Olivares Villanueva¹, Katuska J. Salas Palomino², Walter L. Arias Gallegos³

Revista Educación y Sociedad

Citar como: Rivero, R., Andino, S., Padilla, E. M. (2022). Inteligencia no verbal en adolescentes y jóvenes que juegan videojuegos. *Revista Educación y Sociedad*, 3(5), 37-47.
<https://doi.org/10.53940/reys.v3i5.91>

Artículo recibido: 05-04-2022
Artículo aprobado: 11-06-2022
Arbitrado por pares



I ACEES

Resumen

En el presente estudio se analizan las relaciones entre la adicción a los videojuegos y la inteligencia no verbal de adolescentes y jóvenes de la ciudad de Arequipa. Para ello se tomó una muestra intencional de 103 personas de entre 18 y 27 años de edad, quienes fueron evaluados con el Test de adicción a videojuegos en estudiantes y el TONI 2. Los resultados indican que la adicción a videojuegos y la inteligencia no verbal se correlacionan de manera positiva y significativa, aunque débilmente ($r = .268$; $p < .001$). Además, se encontró que los varones tenían puntuaciones más altas que las mujeres en todas las dimensiones de adicción a los videojuegos y el cociente intelectual, mientras que los estudiantes de nivel secundario tuvieron mayor nivel de juego que los jóvenes con estudios técnicos y universitarios.


Palabras clave: Inteligencia no verbal, videojuegos, ciberpsicología

Abstract

In the current study it was analyzed the relationships between videogames addiction and no verbal intelligence in adolescent and young people from Arequipa City. The sample of 103 people was selected intentionally and aged among 18 and 27 years old, who were assessed with the videogames addiction test and the TONI 2. The results indicated that the videogames addiction and no verbal intelligence were correlated significant and positively, but weakly ($r = .268$; $p < .001$). Moreover, it was found that male had higher punctuations than women in every dimension of videogames addiction and intellectual quotient, while the students from secondary school had higher level of game than young people with technical and university studies.

Key words: no verbal intelligence, videogames, cyberpsychology

¹ Universidad Católica San Pablo (Perú). scarlet.olivares@ucsp.edu.pe  <http://orcid.org/0000-0002-4457-4685>

² Universidad Católica San Pablo (Perú). katuska.salas@ucsp.edu.pe  <http://orcid.org/0000-0002-1018-2704>

³ Universidad Católica San Pablo (Perú). warias@ucsp.edu.pe  <http://orcid.org/0000-0002-4183-5093>

Introducción

Un videojuego es “un dispositivo electrónico que permite mediante mandatos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, de un ordenador o de otro dispositivo electrónico, en este contexto las órdenes se reflejan en la pantalla mediante movimientos y acciones de sus personajes” (Reyes-Hernández et al., 2014, p. 74). Los videojuegos hicieron su aparición en 1952, cuando Alexander Douglas diseñó una versión computarizada del juego tres en raya, y tres años después William Higginbotham creó un programa para jugar tenis por computadora. Pero el boom de los videojuegos llegó con las máquinas Pong de la empresa Atari, y poco a poco empezaron a hacerse comerciales las videoconsolas creadas en Japón, de empresas como Nintendo. En los años 90 salen al mercado las videoconsolas de 16 bits de Mega Drive y Super Famicom de Nintendo, con juegos como Donkey Kong, Country y Killer Instinct. Luego aparecieron los juegos 3D de 32 bits de Sony PlayStation, Sega Saturn y la generación de consolas de 64 bits con Super Nintendo 64. También aparecieron las consolas portátiles como Game Boy, Game Gear, Lynx y Neo Geo Pocket. Ya para el 2000 surge una nueva gama de videojuegos de estrategia y de rol como los Massive Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) (Belli y López, 2008).

De este modo, se pueden distinguir diversos géneros de videojuegos como beat them up, juegos de acción en primera persona, acción en tercera persona, infiltración, plataformas, simulación de combate, deportes, aventura clásica, aventura gráfica, musicales, party games, juegos on-line, agilidad mental, educación, etc. (Belli y López, 2008). En 1994 The Entertainment Software Association creó una clasificación que videojuegos en seis categorías en función de la edad y el contenido de los mismos, pero tradicionalmente se les diferencia entre Offline, Online o en red, juegos de plataforma y juegos de decisión moral (Reyes-Hernández et al., 2014).

En ese sentido, los videojuegos se han utilizado con diversos fines educativos y para el tratamiento de algunas patologías psicológicas y neurológicas. Se han utilizado por ejemplo, en la rehabilitación de pacientes que han tenido ictus (Cano-Mañas et al., 2017), para la detección de niños con trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDA-H) (Méndez et al., 2015), para reducir la percepción del dolor (Cabas et al., 2015), para estimular el aprendizaje en niños con deficiencia intelectual (Tanikawa et al., 2015), para la autorregulación emocional (Torres et al., 2021) y el tratamiento de trastornos neuropsiquiátricos como depresión y autismo (Marengo et al., 2015), entre muchas otras situaciones con efectos favorables.

Sin embargo, los videojuegos también han generado múltiples preocupaciones debido a su potencial adictivo (Sánchez-Carbonell, 2014), pero debe diferenciarse entre un uso común, su uso excesivo y la dependencia a los mismos (Chóliz y Marco, 2011). En Estados Unidos, por ejemplo, 200 millones de jugadores pasan en promedio 13 horas a la semana jugando videojuegos (Marengo et al., 2015), asimismo, en España, el 66% de varones y 41% de mujeres juegan videojuegos a diario, pero estas cifras son inferiores al uso de Internet y de teléfonos celulares (Oliva et al., 2012). En ese sentido, las adicciones tecnológicas comprenden las interacciones hombre-máquina, y se las distingue entre pasivas como la televisión y activas como los videojuegos, la Internet y el celular (Castellana et al., 2007).

En un primer momento, se trató de entender la adicción a los videojuegos en función de los criterios para el juego patológico (Becoña y Gestal, 1996; Espinosa, 2018), pero luego se establecieron criterios diagnósticos como incapacidad de control, dependencia psicológica, efectos perjudiciales en diferentes ámbitos de la vida, tolerancia y abstinencia (Castellana et al., 2007). Hoy en día, la adicción a los videojuegos se encuentra incluida dentro del DSM-5 con el nombre de Internet Gaming Disorder (Sánchez-Carbonell, 2014), mientras que en la CIE-11 aparece bajo el nombre de Video Game Use Disorder (Rojas-Jara et al., 2022) y no solo se circunscribe al uso de videoconsolas, sino también la Internet y los celulares; de ahí que estas tres adicciones se encuentran vinculadas, pero se diferencian unas de otras, aunque cuentan con criterios diagnósticos similares (Barrio, 2014).

Además de la adicción a los videojuegos, existen estudios que señalan que su uso excesivo se vincula con altos índices de violencia sobre todo en varones que juegan videojuegos violentos (Norris, 2004), aunque no queda del todo claro si son los videojuegos los que promueven la conducta violenta en los usuarios, o si son los gamers agresivos quienes prefieren videojuegos con alta carga de violencia (Peng et al., 2008); pero lo cierto es que las diferencias culturales juegan un rol mediador entre la violencia y el uso de videojuegos (Martínez et al., 2010), y que las tecnologías digitales aumentan la dopamina en la corteza prefrontal, lo que explica la conducta adictiva y cierto nivel de violencia (Bricolo y Serpelloni, 2002). Asimismo, preocupa mucho que, en niños y adolescentes, el uso excesivo de los videojuegos afecte sus habilidades de socialización o que sean víctimas de acosadores por Internet, ya que muchos de los videojuegos en la actualidad se juegan online (Reyes-Hernández et al., 2014), y se han reportado casos de swatting que han cobrado la vida de algunas personas en Estados Unidos. A ello se suma que, en el caso de niños pequeños, y con ciertos videojuegos como los de realidad virtual, se confunda la realidad con la fantasía, afectando su percepción de la realidad y su correcto ajuste socioemocional (González, 2011).

En ese sentido, los efectos a largo plazo del uso de videojuegos, y considerando el grado de dependencia, se asocian con la desatención de actividades y obligaciones de tipo académico, el hurto de dinero para comprar nuevos videojuegos o pagar los gastos en las cabinas de videojuegos, si fuere el caso (Estalló et al., 2001). Es decir, que el uso excesivo o dependiente de videojuegos podría alterar los hábitos y el tiempo de ocio de los menores, aunque se reconoce que las características individuales son un factor importante a tomar en cuenta (García-Cueto y Cerro, 1990). Así pues, diversos estudios han encontrado que los rasgos de personalidad se asocian con el uso de diversas tecnologías incluyendo los videojuegos (Arias y Masías, 2016). Estalló (1994) por ejemplo, reportó que los jugadores de videojuegos tienen mayor extroversión. Otro estudio encontró que los jugadores de videojuegos varones tienen más dificultad para afrontar el estrés de manera saludable, y que poseían niveles elevados de neuroticismo y psicoticismo (Jiménez-Albiar et al., 2012), mientras que una reciente revisión sistemática sobre el tema, señala que los adolescentes con adicción a los videojuegos tienen un patrón de conducta tipo D, caracterizado por una visión negativa de sí mismos y del mundo (Rojas-Jara et al., 2022).

Por otro lado, otras investigaciones han reportado aspectos favorables asociados al uso de videojuegos, por lo que muchas de las desventajas mencionadas han sido tomadas como prejuicios, sin desmerecer que, en determinadas condiciones, los videojuegos sí generan serios problemas de conducta (Estalló, 1995). Una investigación más reciente, señala que los gamers presentan rasgos de personalidad tales como autosuficiencia, mejor capacidad para toma de decisiones y flexibilidad cognitiva (Gómez et al., 2017). Otros estudios señalan que los jugadores de videojuegos se desempeñan mejor en una serie de habilidades cognitivas como la atención, el procesamiento perceptual y funciones ejecutivas en comparación con los no jugadores (Marengo et al., 2015). Además de tener una mayor coordinación óculo-manual (Estalló et al., 2001) y una mejor capacidad de comprensión y procesamiento de situaciones complejas (Reyes-Hernández et al., 2014).

Por todo ello, en la presente investigación pretende valorar el grado de relación entre la inteligencia no verbal y la adicción a videojuegos en adolescentes y jóvenes de la ciudad de Arequipa, además de analizar las diferencias de estas variables en función del sexo y el grado de instrucción. Cabe señalar que la inteligencia es un constructo mediatizado por la cultura (Arias, 2013) y que está más allá de las puntuaciones como el cociente intelectual, con implicancias directas en la vida cotidiana a través de las capacidades analíticas, creativas y prácticas que le corresponden (Sternberg, 1997).

En los siguientes acápite vamos a presentar el marco metodológico en el que se basa esta investigación, los resultados obtenidos y en análisis teórico sobre los mismos.

Metodología

Diseño de investigación

Esta investigación se categoriza como una de tipo asociativo (Montero y León, 2002).

Muestra

Se trabajó con una muestra total de 103 adolescentes y jóvenes entre 18 y 27 años de nivel socioeconómico medio, de los cuales el 68.9% eran hombres y el 31.1% eran mujeres. El 1.9% tenía estudios secundarios, el 9.7% tenía estudios técnicos y el 88.3% tenía estudios universitarios. Los participantes fueron seleccionados de manera intencional en cabinas de videojuegos de la ciudad de Arequipa.

Instrumentos

Ficha de datos personales

Para los fines de la investigación se diseñó una ficha de datos sociodemográficos que contenía información sobre la edad, el sexo y el grado de instrucción de los participantes.

Test de adicción a videojuegos en estudiantes universitarios

Es un test creado y validado por Vela et al. (2013) en la ciudad de Arequipa, que en forma de encuesta que sirve para identificar datos de adicción a videojuegos en estudiantes de nivel superior. Tiene un tiempo aproximado de aplicación de tres minutos, que se suministra de forma individual o colectiva. Consta de cinco preguntas orientadas a conocer los hábitos de consumo de videojuegos y 9 ítems de carácter dicotómico (Sí y No) para valorar la adicción a los videojuegos en función de la compulsión, síntomas de abstinencia, problemas asociados, nivel de juego y frecuencia de uso de videojuegos; de modo que un puntaje superior a 12 es indicativo de adicción a videojuegos. Se obtuvieron indicadores de validez de constructo mediante análisis factorial exploratorio y de su confiabilidad mediante el método de consistencia interna.

TONI 2 – Test de inteligencia no verbal

Es una prueba creada por Brown et al. (1980, como se cita en Laboratorio de Psicología, 2019), que mide la capacidad para resolver problemas con figuras abstractas que están exentas de la influencia del lenguaje. Comprende 55 elementos ordenados de forma creciente por su nivel de dificultad. Su duración aproximada es de 20 minutos y existen dos formas, A y B. Puede ser aplicada a personas de entre 5 y 85 años de edad, de forma individual o colectiva, pero en grupos pequeños. La prueba ofrece puntuación directa que es convertida a puntaje percentilar y en cociente intelectual (CI). En esta investigación se utilizó la Forma-A adaptada por María Victoria de la Cruz (1995), quien ha reportado adecuados índices de validez y confiabilidad, con un coeficiente alfa de Cronbach superior a .7.

Procedimientos

Se aplicaron los instrumentos de investigación de inteligencia no verbal y de adicción a los videojuegos en cabinas de videojuegos de la ciudad de Arequipa, con su consentimiento luego de que se les explicaron los fines de la investigación. Este procedimiento se llevó a cabo en los meses de octubre y noviembre del 2019.

Análisis de datos

Una vez recogidos los datos se calificaron las pruebas y se codificó la información en una plantilla de Microsoft Excel, para luego pasar los datos al paquete estadístico SPSS versión 23. Para el procesamiento estadístico de la información se analizaron primero los datos descriptivos y luego se determinó si tenían una distribución normal o no. En función de ello se utilizaron estadísticos paramétricos para realizar comparaciones en función del sexo y su grado de instrucción. Para ello se aplicaron las pruebas t de Student y análisis de varianza con la finalidad de hacer comparaciones y el coeficiente de correlación de Pearson para determinar el grado de relación entre las variables.

Resultados

En cuanto al uso de videojuegos, el 37.9% obtuvo puntajes superiores al punto de corte para adicción a videojuegos y el 62,1% se ubicó por debajo. En cuanto a inteligencia, se encontró que el coeficiente intelectual fue en promedio de 100.45 con una desviación estándar de ± 8.57 y un rango entre 79 y 126, lo que sugiere un nivel promedio de inteligencia en la muestra. Por otro lado, al aplicar la prueba de Kolmogorov-Smirnov se obtuvieron resultados no significativos ($p < .05$), lo que es un indicador de que los datos presentan una distribución normal, por lo que se decidió aplicar estadísticos paramétricos para el análisis de datos.

Tabla 1.
Correlaciones entre variables

	Edad	Compulsión	Síntomas de abstinencia	Antigüedad	Problemas	Prioridad	Nivel de juego	Frecuencia	Puntaje total	Cociente intelectual
Edad	1	-.008	-.098	-.084	-.200*	.097	-.084	.087	-.042	.197*
Compulsión		1	.411**	.107	.422**	.345**	.514**	.561**	.825**	.204*
Síntomas de abstinencia			1	.042	.486**	.303**	.360**	.491**	.691**	.238*
Antigüedad				1	.066	.288**	.251*	.198*	.255**	.116
Problemas					1	.393**	.392**	.490**	.660**	.077
Prioridad						1	.634**	.552**	.669**	.157
Nivel de juego							1	.526**	.731**	.243*
Frecuencia								1	.797**	.253**
Puntaje total									1	.268**
Cociente intelectual										1

* $p < .05$; ** $p < .001$

En la Tabla 1 se aprecian las correlaciones entre las variables de estudio, es decir, las dimensiones de la adicción a los videojuegos, el cociente intelectual y la edad. Puede evidenciarse que la edad se relaciona

negativa y débilmente con la dimensión problemas ($r = -.200$; $p < .05$) y de forma positiva pero baja con el cociente intelectual ($r = .197$; $p < .05$), lo que sugiere que las personas de mayor edad tienden a tener mayor cociente intelectual y menos problemas relacionados con los videojuegos. Asimismo, el puntaje total de la adicción a videojuegos se correlacionó de manera positiva, baja y altamente significativa con el cociente intelectual ($r = .268$; $p < .001$). Por otro lado, las dimensiones compulsión, síntomas de abstinencia, nivel de juego, frecuencia de juego y el puntaje total de adicción a videojuegos se relaciona de manera positiva, baja y significativa con el cociente intelectual.

Tabla 2.

Comparaciones en función del sexo

		N	Media	Desviación estándar	t	p
Compulsión	Masculino	71	2.45	2.970	3.999	.000
	Femenino	32	0.56	1.777		
Síntomas de abstinencia	Masculino	71	1.30	1.885	2.438	.017
	Femenino	32	0.50	1.344		
Antigüedad	Masculino	71	0.80	0.401	2.980	.004
	Femenino	32	0.50	0.508		
Problemas	Masculino	71	0.90	1.002	2.271	.026
	Femenino	32	0.47	0.842		
Prioridad	Masculino	71	1.655	1.1910	4.479	.000
	Femenino	32	0.547	1.0500		
Nivel de juego	Masculino	71	1.55	0.842	6.822	.000
	Femenino	32	0.38	0.793		
Frecuencia	Masculino	71	1.690	1.1783	4.019	.000
	Femenino	32	0.703	1.1420		
Puntaje total	Masculino	71	10.317	6.4886	5.573	.000
	Femenino	32	3.656	5.1704		
Cociente intelectual	Masculino	71	101.68	8.215	2.150	.036
	Femenino	32	97.72	8.833		

En la Tabla 2 se puede apreciar las comparaciones de las variables de estudio en función del sexo mediante la prueba t de Student, donde se aprecia que en todos los casos los varones tienen puntajes más altos que las mujeres en todas las dimensiones de adicción a los videojuegos y el cociente intelectual, con diferencias significativas ($p < .05$).

Tabla 3.
Comparaciones en función del grado de instrucción

		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
Compulsión	Entre grupos	12.541	2	6.271	.802	.451
	Dentro de grupos	781.556	100	7.816		
	Total	794.097	102			
Síntomas de abstinencia	Entre grupos	7.214	2	3.607	1.158	.318
	Dentro de grupos	311.543	100	3.115		
	Total	318.757	102			
Antigüedad	Entre grupos	.291	2	.145	.693	.502
	Dentro de grupos	20.971	100	.210		
	Total	21.262	102			
Problemas	Entre grupos	4.962	2	2.481	2.713	.071
	Dentro de grupos	91.446	100	.914		
	Total	96.408	102			
Prioridad	Entre grupos	7.323	2	3.662	2.390	.097
	Dentro de grupos	153.235	100	1.532		
	Total	160.558	102			
Nivel de juego	Entre grupos	6.963	2	3.482	3.763	.027
	Dentro de grupos	92.532	100	.925		
	Total	99.495	102			
Frecuencia	Entre grupos	5.778	2	2.889	1.884	.157
	Dentro de grupos	153.324	100	1.533		
	Total	159.102	102			
Puntaje total	Entre grupos	254.279	2	127.139	2.825	.064
	Dentro de grupos	4500.158	100	45.002		
	Total	4754.437	102			
Cociente intelectual	Entre grupos	128.900	2	64.450	.876	.420

Finalmente, en la Tabla 3 se tienen las comparaciones de las variables de estudio en función del grado de instrucción a través del análisis de varianza, donde sólo la dimensión nivel de juego presenta diferencias significativas ($F= 3.763$; $p= .027$). La prueba de homogeneidad de varianzas resultó significativa por lo que realizó un análisis post hoc con la prueba de Bonferroni, que determinó que los adolescentes de nivel secundario tienen puntajes más altos que los jóvenes con estudios técnicos y universitarios en esta dimensión.

Discusión

El uso de videojuegos tiene diversas desventajas y ventajas, ya que dentro de las primeras se señala que el riesgo desarrollar una adicción, la conducta violenta, el deterioro de las habilidades sociales y la falta de interés por actividades productivas (Estalló, 1995; Marengo et al., 2015). Pero dentro de las segundas, se ha señalado que los videojuegos estimulan la creatividad, el pensamiento complejo, la flexibilidad cognitiva y la toma de decisiones; variables todas ellas relacionadas con la inteligencia (Sternberg, 1997). Por ello, en el presente estudio, se pretendió analizar la relación entre la adicción a los videojuegos y el cociente intelectual de una muestra intencional de 103 adolescentes y jóvenes de la ciudad de Arequipa.

En tal sentido, se encontró que la adicción a los videojuegos se correlacionó de manera débil pero positiva y significativa con el cociente intelectual, lo que permite corroborar diversas investigaciones que señalan que el uso de videojuegos favorece las habilidades cognitivas como la comprensión (Marengo et al., 2015; Reyes-Hernández et al., 2014). Sin embargo, debe tenerse en cuenta que no se han realizado evaluaciones de la inteligencia en un periodo previo al inicio de uso de videojuegos por parte de los adolescentes y jóvenes evaluados.

Por otro lado, las comparaciones en función del sexo determinaron que los varones presentan puntuaciones más altas en todas las dimensiones de la variable adicción a los videojuegos y el cociente intelectual, lo que por un lado reafirma que los varones son quienes tienen mayores niveles de adicción a videojuegos (Echeburúa, 1992; Gómez et al., 2017; Jiménez-Albiar et al., 2012; López, 2012; Norris, 2004; Tejeiro, 2001) y por otro, que las mujeres tienen menor nivel de inteligencia (Echevarri et al., 2007), aunque esto último se puede explicar por la falta de oportunidades a que todavía están expuestas las mujeres peruanas (Miró Quesada y Ñopo, 2022).

Asimismo, las comparaciones en función del grado de instrucción revelaron que el nivel de juego es superior en los adolescentes que siguen estudios secundarios, lo que puede explicarse por el hecho de que ellos tienen mayor tiempo disponible para los videojuegos en comparación con los jóvenes que cursan estudios superiores; quienes además, por su edad deben asumir nuevas obligaciones, tanto académicas como laborales. Este resultado fue similar al indicado por Oliva et al. (2012) con adolescentes y jóvenes españoles, ya que en su investigación reportaron que los estudiantes de nivel secundario obtuvieron puntajes más altos en adicción a videojuegos, frecuencia y nivel de juego, en comparación con los participantes de mayor nivel educativo.

Ahora bien, dado que son los adolescentes de nivel secundario quienes tienen mayor nivel de juego, habría que, por un lado, orientar a la familia para que ejerza cierto control y vigilancia en el uso de videojuegos, ya que diversos estudios han señalado que la funcionalidad familiar y la comunicación parental tienen un efecto protector en la adicción a videojuegos en los adolescentes (Bonnaire y Phan, 2017; Kim et al., 2018; Wartberg et al., 2017); y por otro lado, habría que aprovechar el interés por los videojuegos con fines educativos, pues como ya se dijo, tienen efectos positivos probados en contextos de enseñanza-aprendizaje regular y especial (Rojas-Jara et al., 2022; Tanikawa et al., 2015; Torres et al., 2021).

Finalmente, este estudio tiene algunas limitaciones que deben ser tomadas en cuenta, pues la muestra es pequeña y se seleccionó de manera intencional, lo que reduce la capacidad de generalización

de los resultados obtenidos. En consecuencia, aunque se ha encontrado que el cociente intelectual se relaciona significativamente con la adicción a los videojuegos, los resultados deben tomarse con cautela, ya que debe ahondarse más en las relaciones entre estas variables, pero con muestras más representativas.

Referencias

- Arias, W. L. (2013). Teoría de la inteligencia: una aproximación neuropsicológica desde el punto de vista de Lev Vigotsky. *Cuadernos de Neuropsicología*, 7(1), 22-37. <https://doi.org/10.7714/cnps/7.1.201>
- Arias, W. L., y Masías, M. A. (2016). Personalidad y uso de la computadora en estudiantes de ingeniería de sistemas. *Avances en Psicología*, 24(2), 159-166. <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2016.v24n2.151>
- Barrio, A. del (2014). Los adolescentes y el uso de los teléfonos móviles y de videojuegos. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(3), 563-570. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2014.n1.v3.536>
- Becoña, E., y Gestal, C. (1996). El juego patológico en niños del 2º ciclo de E.G.B. *Psicothema*, 8(1), 13-23. <https://www.psicothema.com/pi?pii=2>
- Belli, S., y López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, 14, 159-179. <https://atheneadigital.net/article/view/n14-belli-lopez>
- Bonnaire, C., y Phan, O. (2017). Relationships between parental attitudes, family functioning and Internet gaming disorders in adolescents attending school. *Psychiatry Research*, 255, 104-110. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2017.05.030>
- Bricolo, F., y Serpelloni, G. (2002). Efectos del uso de la tecnología digital en el cerebro y en el psique. Análisis de las evidencias y dos propuestas. *Adicciones*, 14(1), 107-116. <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/516>
- Cabas, K., Velásquez, J. S., Romero, C. A., y Cadavid, I. (2015). Efecto de la distracción mediante el uso de videojuegos en la percepción del dolor inducido experimentalmente. *Tesis Psicológica*, 10(1), 104-114. <https://revistas.libertadores.edu.co/index.php/TesisPsicologica/article/view/571>
- Cano-Mañas, M. J., Collado-Vázquez, S., y Cano-de la Cuerda, R. (2017). Videojuegos comerciales en la rehabilitación de pacientes con ictus subagudo: estudio piloto. *Revista de Neurología*, 65(8), 337-347. <https://doi.org/10.33588/rn.6508.2017212>
- Castellana, M., Sánchez-Carbonell, X., Graner, C., y Beranuy, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos. *Papeles del Psicólogo*, 28(3), 196-204. <https://www.papelesdelpsicologo.es/contenido?num=1125>
- Chóliz, M., y 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>
- Cruz, M. V. de la (1995). *TONI 2 – Test de inteligencia no verbal. Apreciación de la habilidad cognitiva sin influencia del lenguaje*. Madrid: TEA.
- Echeburúa, E. (1992). Psicopatología, variables de personalidad y vulnerabilidad psicológica al juego patológico. *Psicothema*, 4(1), 7-20. <https://www.psicothema.com/pi?pii=812>
- Echevarri, M., Godoy, J. C., y Olaz, F. (2007). Diferencias de género en habilidades cognitivas y rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Universitas Psychologica*, 6(2), 319-329. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revPsycho/article/view/120>
- Espinosa, L. S. (2018). Trastorno de personalidad y juego patológico en adolescentes y jóvenes con dependencia de las máquinas tragamonedas. *Persona*, 21(2), 99-124. <https://doi.org/10.26439/persona2018.n021.3023>
- Estalló, J. A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6(2), 181-190. <https://www.psicothema.com/pi?pii=914>
- Estalló, J. A. (1995). *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Planeta.

- Estalló, J. A., Masferrer, M. C., y Aguirre, C. (2001). Efectos a largo plazo del uso de videojuegos. *Apuntes en Psicología*, 19(1), 161-174.
- García-Cueto, E., y Cerro, V. (1990). Características individuales y tipo de ocio. *Psicothema*, 2(2), 173-177. <https://reunido.uniovi.es/index.php/PST/article/view/7050>
- Gómez, A., Arenas, L., y Toro, F. D. (2017). Rasgos de personalidad de un grupo de videojugadores en la ciudad de Manizales. *Tempus Psicológico*, 1(1), 107-125. <https://doi.org/10.30554/tempuspsi.1.1.2067.2018>
- González, A. (2011). La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios. *Zer*, 15(28), 117-132. <https://doi.org/10.1387/zer.2352>
- Jiménez-Albiar, M. I., Piqueras, J. A., Mateu-Martínez, O., Carballo, J. L., Orgilés, M., y Espada, J. P. (2012). Diferencias de sexo, características de personalidad y afrontamiento en el uso de Internet, el móvil y los videojuegos en la adolescencia. *Health and Addictions*, 12(1), 61-82. <https://doi.org/10.21134/haaj.v12i1.10>
- Kim, E., Yim, H. W., Jeong, H., Jo, S. J., Lee, H. K., Son, H. J., y Han, H. H. (2018). The association between aggression and risk of internet gaming disorder in Korean adolescents: the mediation effect of father-adolescent communication style. *Epidemiology and Health*, 40, e2018039. <https://doi.org/10.4178/epih.e2018039>
- Laboratorio de Psicología. (2019). Fichas técnicas, pruebas y equipos de psicología. Universidad Católica Luis Amigó.
- López, F. (2012). Construcción y validación de un cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (40), 1-12. <https://doi.org/10.21556/edutec.2012.40.361>
- Marengo, L., Herrera, L. M., Coutinho, T. V., Rotela, G., y Strahler, T. (2015). Gamer o adicto? Revisión de narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*, 7(3), 1-23. <https://doi.org/10.5579/rnl.2013.0266>
- Martínez, P., Bohorodzaner, S., y Kampfner, E. (2010). Violencia y videojuegos en adolescentes chilenos y mexicanos. *Revista Chilena de Neuropsicología*, 5(3), 199-206.
- Méndez, A., Martín, A., Pires, A. C., Vásquez, A., González, F., y Carboni, A. (2015). Temporal perception and delay aversion: A videogame screening tool for the early detection of ADHD. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, 7(3), 90-101.
- Miró Quesada, J., y Ñopo, H. (2022). *Ser mujer en el Perú. Dónde estamos y a dónde vamos*. Planeta.
- Montero, I., y León, O. (2002). Clasificación y descripción de las metodologías de investigación en psicología. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 2(3), 503-508.
- Norris, K. O. (2004). Gender stereotypes, aggression, and computer games: An online survey of women. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(6), 714-727. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.714>
- Oliva, A., Hidalgo, M. V., Moreno, C., Jiménez, L., Antolín, L., y Ramos, P. (2012). *Uso y riesgo de adicciones a las nuevas tecnologías entre adolescentes y jóvenes andaluces*. Aguaclara Editorial.
- Peng, W., Liu, M., y Mou, Y. (2008). Do aggressive people play violent computer games in a more aggressive way? Individual difference and idiosyncratic game-playing experience. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(2), 157-161. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0026>
- Reyes-Hernández, K. L., Sánchez-Chávez, N. P., Toledo-Ramírez, M. I., Reyes-Gómez, U., Reyes-Hernández, D. P. y Reyes-Hernández, U. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Revista Mexicana de Pediatría*, 81(2), 74-78.
- Rojas-Jara, C., Polanco-Carrasco, R., Navarro-Castillo, R., Faúndez-Castillo, F., y Chamorro-Gallardo, M. (2022). "Game (not) over": A systematic review of video game disorder in adolescents. *Revista Colombiana de Psicología*, 31(2), 45-64. <https://doi.org/10.15446/rcp.v31n2.90741>
- Sánchez-Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. <https://doi.org/10.20882/adicciones.10>
- Sternberg, R. J. (1997). *Inteligencia exitosa. Cómo una inteligencia práctica y creativa determina el éxito en la vida*. Paidós.

- Tanikawa, A., Saddy, B. S., Mograbi, D. C., y Coelho, C. L. M. (2015). Jogos eletrônicos na perspectiva da avaliação interativa: ferramenta de aprendizagem com alunos com deficiência intelectual. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*, 7(3), 28-35. https://www.neuropsicolatina.org/index.php/Neuropsicologia_Latinoamericana/article/view/269
- Tejeiro, R. (2001). La adicción a los videojuegos. Una revisión. *Adicciones*, 13(4), 407-413. <https://doi.org/10.20882/adicciones.555>
- Torres, D., Blanca, E., y Pérez, R. (2021). Inmersión y activación de estados emocionales con videojuegos de realidad virtual. *Revista de Psicología*, 39(2), 531-551. <https://doi.org/10.18800/psico.202102.002>
- Vela, A. (2013). *Test revisado para identificar adicción a videojuegos en estudiante universitarios y aplicación*.
- Wartberg, L., Kriston, L., Kramer, M., Schwedler, A., Lincoln, T. M., y Kammerl, R. (2017). Internet gaming disorder in early adolescence: Associations with parental and adolescent mental health. *European Psychiatry*, 43, 14-18. <https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2016.12.013>