



VIII Jornadas de Investigación en Humanidades

DANIELA PALMUCCI
COORDINADORA

LAS HUMANIDADES EN EL SIGLO XXI DEBATES EMERGENTES Y LUCHAS IRRENUNCIABLES

7 al 9 de agosto de 2019



EDITORIAL
DE LA UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL SUR



DEPARTAMENTO
DE HUMANIDADES
UNS

VIII Jornadas de Investigación en Humanidades / Carmen del Pilar André... [et al.]; coordinación general de Daniela Palmucci. - 1a ed - Bahía Blanca: Editorial de la Universidad Nacional del Sur. Ediuns, 2021.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-655-258-5

1. Literatura. 2. Historia. 3. Filosofía. I. André, Carmen del Pilar II. Palmucci, Daniela, coord.
CDD 301



Editorial de la Universidad Nacional del Sur

Santiago del Estero 639 | (B8000HZK) Bahía Blanca | Argentina

www.ediuns.com.ar | ediuns@uns.edu.ar

Facebook: Ediuns | Twitter: EditorialUNS



Diseño interior: Alejandro Banegas

Diseño de tapa: Fabián Luzi

Corrección y ordenamiento: Gisele Julián

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución - No Comercial-Sin Derivadas. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>



Queda hecho el depósito que establece la ley n° 11723

Bahía Blanca, Argentina, febrero de 2021.

© 2021 Ediuns.



Las Humanidades en el siglo XXI
Debates emergentes y luchas irrenunciables

7 al 9 de agosto de 2019

Departamento de Humanidades

Universidad Nacional del Sur

Bahía Blanca



Universidad Nacional del Sur

Autoridades

Rector

Dr. Daniel Vega

Vicerrector

Dr. Javier Orozco

Secretario General de Ciencia y Tecnología

Dr. Sergio Vera

Departamento de Humanidades

Autoridades

Director Decano

Dr. Emilio Zaina

Vice Director Decano

Lic. Diego Poggiese

Secretaria Académica

Lic. Eleonora Ardanaz

Secretaria de Extensión y Relaciones Institucionales

Dra. Alejandra Pupio

Secretaria de Investigación, Posgrado y Formación Continua

Dra. Daniela Palmucci

Comité Académico

- Dr. Sandro Abate (UNS - CONICET)
Dra. Marta Alesso (UNLPampa)
Dra. Ana María Amar Sánchez (University of California, Irvine)
Dra. Adriana M. Arpini (UNCu)
Dr. Marcelo R. Auday (UNS)
Dr. Eduardo Azcuy Ameghino (UBA - CONICET)
Dra. Cecilia Barelli (UNS)
Dra. Dora Barrancos (UBA - CONICET)
Lic. Cristina Bayón (UNS)
Dr. Raúl Bernal-Meza (UNdelCPBA)
Dr. Gustavo Bodanza (UNS)
Dr. Roberto Bustos Cara (UNS)
Dra. Mabel Cernadas (UNS - CONICET)
Dra. Liliana Cubo de Severino (UNCuyo - CONICET)
Dra. Laura Del Valle (UNS)
Dra. Marta Domínguez (UNS)
Dr. Oscar M. Esquisabel (UNLP - CONICET)
Dra. Claudia Fernández (UNLP - CONICET)
Dra. Ana V. Fernández Garay (UNLPam - CONICET)
Dr. Ricardo García (UNS)
Dra. Viviana Gastaldi (UNS)
Dr. Alberto Giordano (UNR)
Dra. María Isabel González (UBA)
Dra. Graciela Hernández (UNS - CONICET)
Dra. Yolanda Hipperdinger (UNS - CONICET)
Dra. Silvina Jensen (UNS- CONICET)
Dra. María Luisa La Fico Guzzo (UNS)
Dr. Javier Legris (UBA - CONICET)
Dra. Celina Lértora Méndoza (USAL - CONICET)

Dr. Fernando Lizárraga (UNCo - CONICET)
Dr. Pablo Lorenzano (UNTF)
Dra. Stella Maris Martini (UBA)
Dr. Raúl Menghini (UNS)
Dra. Elda Monetti (UNS)
Dr. Rodrigo Moro (UNS - CONICET)
Dra. Lidia Nacuzzi (UBA - CONICET)
Dr. Sergio Pastormerlo (UNLP)
Dra. Alicia Ramadori (UNS)
Dra. Silvia Ratto (UNQ - UBA)
Dra. Elizabeth Rigatuso (UNS - CONICET)
Lic. Adriana Rodríguez (UNS)
Dr. Jorge Roetti (UNS - CONICET)
Dr. Miguel Rossi (UBA)
Dra. Marcela Tejerina (UNS)
Dra. Patricia Vallejos (UNS- CONICET)
Dra. María Celia Vázquez (UNS)
Dr. Daniel Villar (UNS)
Dra. Ana María Zubieta (UBA)

Coordinadora general

Daniela Palmucci

Comisión organizadora

Marcelo Auday

Martín Aveiro

Juliana Fatutta

Alejandro Fernández

Diana Fuhr

María Victoria Gómez Vila

Estefanía Maggiolo

Quimey Mansilla Yancafil

Virginia Martín

Lorena Montero

Marta Negrín

Melisa Belén Nieto

Nicolás Patiño Fernández

Esteban Sánchez

Mariano Santos La Rosa

Ana Inés Seitz

Antonela Servidio

Fabiana Tolcachier

David Waiman

Sandra Uicich

Departamento de Humanidades

Universidad Nacional del Sur

Bahía Blanca, Argentina

Adicción a los videojuegos e impulsividad. Estudio correlacional en adolescentes de entre 12 y 18 años de la ciudad de Bahía Blanca

Agustina Barbado¹

Melisa Díaz Maldonado¹

Introducción

El presente trabajo se centra en el uso problemático de videojuegos, que está dado por el tipo de actividad y el tiempo destinado a ella, así como también por sus efectos negativos, y tiene como principal objetivo identificar el tipo de relación, si es que existe, entre el uso problemático de los videojuegos y el control de impulsos en adolescentes de entre 12 y 18 años de edad, de la ciudad de Bahía Blanca, con el supuesto hipotético de que ambos fenómenos guardan una relación inversa entre sí.

Se considera que la adolescencia es una etapa de alta vulnerabilidad, en la que predominan un bajo control de la conducta y las emociones (Ramos-Galarza, Pérez-Salas y Bolaños-Pasquel, 2015), rebeldía y un gran dominio sobre las nuevas tecnologías (NT), y, en este contexto, el adolescente es susceptible de sufrir trastornos psicológicos relacionados con el uso de alguna de las aplicaciones de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) (Echeburúa Odriozola, 2012).

En esta etapa, suele haber una predisposición mayor a desarrollar un uso problemático de las NT, que pueden llevar a un uso, abuso y hasta la dependencia, y que está asociada al abandono de otras prácticas para dedicarse exclusivamente al dispositivo, adaptando sus necesidades a las del aparato electrónico, disminuyendo las horas de sueño, comida, estudio

¹ Universidad del Salvador (USAL), correos electrónicos: agustina.barbado@hotmail.com, mediasmaldonado@hotmail.com.

y la posibilidad de mantener relaciones interpersonales cara a cara y aumentando las conductas sedentarias, lo que tiene repercusiones negativas en la personalidad del adolescente (Ameneiros y Ricoy, 2015). Los jóvenes pueden desarrollar estos comportamientos y persistir en ellos a causa del escaso control y la continuación de la actividad a pesar de los efectos negativos que esta genere (Echeburúa Odriozola, 2012).

Entonces, es la personalidad de quien tiene dificultades para controlar sus impulsos primarios la que “puede desencadenar conductas compulsivas, generando mayor o menor grado de adicción ante cualquier objeto y, por lo tanto, es una posibilidad del sujeto y no una consecuencia de su contacto con el dispositivo” (Ameneiros y Ricoy, 2015, p. 115).

Dentro de las NT se encuentran los videojuegos, que son dispositivos electrónicos mediante los cuales, y gracias a algún tipo de comando, como un teclado o un *joystick*, por ejemplo, se pueden simular juegos en televisores o pantallas de *tablets*, celulares o computadoras.

Recientemente, la Organización Mundial de la Salud incluyó en la 11ª Revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) el *Gaming Disorder*, que puede ser traducido al español como Trastorno de Juego. Es definido como un “patrón de comportamiento de juego” (OMS, en prensa, 1), que se caracteriza por una deficiencia en el control sobre los juegos, interfiriendo y reduciendo el interés por llevar a cabo otras actividades, además de una imposibilidad de interrumpirlo a sabiendas de sus efectos perjudiciales.

Sin embargo, los videojuegos suelen tener un alto impacto en la cotidianidad de los adolescentes y su entorno, pues pierden la noción del tiempo y la capacidad de control, lo que altera el rendimiento escolar, genera tensiones familiares y afecta las relaciones sociales (Estallo Martí, 1995).

Además, los videojuegos tienen como efecto perjudicial el aumento de las conductas impulsivas, agresivas y egoístas en quienes más tiempo los utilizan, especialmente cuando se trata de juegos violentos (Estallo Martí, 1995).

Las conductas normales de una persona pueden tornarse patológicas al intensificarse y aumentar su frecuencia, provocando una interferencia en todos los planos de la vida, y una progresiva pérdida del control (Echeburúa, Corral y Amor, 2005).

De este modo, y si se tiene en cuenta que una conducta adictiva se caracteriza por ser excesiva, incontrolable, compulsiva y física o psicológicamente destructiva (Mendelson & Melo, 1986), la adicción a los videojuegos podría ser definida como “el uso excesivo y compulsivo de videojuegos que provoca problemas emocionales y/o sociales, y que a pesar de ello el jugador no puede regular su conducta” (Lloret Irles, Morell Gomis, Marzo Campos y Tirado González, 2017, p. 2).

Muestra

Para la muestra se seleccionaron convenientemente dos instituciones educativas de nivel secundario, una de gestión pública y otra, privada.

En total, participaron 213 adolescentes, de los cuales 111 eran varones y 102 mujeres, de entre 12 y 18 años, siendo la edad promedio 14,69 años. Los encuestados cursan de primero a sexto año. 115 pertenecen a un colegio privado y los 98 restantes a uno público.

Se eliminó de la base de datos a 4 participantes, en tanto sus edades eran inferiores a los 12 (1) o superiores a los 18 (3).

En cuanto al género, de los 213 adolescentes encuestados, no se observan diferencias significativas, siendo el 52,58% varones y el 47,42% mujeres.

Instrumento

El instrumento consta de tres partes. En la primera se recaban los datos sociodemográficos y escolares: edad, sexo, colegio y curso. En la segunda, se realiza una adaptación del cuestionario elaborado por Marco (2013). En la tercera parte se evalúa la dependencia de los videojuegos por medio del TDV (Chóliz y Marco, 2011), al que se adicionaron tres ítems, formulados ad hoc, sobre impulsividad.

Los tres primeros ítems (1, 2 y 3) fueron introducidos por las investigadoras. El punto 1, que se responde por sí o por no, consulta sobre la utilización de videojuegos; el 2 indaga sobre la edad en que se comenzaron a utilizar y el 3 sobre los videojuegos que usan actualmente. Ambos ítems son de respuesta abierta.

Los puntos 4, 5 y 6 refieren a los parámetros del uso de los videojuegos e indagan sobre la frecuencia y tiempo de juego semanal, distinguiendo entre días de lunes a jueves y fines de semana. Los encuestados deben responder eligiendo una de las cinco opciones disponibles.

El séptimo punto es sobre la percepción subjetiva de dependencia de los videojuegos, en la que los encuestados deben seleccionar, en una escala de 0 a 100 con intervalos de 10 puntos, el porcentaje que consideran adecuado a su grado de dependencia de los videojuegos.

Los puntos 8 y 9 corresponden al TDV (Chóliz y Marco, 2011), que es definido como “un instrumento diagnóstico de la dependencia de los videojuegos, basado en los principales criterios diagnósticos del trastorno por dependencia de sustancias” (Marco, 2013, p. 103), descriptos en el DSM-IV-TR (APA, 2002).

El Test original, cuyo vocabulario fue modificado y adaptado al dialecto argentino, consta de 25 ítems divididos en dos partes. La primera evalúa, en 14 ítems, el grado de acuerdo o desacuerdo con respecto a una serie de afirmaciones sobre el uso de los videojuegos, y que se responden mediante una escala de Likert, con las siguientes opciones: 0 “totalmente en desacuerdo”, 1 “un poco en desacuerdo”, 2 “neutral”, 3 “un poco de acuerdo” y 4 “totalmente de acuerdo”. La segunda parte, que consta de 11 ítems se refiere a la frecuencia con que acontecen determinados hechos y también se mide con una escala de Likert que oscila entre 0 “nunca”, 1 “rara vez”, 2 “a veces”, 3 “con frecuencia” y 4 “casi siempre”.

Además, los ítems se pueden agrupar en cuatro dimensiones: (1) Abstinencia, que se refiere al malestar que surge cuando la persona no puede jugar con los videojuegos y los utiliza para aliviar diversos problemas psicológicos; (2) Abuso y Tolerancia, que es el aumento progresivo y excesivo del tiempo de juego; (3) Problemas ocasionados por los videojuegos, asociados a los efectos perjudiciales de su uso; y (4) Dificultad en el control, sobre todo para interrumpir el juego (Chóliz y Marco, 2011).

En la adaptación realizada, para distinguir a los adolescentes que cumplen los criterios diagnósticos de dependencia de los videojuegos de los que no, se tomó el punto de corte en el TDV propuesto por Marco (2013), que presenta Puntuación Directa = 56.

Los ítems 15 (“Hago cosas sin pensarlas”), 21 (“Digo lo primero que se me viene a la mente”) y 28 (“Termino las cosas que empiezo”) fueron incorporadas para la presente investigación, con la intención de recabar mayor información sobre el comportamiento impulsivo de los adolescentes encuestados, y han sido integrados y distribuidos aleatoriamente dentro del TDV (Chóliz y Marco, 2011). La formulación de los mismos se hizo a partir de los aportes de Ramos-Galarza, Pérez-Salas y Bolaños-Pasquel (2015) y Rubio et al. (1998).

Resultados

El 20,19% respondió que no juega a los videojuegos, del que 3,28% son hombres y 16,90% son mujeres. El 79,81% respondió que sí lo hace, siendo 30,59% mujeres y 49,29% hombres.

En función del número de jugadores, que son 170 y componen la muestra final, se observa que el 33,52% comenzó a jugar videojuegos entre los 3 y 6 años, el 49,41% comenzó entre los 7 y 10 años y el 11,17% lo hizo a partir de los 11 años. El 5,88% no respondió a la pregunta. Resulta significativo que estos datos no guardan relación con las edades actuales de los sujetos, lo que, en algunos casos, indica que llevan más de la mitad de su vida utilizando videojuegos.

Entre los videojuegos más utilizados se destacan el Fortnite, FIFA, Grand Theft Auto (GTA), Call of Duty y Helix Jump, que son juegos de estrategia y de rol, simuladores deportivos, de disparo o *shooter* y arcade, respectivamente.

De los alumnos que refieren haber utilizado videojuegos la semana previa a la administración del cuestionario, el 31,17% manifiesta haber jugado 1 o 2 días, el 25,88% manifiesta haberlo hecho todos los días, el 21,76% lo hizo 3 o 4 días, el 12,35% jugó 5 o 6 días y el 8,23% no lo hizo ningún día.

De los datos obtenidos, resulta que 27 adolescentes (15,88%) puntuaron más alto en los criterios de dependencia, con una edad promedio de 14 años. De ellos, el 81,48% son varones, mientras que el 18,51% restante son mujeres, lo que se corresponde con los resultados obtenidos en investigaciones previas (Alonqueo Boudon y Rehbein Felmer, 2008; Begoña Alfajeme González y Sánchez Rodríguez, 2003; Chamarro et al., 2014; Chóliz y Marco, 2011; Espejo Garcés et al., 2015; Salas-Blas et al., 2017; Vallejos y Capa, 2010).

De los adolescentes que pueden considerarse dependientes, más de la mitad (55,55%) han jugado todos los días de la semana anterior, mientras que el 22,22% lo han hecho 3 o 4 días y el 18,51%, 5 o 6 días. El porcentaje restante (3,70%) corresponde a quienes jugaron 1 o 2 días. Ningún adolescente ha pasado días sin jugar.

Respecto de la frecuencia de tiempo en horas, se observa que el 75% ha jugado más de 2 horas durante los días de semana, valor que se incrementa durante los fines de semana (85,18%).

En síntesis, todos los que puntúan como dependientes han jugado, al menos, un día a la semana y, en su mayoría, más de 2 horas diarias.

No se observa una relación significativa entre la percepción subjetiva del grado de dependencia y los adolescentes que más alto han puntuado. Es decir que, mientras muchos adolescentes consideran que dependen de los videojuegos en porcentajes menores al 50% y, sin embargo, puntúan como dependientes, otros asumen porcentajes mayores y, sin embargo, catalogan como no-dependientes.

Del análisis de la segunda parte del cuestionario, se obtiene que los ítems con puntuaciones medias más elevadas, respecto del total de la muestra, son: “Cuando estoy aburrido me pongo a jugar con un videojuego” (Ítem 18); “Me acosté más tarde o dormí menos por quedarme jugando con videojuegos” (Ítem 19); “Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo” (Ítem 26); “En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar un videojuego, aunque solo sea un momento” (Ítem 20); “Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé” (Ítem 1); y “Me irrita o enoja cuando no funciona bien el videojuego por culpa del dispositivo” (Ítem 7).

Sobre esto, se observa una correspondencia con los resultados obtenidos por Marco (2013), con quien se comparten las puntuaciones elevadas de los ítems 1, 7, 18 y 26, siendo los que mayor probabilidad de ocurrencia tienen entre los adolescentes.

Sin embargo, sobre los sujetos dependientes, los valores de las medias se duplican. Los ítems con puntuaciones más elevadas (mayores a 3 puntos) son 7, 1, 18 y 19, a los que se suman los ítems 3 (“Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona el dispositivo”), 4 (“Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos”) y 28 (“Termino las cosas que empiezo”).

Respecto del análisis por dimensiones, hay una similitud en los datos obtenidos en esta investigación y la realizada por Marco (2013).

En los datos obtenidos se observa una diferencia sustancialmente significativa entre jugadores dependientes y no-dependientes, en tanto los valores de las medias de cada dimensión se han triplicado.

Específicamente, en cuanto a la impulsividad, que incluye la dimensión de Control del TDV y los tres ítems elaborados *ad hoc* (15, 21 y 28), se observa una diferencia significativa entre jugadores dependientes y no-dependientes, de más del doble en la media total ($D = 22,48$; $N = 10,17$), lo que indica que hay una disminución del control de impulsos en sujetos dependientes, contrario a lo que sucede con los que no lo son.

Siguiendo en esta línea, la diferencia en la media entre varones y mujeres dependientes no resulta llamativa, puesto que es de 2 puntos, mientras que, en cuanto a la edad, se observa un incremento de la misma a partir de los 15 años. Esto indicaría una disminución del control de impulsos a medida que aumenta la edad, contrario a lo esperable.

Conclusión

En función de los datos obtenidos, se destacan algunos resultados. En primer lugar, no se observó una diferencia significativa entre las puntuaciones de los adolescentes de una u otra escuela, lo que permitiría inferir que la utilización de los videojuegos no es exclusiva de sectores de la sociedad medios o altos.

En segundo lugar, el porcentaje de adolescentes que no utilizan videojuegos resultó llamativo, ya que, socialmente, se tiene la creencia de que todos lo hacen, por considerarlos un medio de entretenimiento.

Respecto de los que sí juegan, es importante destacar las edades en que comenzaron a hacerlo: casi la mitad de los adolescentes manifestaron haber iniciado esta actividad entre los 7 y 10 años y un número menor aseguraron haberlo hecho entre los 3 y 6 años; en el contraste de los datos, se obtiene que quienes se han iniciado más tempranamente no son los

participantes más jóvenes de la muestra, lo que indicaría que, algunos, llevan más de la mitad de su vida jugando videojuegos. Sin embargo, este no es el factor que determine la dependencia a los mismos.

En tercera instancia, de los 27 adolescentes que han puntuado como dependientes, es preciso destacar el hecho de que más de la mitad utilizan los videojuegos todos los días de la semana y por un lapso superior a dos horas. Es decir, la frecuencia de uso es, efectivamente, uno de los factores relacionados con la situación de dependencia, puesto que interfiere en otras actividades cotidianas y reduce las horas de sueño.

Además, la alta puntuación del ítem 4 (“Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos”) permite inferir que los adolescentes experimentan sentimientos de dependencia a los videojuegos, aun cuando la percepción subjetiva sobre el grado de esta es muy variable, lo que indica que no hay conciencia del efecto que producen los videojuegos.

En quinto lugar, el significativo aumento en los valores referidos a la impulsividad habilita a confirmar la hipótesis de esta investigación, según la cual existe una relación inversa entre el uso problemático de videojuegos y el control de impulsos. También es de suma importancia destacar que dicho aumento se da en los participantes mayores a 15 años, contrario a lo que se podría esperar en esa etapa del ciclo vital, en la que debiera haber un mayor dominio de las funciones ejecutivas.

En síntesis, la reducción del control de impulsos sería una consecuencia directa y perjudicial del uso desadaptativo de los videojuegos.

Referencias bibliográficas

- Alfajeme González, M. y Sánchez Rodríguez, P. (2003). Un instrumento para evaluar el uso y las actitudes hacia los videojuegos. *Pixel-Bit. Revista de medios y educación*, 20, 17-32.
- Alonqueo Boudon, P. y Rehbein Felmer, L. (2008). Usuarios habituales de videojuegos: una aproximación inicial. *Última década*, 29, 11-27.
- Ameneiros, A. y Ricoy, M. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, Extr. 13, 115-119.
- American Psychiatric Association. (2002). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales: DSM-IV-TR* (4ta ed. Texto revisado). Barcelona: Masson.
- Chamarro, A., Carbonell Sánchez, X., Manresa, J., Muñoz-Miralles, R., Ortega-González, R., López-Morrón, M., et al. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con

- los Videojuegos (CERV): un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26(4), 303-311.
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de psicología* 30(2), 418-426.
- Echeburúa Odriozola, E. (2012). Factores de riesgo y factores de protección en la adicción a las nuevas tecnologías y redes sociales en jóvenes y adolescentes. *Revista española de drogodependencias*, 37(4), 435-447.
- Echeburúa, E., Corral, P. y Amor, P. (2005). El reto de las nuevas adicciones: objetivos terapéuticos y vías de intervención. *Psicol. Conduct.*, 13(3), 511-525.
- Espejo Garcés, T., Chacón Cuberos, R., Castro Sánchez, M., Martínez Martínez, A., Zurita Ortega, F. y Pinel Martínez, C. (2015). Análisis descriptivo del uso problemático y hábitos de consumo de los videojuegos con relación al género en estudiantes universitarios. *Revista latinoamericana de tecnología educativa*, 14(3), 85-93.
- Estallo Martí, J. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6(2), 181-190.
- Lloret Irles, D., Morell Gomis, R., Marzo Campos, J. y Tirado González, S. (2017). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Atención primaria* 50(6), 350-358.
- Marco, C. (2013). *Prevención de la adicción a videojuegos: eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa PrevTec 3.1.* (Tesis doctoral). Universidad de Valencia, Valencia.
- Mendelson, J., & Mello, N. (1986). *The addictive personality*. Nueva York: Chelsea House.
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2018). *Gaming Disorder*. Recuperado de: <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>.
- Ramos-Galarza, C., Pérez-Salas, C. y Bolaños-Pasquel, M. (2015). Validación de la Escala de Impulsividad Bis 11-C para su Aplicación en Adolescentes Ecuatorianos. *Revista ecuatoriana de neurología*, 24(1-3), 25-31.
- Rubio, G., Montero, I., Jáuregui, J., Martínez, M., Álvarez, S., Marín, J. y Santo-Domingo, J. (1998). Validación de la Escala de Impulsividad de Plutchik en población española. *Archivos de neurobiología*, 61, 223-232.
- Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M. y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas psychologica*, 16(4), 1-13.
- Vallejos, M. y Capa, W. (2010). Video juegos: adicción y factores predictores. *Avances en psicología*, 18(1), 103-110.