



NAVEGANDO ENTRE BITS Y REALIDAD: EL ROL CRUCIAL DE LA ENFERMERÍA EN LA LUCHA CONTRA LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

NAVIGATING BETWEEN BITS AND REALITY: THE CRUCIAL ROLE OF NURSING IN THE FIGHT AGAINST VIDEO GAME ADDICTION

Dra. Cruz Xiomara Peraza De Aparicio ^{1*}

¹ Universidad Metropolitana para la Educación y el Trabajo. Guayaquil, Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2588-970X>. Correo: cperaza@umet.edu.ec

MSc. Yoel López Gamboa ²

² Universidad Metropolitana para la Educación y el Trabajo. Guayaquil, Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9596-443X>. Correo: ylopez@umet.edu.ec

* Autor para correspondencia: cperaza@umet.edu.ec

Resumen

En la actualidad, existe suficiente evidencia empírica, clínica y científica para considerar que el juego excesivo puede llegar a ser problemático y adictivo, especialmente en los videojuegos en línea. El uso patológico se produce cuando existe un uso disfuncional que perjudica al individuo a nivel familiar, social, laboral, escolar, conductual y/o psicológico. Objetivo: Aplicar cuidados de Enfermería a adolescente con adicción a videojuegos. Material y Métodos Se realizó sistemática de artículos científicos, información de periódicos locales, casos clínicos en español e inglés relacionado con tema de investigación buscando información electrónica en las siguientes bases de datos: Latindex, Dialnet, Scielo. La elaboración de una estructura teórica a partir de la revisión documental resulta imprescindible para la orientación de la revisión. Se realizó caso clínico Basado en Evidencia (EBE) Resultados: En esta sociedad, donde prevalece cada vez más, el número de imágenes, videos y posts en las redes sociales, se debe fomentar un uso moderado, particularmente del teléfono móvil, y educar a los jóvenes en una cultura del compañerismo, tolerancia, respeto, donde el hecho de compartir sentimientos, opiniones, experiencias de forma directa cara a cara sea la que prevalezca a la hora de hacerlo. Conclusiones: Los profesionales sanitarios, y más concretamente enfermería, tiene un gran abanico de intervenciones para propiciar una adaptación saludable de las nuevas tecnologías a unos jóvenes cada vez más cegados en sus vidas virtuales, poniendo en valor la importancia del rol de las familias, docentes y cuidadores para conseguir los objetivos marcados.

Palabras clave: adicción; videojuegos; rol de enfermería



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistabiosana@gmail.com



Abstract

Currently, there is sufficient empirical, clinical and scientific evidence to consider that excessive gaming can be problematic and addictive, especially in online video games. Pathological use occurs when there is dysfunctional use that harms the individual at a family, social, work, school, behavioral and/or psychological level. Objective: Apply nursing care to adolescents with video game addiction. Material and Methods A systematic review of scientific articles, information from local newspapers, clinical cases in Spanish and English related to the research topic was carried out, searching for electronic information in the following databases: Latindex, Dialnet, Scielo. The development of a theoretical structure based on the documentary review is essential for the orientation of the review. A clinical case was carried out based on evidence (EBE). Results: In this society, where the number of images, videos and posts on social networks increasingly prevails, moderate use should be encouraged, particularly of the mobile phone, and educate young people in a culture of camaraderie, tolerance, respect, where the fact of sharing feelings, opinions, experiences directly face to face is what prevails when doing so. Conclusions: Health professionals, and more specifically nursing, have a wide range of interventions to promote a healthy adaptation of new technologies to young people who are increasingly blinded in their virtual lives, highlighting the importance of the role of families, teachers and caregivers to achieve the set objectives.

Keywords: addiction; video game; nursing role

Fecha de recibido: 14/07/2025

Fecha de aceptado: 15/09/2025

Fecha de publicado: 11/11/2025

Introducción

Si bien la tecnología ha revolucionado los modos de vida ofreciendo herramientas invaluablees como internet, móviles y videojuegos, también presenta desafíos que no es factible ignorar. En el caso de los videojuegos, su popularidad entre los adolescentes, especialmente varones, ha experimentado un auge considerable en la última década. Sin embargo, detrás de esta inocente forma de entretenimiento se esconde una realidad preocupante: el uso excesivo puede derivar en problemas e incluso en adicción (1).

La evidencia científica, clínica y empírica es contundente: el juego desmedido, particularmente en videojuegos en línea, puede convertirse en una conducta adictiva. Los diseños de estos juegos, cuidadosamente elaborados para generar enganche, junto a factores personales y ambientales, pueden propiciar el uso abusivo e inadecuado, con graves consecuencias para los adolescentes (2).

En la última década, el uso de videojuegos se ha convertido en una actividad de ocio cada vez más popular con un aumento excesivo entre los adolescentes varones. En la actualidad, existe suficiente evidencia empírica, clínica y científica para considerar que el juego excesivo puede llegar a ser problemático y adictivo, especialmente en los videojuegos en línea (3). El diseño de los videojuegos facilita la pérdida de capacidad



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistabiosana@gmail.com



de control sobre el juego, lo que, unido a otros factores personales y ambientales, facilita el uso abusivo e inadecuado, pudiendo dar lugar a una conducta adictiva en los adolescentes (2, 4). En este sentido, las adicciones tecnológicas son el tipo más reciente de adicciones comportamentales por un consumo excesivo y disfuncional (5).

La conducta de juego problemático se refiere a la condición bajo implicación problemática de los juegos digitales (2). El uso patológico se produce cuando existe un uso disfuncional que perjudica al individuo a nivel familiar, social, laboral, escolar, conductual y/o psicológico. La creciente prevalencia a nivel mundial exige una mejor calidad de las investigaciones para generar evidencia sobre este importante problema de Salud Pública (6).

El trastorno de juego por internet no aparecía en el antiguo y, para ese entonces, principal manual diagnóstico de trastornos mentales DSM 4 (7); ni tampoco aparece en el vigente CIE 10, lo cual es explicable por el hecho de que la mayoría de las herramientas y muchas de las funciones de estas tecnologías no existían en el momento en el que se elaboraron.

Es importante señalar que, los nuevos avances tecnológicos no solamente se han convertido en una parte fundamental y característica de las sociedades avanzadas, sino que también son causa de problemas, especialmente cuando la pauta de uso es inapropiada. Frente a esta perspectiva no es raro imaginarse que la adicción a videojuegos sea una problemática creciente en adolescente y jóvenes de la sociedad y que la participación iterativa y persistente durante largas horas en videojuegos, que normalmente son grupales, conlleve a una adicción de población creciente (8).

La alta exposición se ha relacionado con una variedad de trastornos, pero se desconoce la relación entre el uso problemático de videojuegos y el bienestar emocional; convirtiéndola en una enfermedad blanco para estudios (9). Por la importancia de todo lo antes referido, el objetivo del artículo explicar los cuidados de Enfermería a adolescente con adicción a videojuegos.

Materiales y métodos

Se realizó sistemática de artículos científicos, información de periódicos locales, casos clínicos en español e inglés relacionado con tema de investigación buscando información electrónica en las siguientes bases de datos: Latindex, Dialnet, Scielo. La revisión bibliográfica y documental constituye uno de los principales pilares en los que se sustenta la investigación. La elaboración de una estructura teórica a partir de la revisión documental resulta imprescindible para la orientación de la revisión (10).

Resultados y discusión

La conducta de juego problemático se refiere a la condición bajo implicación problemática de los juegos digitales. El uso patológico se produce cuando existe un uso disfuncional que perjudica al individuo a nivel familiar, social, laboral, escolar, conductual y psicológico.

Las adicciones: generalidades

Una adicción se define como la dependencia a una sustancia, una actividad o una relación. Las adicciones controlan los pensamientos y los comportamientos de las personas que sólo buscan conseguir o realizar la cosa deseada.





Las drogas son sustancias químicas que interactúan con el cuerpo y mente, modificando sus funciones de diversas maneras. Su clasificación abarca distintos criterios, como su origen, efectos o legalidad. El consumo de drogas puede tener un amplio rango de consecuencias, desde beneficios terapéuticos hasta riesgos para la salud, la sociedad y el bienestar individual (7).

Epidemiología:

En una población de 3267 estudiantes de China, Estados Unidos y Singapur se encontró que el 20.9% presenta adicción a los videojuegos; siendo más frecuente en hombres con una tasa del 31% en comparación con las mujeres con una tasa del 13.1%. Datos obtenidos en una investigación realizada en Estados Unidos reporta que el 88% de los jóvenes comprendidos entre los 8 y 18 años juega videojuegos al menos ocasionalmente; independientemente del tipo o género, el tiempo promedio empleado en el juego es de 13,2 horas a la semana, demostrando además que existe mayor uso por parte del sexo masculino (11, 12)

Fisiopatología:

En ocasiones estas adiciones pueden derivar en otras enfermedades o trastornos como la depresión, la ansiedad, el consumo de drogas o la esquizofrenia. Además, estas pueden acabar afectando a su entorno cercano, en especial a mujeres embarazadas.

Causas y consecuencias:

- Consecuencias fisiológicas: Cansancio, Desnutrición, Agotamiento mental, Sedentarismo
- Epilepsias, Alteraciones del sistema inmune, Fatiga ocular, Cefaleas, Problemas musculares
- Consecuencias psicológicas: Ansiedad, Inestabilidad emocional, Agresividad, Infantilismo social, Falta de habilidades de afrontamiento, Confusión entre el mundo real- imaginario, Inmadurez, Fantasía extrema, Depresión, Empobrecimiento afectivo
- Consecuencias psicosociales: Conflictos familiares, Conflictos laborales
- Conflictos escolares, Problemas económicos, Posibles problemas legales (robos, agresiones, delitos), Aislamiento social, Dejadéz de hábitos de higiene (13).

Tratamiento:

Es importante poder diagnosticarlas lo antes posible para que un especialista le establezca el tratamiento más adecuado. En este aspecto, los amigos y parientes cercanos tienen un papel fundamental, los más destacados son:

1. Impedir comprar juegos: de este modo puede que acabe por aburrirse de los que tiene.
2. Ofrecer otras actividades para realizar: una excursión o ir al parque pueden quitarle de la cabeza sus ganas irrefrenables de jugar al menos por un rato.
3. Limitar el tiempo: permitirle jugar, pero solo 1 o 2 horas al día, ya que si se corta de golpe quizás jugara por las noches (9).





Los videojuegos: adicción comportamental

La adicción comportamental, llamada también adicción sin droga, es un tipo de adicción en la cual se da una pérdida de control de una determinada conducta y que tiene como característica, igual que las adicciones con sustancia, la dependencia, tolerancia, síndrome de abstinencia y la interferencia grave en la vida cotidiana de la persona. Así mismo las adicciones comportamentales tienen el mismo patrón que las adicciones a las sustancias químicas. Una necesidad cada vez mayor de repetir con más frecuencia el comportamiento para lograr la satisfacción buscada. Producen dependencia, síndrome de abstinencia y tolerancia. Estas características permiten discriminar la presencia de una adicción sin drogas de la mera alta frecuencia de un comportamiento determinado (14).

Síntomas que presentan los adictos

La adicción a los videojuegos presenta varios síntomas, los cuales dependerán en gran medida del grado de adicción y la personalidad de la persona (15). Los más comunes son:

1. Aislamiento social
2. Empeoramiento del rendimiento académico
3. Pérdida de la noción del tiempo
4. Dolores óseos o articulares
5. Ira desmesurada

Pruebas médicas para detectar la adicción Para diagnosticar esta adicción existen unos test que puede realizar el paciente para obtener un autodiagnóstico. Asimismo, el entorno cercano del adicto puede detectar en su comportamiento o en su rostro signos evidentes que confirmen la adicción (16, 17). Por su parte, los expertos se basan en la presencia de diferentes factores para poder identificar la enfermedad:

1. Dedicar 4 horas diarias o más a los videojuegos.
2. Dejar de lado sus obligaciones para dedicar tiempo a los videojuegos.
3. Muestra signos físicos apreciables a simple vista.
4. Detectan en él varios síntomas mediante una evaluación psicopatológica.

Causas: La variedad de características y circunstancias personales y sociales hace que se pueda llegar a la adicción a través de procesos muy diferentes, esto supone que no siempre tienen que estar presentes los mismos factores de riesgo, pero se necesitan elementos de tres tipos para que se dé la adicción:

- Factores de riesgo individuales: los propios de la persona sin que exista apenas capacidad de influencia desde el entorno (factores biológicos, trastornos mentales)
- Factores de riesgo personales: características del ámbito de la personalidad que son influenciados desde el entorno inmediato (actitudes, creencias, habilidades sociales, autoestima, impulsividad, presentismo).
- Influencia de los micro grupos (familia, escuela, grupo de iguales, barrio, trabajo) y del contexto macro-social. Los comportamientos susceptibles de crear adicciones están envueltos en un entramado de valores, estereotipos y mitos que los hacen atractivos para determinados grupos. Además, los valores y las exigencias sociales dificultan la integración de los grupos peor posicionados socialmente.





- **Tratamiento:** El principal riesgo de las adicciones comportamentales es la afectación a la salud mental del afectado.

Las adicciones del comportamiento son muy diferentes entre sí, y cada una de ellas tiene características específicas que deben tenerse en cuenta. Sin embargo, a pesar de sus diferencias, todas las adicciones comportamentales tienen síntomas en común, que requieren ayuda en el momento en el que se presentan:

- **Pérdida de control:** se siente un deseo intenso, una necesidad irrefrenable de concretar la actividad placentera.
- **Relación de dependencia:** irritabilidad y malestar ante la imposibilidad de concretar la conducta (abstinencia), imposibilidad de dejar de hacerlo pasado un corto período de tiempo, e incapacidad para dejarlo a pesar de haberlo intentado reiteradamente,
- **Tolerancia:** necesidad de aumentar la cantidad de actividad para conseguir los mismos efectos
- **Ocultación:** las consecuencias negativas suelen ser advertidas por personas allegadas que las comunican a quien padece la adicción, pero como mecanismo de defensa la persona adicta niega el problema

El objetivo terapéutico en las adicciones sin drogas es el reaprendizaje de la conducta de una forma controlada. En la actualidad, el tratamiento de la mayoría de estos trastornos se aborda desde la terapia cognitiva conductual y normalmente no implica el uso de fármacos.

Cuidados enfermeros ante la adicción a los videojuegos

No se han hallado cuidados exclusivos enfermeros para tratar la adicción a videojuegos. Las intervenciones preventivas se basan en la educación para la salud. Como tratamiento no farmacológico destaca la terapia cognitivo conductual (18). Se debería considerar esta patología como un nuevo campo de actuación para enfermería.

Tabla 1. - Valoración de Marjory Gordon (2010)

Patrón funcional	Datos subjetivos	Datos objetivos	Análisis del patrón
Patrón 5 – Sueño y descanso.	El paciente juega de noche y duerme de día.	Paciente presenta ojeras, somnolencia diurna excesiva, respiración irregular o aumento del movimiento durante el sueño.	Este patrón se encuentra alterado, presenta problemas de conciliación del sueño.
Patrón 8 – Rol y relaciones.	Ha abandonado por completo su rol como estudiante, Aunque refiere no sentir remordimientos al respecto.	presentan aislamiento social casi absoluto, sólo se relaciona con sus amigos del juego	Patrón esta alterado debido a que tiene dificultades para conocer gente nueva y entablar amistad debido a su timidez.





Patrón: Afrontamiento y tolerancia al estrés.	Baja tolerancia a la frustración, tendencia a la evasión a través de la fantasía.	presenta ansiedad al no poder jugar	Patrón se encuentra alterado debido a la ansiedad que tiene a los video juegos.
---	--	--	---

Plan de cuidado Taxonomía Nanda

Tabla 2.-Plan de cuidado. Diagnóstico real.

Dominio 1: Promoción salud		Clase 1: Toma de conciencia de la salud.		Código: 000999		
diagnóstico de enfermería: Mantenimiento ineficaz de la salud r/c percepción disminuida de riesgo para la salud y afrontamiento personal ineficaz m/p incapacidad para asumir la responsabilidad de llevar a cabo prácticas básicas de salud.						
Resultados de enfermería NOC						
Resultados NOC		Indicador		Escala Medición	Puntuación Diana	
1305 Adaptación psicosocial: cambio de vida. 2211 Ejecución del rol de padres. 1901 Cuidado de los hijos: seguridad psicosocial		130505: Expresiones de optimismo sobre el presente. 130512: Expresiones de sentimientos socializados. 130514: Participación en aficiones recreativas. 221112. utiliza una disciplina adecuada. 190102. supervisión de los compañeros de juego.		1. Grave 2. Sustancial. 3. Moderado. 4. Leve. 5. Ninguno	Mantener 2 Aumentar 5	
Intervenciones de enfermería NIC					Evaluación	
4470. Ayuda en la modificación de sí mismo. Ayudar al paciente a identificar las conductas diana que deban ser cambiadas para conseguir la meta deseada. Identificar con el paciente las estrategias más efectivas para el cambio de conducta. 8274. Fomentar el desarrollo: niño, adolescentes. Comentar los hábitos de desarrollo y las conductas asociadas normales con el niño adolescentes. Fomentar el arreglo personal. Favorecer las actividades escolares extraescolares, y de la comunidad.					Paciente normodinámicamente estable, bajo la supervisión del personal de enfermería.	

Fuente: NANDA: 2021-2023 (19); NOC (2018) NIC (2018)



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistabiosana@gmail.com


Tabla 3. - Plan de cuidado. Diagnóstico De Riesgo.

Dominio: 11 Seguridad/ Protección		Clase: 3 Violencia		Código: 00150	
Diagnóstico de enfermería: Riesgo de violencia dirigida a otros r/c baja autoestima, aislamiento social.					
Resultados de enfermería NOC					
Resultados NOC		Indicador	Escala medición	Puntuación Diana	
1902. Control del riesgo.		190208. Modifica estilo de vida para reducir el riesgo. 190217. Controlar los cambios en el estado general de salud.	1. Nunca demostrado 2. Raramente demostrado 3. A veces demostrado 4. Frecuentemente demostrado 5. Siempre demostrado	Mantener 2	Aumentar 5
Intervenciones de enfermería NIC					Evaluación
6610. Identificación de riesgos. - Revisar los antecedentes médicos y documentos previos para determinar evidencia de los diagnostico médicos y cuidado actual o anterior. - Determinar el cumplimiento del tratamiento médico y de enfermería. - Instruir sobre los factores de riesgo y planificar la reducción del riesgo. - Mantener los registros y estadístico preciso. 6487. Manejo ambiental: prevención de la violencia - Controlar la seguridad de los artículos que están en el entorno. - Reservar una zona de seguridad establecido. 6680 Monitorización de los signos vitales. - Monitorizar la presión, pulso, temperatura y estado respiratorio según corresponda. - Monitorizar la presión arterial después de adminístrale la medicación. - Monitorizar los tonos cardiacos. - Monitorizar los ruidos pulmonares. - Monitorizar periódicamente el color, temperatura y la humedad de la piel.					Paciente responde favorablemente a los cuidados de enfermería y disminuye el riesgo.




Tabla 4.-Plan de cuidado. Diagnóstico de Bienestar

Dominio: 1 Promoción de salud		Clase: 2 Gestión de salud.		Código: 00075	
Diagnóstico de enfermería: Disposición para mejorar el afrontamiento familiar, m/p expresa padres que desean mejorar los conocimientos de salud.					
Resultados de enfermería NOC					
Resultados NOC	Indicador	Escala medición		Puntuación Diana	
1813 conocimiento: régimen terapéutico	181310 Proceso de la enfermedad	1.- Ningún conocimiento 2.- Conocimiento escaso 3.- Conocimiento moderado 4.- Conocimiento sustancial 5.- Conocimiento extenso		Mantener 2	Aumentar 5
Intervenciones de enfermería NIC					Evaluación
5510. Educación para la salud 1.-Identificar los factores internos y externos que puedan mejorar o disminuir la motivación en conductas sanitarias. 2.- Determinar el contexto personal e historial sociocultural de la conducta sanitaria personal, familiar o comunitaria. 3.- Implicar a los individuos, familias y grupos en la planificación e implementación de los planes destinados a la modificación de conductas de estilo de vida o respecto de la salud.		Enseñanza: proceso de enfermedad 5602 • Evaluar el nivel actual de conocimiento del paciente relacionado con el proceso enfermedad específico • Explicar la fisiopatología de la enfermedad y su relación con la anatomía y la fisiología según el caso • Describir los signos y síntomas comunes de la enfermedad, según corresponda • Describir el proceso de la enfermedad según corresponda. • Comentar las opciones de terapia tratamiento			Paciente en recuperación con apoyo familiar.

Conclusiones

Es cierto que los videojuegos tienen sus ventajas, pero cuando el niño no es capaz de jugar a nada más, cuando prefiere estar encerrado en casa consigo mismo a salir a jugar con los amigos, el contexto cambia: ya no es un juego sino una adicción.

En esta sociedad, donde prevalece cada vez más, el número de imágenes, videos y posts en las redes sociales, se debe fomentar un uso moderado, particularmente del teléfono móvil, y educar a los jóvenes en una cultura



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistabiosana@gmail.com



del compañerismo, tolerancia, respeto, donde el hecho de compartir sentimientos, opiniones, experiencias de forma directa cara a cara sea la que prevalezca a la hora de hacerlo.

Los profesionales sanitarios, y más concretamente enfermería, tiene un gran abanico de intervenciones para propiciar una adaptación saludable de las nuevas tecnologías a unos jóvenes cada vez más cegados en sus vidas virtuales, poniendo en valor la importancia del rol de las familias, docentes y cuidadores para conseguir los objetivos marcados.

Así mismo, ayudando a estos últimos a ser los ojos de los profesionales sanitarios cuando no están presentes y empoderándoles para contribuir a un mejor vínculo familiar, donde los jóvenes sean partícipes de la mejora del mismo.

Referencias

1. San Miguel Caceda E. Consecuencias de la adicción a los videojuegos en los adolescentes de Hispanoamérica: una revisión sistemática de la literatura científica entre los años 2015 y 2020. 2020.
2. Rodríguez MR, Padilla FMG. El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. Enfermería Global. 2021;20(2):557-91.
3. D A. Efectos de los videojuegos en la salud de niños y adolescentes. Revista Pediatría. 2023;44(1):23-32.
4. Batista-Barallobre AR. Análisis de la Desigualdad de Género en la Representación Femenina en Órganos de Poder: Influencia de las Prácticas Socioculturales y Normativas. Neutrosophic Computing and Machine Learning ISSN 2574-1101. 2024;34:328-35.
5. King DL, Delfabbro PH. Video game addiction. Adolescent addiction: Elsevier; 2020. p. 185-213.
6. Irmak A, Erdoğan S. Predictores de la adicción a los juegos digitales entre los adolescentes turcos. Enfermería de adicciones, 30 (1), 49-56. 2019.
7. Dsm I. Diagnostic Criteria from DSM IV. American Psychiatric Association, Washington DC. 1994.
8. Lopez-Fernandez O, Honrubia-Serrano ML, Baguley T, Griffiths MD. Pathological video game playing in Spanish and British adolescents: Towards the exploration of Internet Gaming Disorder symptomatology. Computers in human behavior. 2014;41:304-12.
9. González MT, Espada JP, Tejeiro R. El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. Adicciones. 2017;29(3):180-5.
10. Arnau-Sabatés L, Sala Roca J. La revisión de la literatura científica: Pautas, procedimientos y criterios de calidad. 2022.
11. Männikkö N, Ruotsalainen H, Demetrovics Z, Lopez-Fernandez O, Myllymäki L, Miettunen J, et al. Problematic gaming behavior among Finnish junior high school students: Relation to socio-demographics and gaming behavior characteristics. Behavioral medicine. 2018;44(4):324-34.





12. Tang CS-K, Koh YW, Gan Y. Addiction to internet use, online gaming, and online social networking among young adults in China, Singapore, and the United States. *Asia Pacific Journal of Public Health*. 2017;29(8):673-82.
13. Rodríguez MR, Hodann-Caudevilla R, Páramo ÍA, Molina-Ruiz R. Adicciones sin sustancia o adicciones comportamentales. *Medicine-Programa de Formación Médica Continuada Acreditado*. 2023;13(85):4998-5009.
14. Paulus FW, Ohmann S, Von Gontard A, Popow C. Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*. 2018;60(7):645-59.
15. Lee S-Y, Kim MS, Lee HK. Prevention strategies and interventions for internet use disorders due to addictive behaviors based on an integrative conceptual model. *Current Addiction Reports*. 2019;6(3):303-12.
16. Valencia JCO, Lopera N, Motatto NG, Klimenko O. Actitudes de favorabilidad hacia conductas adictivas prevalentes en una muestra de adolescentes entre 12 y 18 años de algunas instituciones educativas en Medellín y Ríosucio. *Psicoespacios: Revista virtual de la Institución Universitaria de Envigado*. 2017;11(19):24-45.
17. Khorsandi A, Li L. A multi-analysis of children and adolescents' video gaming addiction with the AHP and TOPSIS methods. *International journal of environmental research and public health*. 2022;19(15):9680.
18. Marco C, Chóliz M. 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*. 2014;30(1):46-55.
19. Herdman TH, Kamitsuru S. Diagnósticos enfermeros. Definiciones y clasificación. 2021-2023: Elsevier Health Sciences; 2021.

