



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Salud Humana

Carrera de Psicología Clínica

Cognición social en personas con adicción a los videojuegos

Trabajo de Integración Curricular,
previo a la obtención del título de
Licenciado en Psicología Clínica

AUTOR:

Luis Alfonso Curimilma Correa

DIRECTORA:

Psic. Zhenia Maritza Muñoz Vinces, Mg. Sc.

Loja – Ecuador

2023

Educamos para **Transformar**

Certificación

Loja, 14 de noviembre del 2023

Psic. Zhenia Maritza Muñoz Vinces. Mg.Sc.
DIRECTORA DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
Modalidad Presencial

CERTIFICO:

Que he revisado y orientado todo el proceso de elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Cognición social en personas con adicción a los videojuegos**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Psicología Clínica**, de la autoría del estudiante **Luis Alfonso Curimilma Correa**, con **cédula de identidad Nro. 2100475595**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja y que se encuentra culminado y aprobado, para el efecto, autorizo la presentación del mismo para su respectiva sustentación y defensa.



Psic. Zhenia Maritza Muñoz Vinces. Mg.Sc.
DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **Luis Alfonso Curimilma Correa**, declaro ser autor del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular, en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

Firma:



Cédula de identidad. 2100475595

Fecha: 24 de noviembre del 2023

Correo electrónico: luis.curimilma@unl.edu.ec

Teléfono: 0997720956

Carta de Autorización por parte del autor, para consulta, reproducción parcial o total, y/o publicación electrónica de texto completo, del Trabajo de Integración Curricular.

Yo, **Luis Alfonso Curimilma Correa**, declaro ser autor del Trabajo de Integración Curricular denominado **Cognición social en personas con adicción a los videojuegos**, como requisito para optar por el título de **Licenciado en Psicología Clínica**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, suscribo, en la ciudad de Loja, a los veinticuatro días del mes de noviembre del dos mil veintitrés.

Firma:



Autora: Luis Alfonso Curimilma Correa

Cédula de identidad: 2100475595

Dirección: Bolonia, Av. Felicísimo Rojas

Correo electrónico: luis.curimilma@unl.edu.ec

Teléfono: 0997720956

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Directora del Trabajo de Integración Curricular: Psic. Zhenia Maritza Muñoz Vincés.
Mg.Sc.

Dedicatoria

A mis padres Luis y María por brindarme su apoyo incondicional durante todo el proceso de mi formación académica y personal. A mis hermanos, Cristhian, Bryan y Yessenia que siempre han estado junto a mí, y agradezco a la vida que me haya dado la oportunidad de crecer junto a ustedes. A toda mi familia, abuelos, tíos y primos que han estado junto a mí a lo largo de todos mis años y han compartido mi tristezas y alegrías, A mis amigos que me han acompañado y brindando tantos momentos de júbilo.

Agradezco a mi pareja, Mabelyn, por su constante compañía y apoyo, siempre recordándome aquellas cosas que, debido a las circunstancias de la vida, podrían escaparse de mi memoria.

Siempre he sostenido la creencia de que la esencia de las personas se construye a partir de la suma de todas las vivencias, tanto las positivas como las negativas. Aunque pueda parecer contradictorio, también reconozco la influencia del destino en la vida de las personas; sin embargo, no lo percibo como algo absoluto, sino más bien como algo maleable. Entiendo que nada de lo que soy habría sido posible sin lo que fui, y por ello, les debo a ustedes la formación de mi ser. Soy lo que sobrevive de mí.

Luis Alfonso Curimilma Correa

Agradecimiento

Expreso mi más sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja y a la Carrera de Psicología Clínica, conformada por autoridades y docentes, por brindarme una formación académica y científica de alta calidad durante el desarrollo de mi carrera profesional.

También quiero manifestar mi profundo agradecimiento a mi tutora en el Trabajo de Integración Curricular, la Psic. Zhenia Maritza Muñoz Vincés, Mg. Sc. Su conocimiento y respaldo resultaron esenciales en la consecución de este Trabajo de Integración Curricular. Más allá de su papel académico, su apoyo inquebrantable desempeñó un papel crucial en el fortalecimiento de mi seguridad y confianza al elegir el tema de mi Trabajo de Integración Curricular.

Finalmente, pero no menos importante, extiendo mi reconocimiento a todas las personas que, de manera directa o indirecta, han contribuido a mi desarrollo tanto personal como profesional. Me sería casi imposible mencionar a todas y cada una de ellas, sin embargo, quiero que sepan que los mantendré siempre presentes en mi corazón y agradezco sinceramente su aporte a mi formación.

Luis Alfonso Curimilma Correa

Índice de Contenidos

Cognición social en personas con adicción a los videojuegos	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de Autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de Contenidos	vii
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	ix
Índice de anexos	ix
1. Título	1
2. Resumen	2
Abstract.....	3
2. Introducción	4
3. Marco Teórico	7
3.1. Capítulo 1: Cognición Social.....	7
3.1.1. Definición.....	7
3.1.2. Antecedentes	7
3.1.3. Etiología	8
3.1.4. Dominios	9
3.1.4.1. Reconocimiento de Emociones.....	9
3.1.4.2. Lenguaje Pragmático.....	10
3.1.4.3. Prosodia Afectiva	10
3.1.4.4. Teoría de la Mente (ToM)	10
3.1.5. Evaluación.....	10
3.2. Capítulo 2: Adicción a los Videojuegos.....	12
3.2.1. Definición.....	12
3.2.2. Antecedentes	13
3.2.3. Etiología	14
3.2.3.1. Teoría Psicológica	14
3.2.3.2. Teoría Biológica.....	15
3.2.3.3. Teoría Social.	15

3.2.4.	Prevalencia	16
3.2.5.	Problemas Asociados.....	17
3.2.6.	Factores de Riesgo	18
3.2.6.1.	Propiedades de los Videojuegos.....	18
3.2.6.2.	Vulnerabilidad Individual	19
4.	Metodología	20
4.1.	Tipo de Estudio	20
4.2.	Búsqueda Literaria.....	20
4.3.	Criterios de Inclusión y Exclusión.....	21
4.4.	Procedimiento de Cribado y Codificación.....	21
5.	Resultados	22
5.1.	Búsqueda y Selección de Artículos.....	22
5.2.	Características del Estudio.....	23
5.3.	Cognición Social.....	27
5.4.	Adicción a los Videojuegos	28
5.5.	Covariables	28
5.6.	Tendencias de los Resultados	28
6.	Discusión	30
7.	Conclusiones	33
8.	Recomendaciones	34
9.	Bibliografía	35
10.	Anexos	45

Índice de tablas

Tabla 1. Descripción general de los estudios y sus características.....	24
--	----

Índice de figuras

Figura 1. Diagrama de flujo de PRISMA.....	22
---	----

Índice de anexos

Anexo 1. Informe de pertinencia del Trabajo de Integración Curricular.	45
--	----

Anexo 2. Designación de directora del Trabajo de Integración Curricular.....	46
---	----

Anexo 3. Certificado de traducción de resumen.	47
--	----

1. Título

Cognición social en personas con adicción a los videojuegos.

2. Resumen

Antecedentes: Los seres humanos cuentan con sistemas neuronales innatos especializados en procesar información crucial para la cognición social, la cual, junto con otras habilidades cognitivas, el desarrollo neuronal y la experiencia social, pueden activarse y fortalecerse. Sin embargo, la adicción a los videojuegos puede impactar negativamente estos aspectos en un punto posterior del desarrollo, alterando la estructura y función cerebral debido a la activación de los sistemas de recompensa. *Método:* Se realizó una revisión bibliográfica utilizando los criterios de la declaración de ítems preferidos de reporte para revisiones sistemáticas. *Resultados:* Se identificaron 12 artículos que revelaron asociaciones mixtas entre la cognición social y la adicción a los videojuegos, La sensibilidad interpersonal surgió como el dominio más fuertemente relacionado de manera negativa con la adicción a los videojuegos. Además, se observó una tendencia en los estudios que consideraron covariables importantes, como la edad y el género, indicando que los adolescentes varones tienen una mayor probabilidad de manifestar síntomas de adicción a los videojuegos. *Limitaciones:* No se incluyeron todos los dominios de la cognición social y la muestra de los artículos se centró únicamente en adolescentes y adultos jóvenes. *Conclusiones:* La relación entre la cognición social y la adicción a los videojuegos muestra evidencia mixta, pero hay una inclinación hacia asociaciones negativas. Se destaca que el dominio centrado en la sensibilidad interpersonal, específicamente en la detección de sentimientos de inferioridad e inadecuación al compararse con otros, prevaleció en la mayoría de los estudios. Además, se observa que los adolescentes varones tienen una probabilidad superior de manifestar signos de adicción relacionada con déficits en la cognición social, sugiriendo que el género masculino podría considerarse como un factor de riesgo para esta adicción.

Palabras clave: Cognición, dominios sociales, juego por Internet, adicción, videojuegos.

Abstract

Background: Humans have innated neural systems specialized to process information crucial for social cognition, which, along with other cognitive skills, neural development and social experience, can be activated and strengthened. However, video game addiction can negatively impact these aspects at a later point in development, altering brain structure and function due to the activation of reward systems. *Methods:* A literature review was conducted using the criteria of the preferred reporting items statement for systematic reviews. *Results:* Twelve articles were identified that revealed mixed associations between social cognition and video game addiction, with interpersonal sensitivity emerging as the domain most strongly negatively related to video game addiction. In addition, a trend was observed in studies that considered important covariates, such as age and gender, indicating that male adolescents are more likely to manifest symptoms of video game addiction. *Limitations:* Not all domains of social cognition were included and the sample of articles focused only on adolescents and young adults. *Conclusions:* The relationship between social cognition and video game addiction shows mixed evidence, but there is a bias toward negative associations. It is highlighted that the domain focused on interpersonal sensitivity, specifically the detection of feelings of inferiority and inadequacy when compared to others, prevailed in most studies. In addition, it is observed that male adolescents are more likely to show signs of addiction related to deficits in social cognition, suggesting that male gender could be considered as a risk factor for this addiction.

Key words: Cognition, social domains, Internet gaming, addiction, video games.

2. Introducción

El concepto de cognición social tendría sus orígenes en los primeros trabajos precursores sobre el autismo, en los cuales se identificó una afectación severa en las habilidades que conforman la así llamada Teoría de la Mente (ToM), la cual es entendida como la habilidad de asumir estados mentales que permite anticipar el comportamiento de otros individuos (Premack y Woodruff, 1978). A partir de esta interpretación, la cognición social se ha conceptualizado de diversas formas: Butman (2001), la define como un conjunto de procesos neurobiológicos y psicológicos en los que interviene los procesos mentales implicados en la percepción, interpretación y respuesta a los estímulos sociales del entorno. Por otra parte, Adolphs (2010) la define como la capacidad que tiene las personas de procesar, almacenar, recuperar y utilizar información social para tomar decisiones y comportarse de manera adaptativa en situaciones sociales.

Una de las definiciones más completas y que mejor recoge la complejidad del término sería la propuesta por Frith (2008) quien la describe como la habilidad para atribuir estados mentales independientes, como deseos, creencias y emociones, tanto en uno mismo como en otros. Así mismo, dentro de las teorías explicativas del desarrollo de estas habilidades se postula que hay un conjunto de mecanismos innatos con bases neuronales específicas, los cuales se especializan en el procesamiento y la representación de información relevante para cada dominio de la cognición social (Rowe et al., 2007). Sin embargo, estos sistemas especializados no están activos desde el momento del nacimiento, ya que requieren la convergencia de ciertos precursores como otras habilidades cognitivas innatas o el desarrollo de circuitos neurales adicionales, la cual, junto a la experiencia social, son desencadenados y se facilita su evolución (Aguirre, 2013). No obstante, también existen trastornos en los que se observa un deterioro de estos dominios una vez que la patología ha alcanzado cierto nivel de desarrollo, como es el caso del abuso de sustancias, en los cuales se han documentado alteraciones neuroanatómicas y funcionales subyacentes (Adolphs, 2001).

Dentro del apartado de los trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos encontramos a la adicción a los videojuegos, debido a la evidencia de que estas conductas de juego activan sistemas de recompensa similares a los estimulados por las drogas, lo que resulta en síntomas conductuales comparables a los observados en los trastornos relacionados con sustancias (Carbonell, 2014). La quinta edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) de la Asociación Americana de Psiquiatría (APA, 2014) define a la adicción a los videojuegos como: “un patrón de uso excesivo y

prolongado de videojuegos que tienen como resultado un grupo de síntomas cognitivos y comportamentales, como la pérdida progresiva de control del juego, tolerancia y síntomas de abstinencia, análogos al trastorno por consumo de sustancias” (p.796).

Atendiendo a la adicción como un trastorno cerebral complejo, es viable interpretar la conducta central de las adicciones mediante al menos cuatro modificaciones en la percepción social: deterioro del razonamiento social; deterioro en la toma de decisiones; deterioro del control voluntario; y deterioro del valor de la conciencia de las consecuencias adversas graves (Tirapu, 2012). En un estudio realizado en Turquía, se encontró que el 2,7 % de los estudiantes universitarios encuestados tenían adicción a los videojuegos, y esta adicción estaba significativamente asociada con peores habilidades sociales y emocionales (Kircaburun y Griffiths, 2018). Por otro lado, Van Rooij et al. (2011) encontró que el 3,1 % de los adolescentes holandeses encuestados cumplían los criterios de adicción a los videojuegos y que esta adicción estaba asociada con una disminución en la cognición social, ya que mostraron una menor capacidad para interpretar las emociones de los demás y para comunicarse adecuadamente.

Los individuos con adicción a los videojuegos pueden experimentar dificultades en el procesamiento de la información social, lo que puede afectar su capacidad para establecer relaciones interpersonales saludables y adaptativas. Según Greenfield (2015), las tecnologías están dejando una huella indeleble y cambiando la manera en que las personas piensan y procesan dicha información. Así mismo, es probable que los comportamientos y consecuencias asociadas a la adicción a los videojuegos también varíen en función del tiempo y del juego en particular (Asociación Americana de Psiquiatría, 2014). Por lo tanto, es posible considerar que la cognición social en personas con adicción a los videojuegos experimenta una evolución continua y dinámica en paralelo con los avances tecnológicos.

En este contexto surge la necesidad de investigar sobre la cognición social en personas con adicción a los videojuegos, ya que nos permitirá recopilar y analizar la información más relevante y actualizada. Aunque la cognición social ha sido ampliamente estudiada, resulta un área de interés en el contexto de la adicción a los videojuegos, ya que no ha sido tan abordada como otros aspectos relacionados. La viabilidad de esta investigación se fundamenta en la amplia disponibilidad de información y artículos científicos que abordan la cognición social, tanto las características, teorías, factores protectores y de riesgo, así como su manifestación en personas con adicciones. Esta abundancia de literatura respalda la factibilidad del estudio y permitió realizar una revisión bibliográfica con la confiabilidad y validez necesarias.

La presente revisión bibliográfica realizó una investigación exhaustiva de la literatura con el objetivo general de describir en base a la evidencia científica la cognición social en personas con adicción a los videojuegos. Al mismo tiempo se consideró la frecuencia de presentación de los dominios de la cognición social y el potencial de las diferentes características de las personas con adicción a los videojuegos que podrían influir en los resultados. En consecuencia, los objetivos específicos fueron: (a) Identificar la prevalencia del dominio de la cognición social más frecuente en personas con adicción a los videojuegos; y (b) Establecer las características sociodemográficas de las personas con adicción a los videojuegos. Al proporcionar una revisión más detallada de los dominios de la cognición social y analizar los resultados según las características de las personas con dicha adicción, nuestro interés fue contribuir a aclarar las asociaciones mixtas entre la cognición social y la adicción a los videojuegos que se han encontrado en investigaciones anteriores.

3. Marco Teórico

3.1. Capítulo 1: Cognición Social

3.1.1. Definición

Para Premack y Woodruff (1978), la cognición social inicialmente se concibe como la "teoría de la mente" (ToM) debido a su capacidad de atribuir estados mentales tanto a uno mismo como a los demás, con el propósito de predecir su comportamiento. En consecuencia, se reconoce como un mecanismo cognitivo intrínseco que posibilita una representación única de los procesos mentales tanto de uno mismo como de los demás individuos.

De la misma forma, Adolphs (2001) se refiere a la cognición social como los procesos psicológicos que posibilitan la percepción, el reconocimiento y la evaluación de una situación social con el propósito de crear una representación del entorno de interacción y, a continuación, llevar a cabo la respuesta conductual más adecuada en relación al contexto. Estos procesos cognitivos permiten comprender y ajustar las interacciones, lo que facilita la interpretación de las señales sociales, la comprensión de las intenciones de los demás y la toma de decisiones en contextos sociales complicados.

Según Frith (2008), el término "cognición" se refiere a los muchos procesos diferentes por los cuales las personas entienden y dan sentido al mundo, así mismo, la percepción, atención, memoria y acción planificada serían todos ejemplos de procesos cognitivos, importantes en las interacciones sociales, y el estudio del procesamiento de la información en un entorno social se denomina cognición social.

3.1.2. Antecedentes

Según Tirapu (2012), el origen de la cognición social está estrechamente relacionado con los primeros estudios sobre el autismo, los cuales identificaron una afectación significativa en las habilidades que componen lo que se conoce como "teoría de la mente" (ToM), constructo propuesto en 1978 por Premack y Woodruff. Para el investigador Frith (2008) el término "cognición" tendría su origen en 1940 influenciado por los nuevos desarrollos en computación, los cuales acuñarían el término "procesamiento de la información". Según este autor, la cognición social desempeña un papel similar a otros procesos utilizados por los individuos para comprender y dar significado al mundo que les rodea, considerando a la misma, un mecanismo intrínseco que permite una representación particular de los procesos mentales propios y de los demás individuos, contribuyendo así a la comprensión y la interpretación de las interacciones sociales.

En la actualidad, se está estableciendo una relación más sólida entre la cognición social y la neurociencia, ya que se están encontrando vínculos cada vez más estrechos entre los constructos sociales y las redes cerebrales y neurales subyacentes. Además, la neuropsicología cognitiva que surgió en los años 70 ejemplifica el potencial de una síntesis productiva entre la psicología cognitiva y la neurociencia clínica para abordar preguntas frecuentes sobre cómo funciona la relación entre la mente y el cerebro (Tirapu, 2012). El estudio de los fundamentos neuronales que subyacen a la conducta social normal y los procesos cognitivos asociados es un claro ejemplo de la conexión entre la neurociencia social y la neurociencia básica. Este campo de investigación se ha beneficiado del creciente acceso a metodologías que permiten investigar la función neuronal en poblaciones afectadas por diversas patologías.

En el mismo camino, surge la cuestión de cómo los procesos que dan lugar a la cognición social son un subconjunto de los procesos cognitivos generales y complejos y como operan éstos, o si en cambio hay procesos singulares que rigen la cognición social (Adolphs, 2003). De hecho, a pesar de estar en sus etapas iniciales, el enfoque de la Neurociencia de Sistemas Complejos (NCS) ya ha demostrado ser exitoso en la investigación de diversos temas en ciencias sociales, así como en el estudio de trastornos neuropsiquiátricos, incluyendo la adicción.

3.1.3. Etiología

Existen tres teorías explicativas en relación a los aspectos cognitivos implicados en la Teoría de la Mente (ToM). Por un lado, Scholl y Leslie (1999) proponen la teoría modular, la cual postula la existencia de un módulo cognitivo independiente responsable de la ToM, que al igual que otras capacidades, se representa en el cerebro y opera sobre un tipo específico de información: las inferencias sociales. El correcto funcionamiento de esta teoría depende del procesador de atención, el cual se encarga, entre otras cosas, de separar la información relevante de la irrelevante.

Por otro lado, Perner (1993) sugiere que la capacidad metarrepresentacional no se limita a un único módulo independiente, sino que implica la recopilación simultánea de múltiples modelos mentales que se adquieren durante el desarrollo ontogenético. Por último, la teoría de la simulación de Davies y Stone (1995) propone que la capacidad de atribuir estados mentales a otros surge a través de la replicación de esos mismos estados mentales. Esta hipótesis ha sido respaldada por el descubrimiento de las llamadas "neuronas espejo" en primates y humanos, las cuales se activan al observar movimientos de la boca o las manos en otras personas (Gallese, 1998).

De acuerdo con Tirapu et al. (2007), la atribución de estados mentales no debería ser considerada principalmente como procesos cognitivos, sino como emociones, el origen de esta atribución radicaría en la capacidad humana de asignar estados emocionales y sentimientos a los demás. Esto implica que nuestras propias emociones y experiencias emocionales influyen en cómo se interpreta y comprende los estados mentales de los demás. De esta manera, la atribución de estados mentales se nutre tanto de los procesos cognitivos como de las experiencias emocionales personales, lo que permite tener una comprensión más completa y rica de la vida mental de los demás.

Para Bar-On, (2006), en cambio la cognición social englobaría la capacidad de identificar y manifestar expresiones faciales relacionadas con las emociones; la habilidad de reconocer en otros sentimientos y establecer relaciones interpersonales; regular y controlar emociones, ser consciente de la situación de manera realista y adaptable, resolver problemas interpersonales y generar emociones positivas y motivadoras para alcanzar metas personales (Mazza et al., 2007).

Como se ha mencionado, el concepto de la cognición social engloba la Teoría de la Mente (ToM) y otros procesos cognitivos sociales, como el procesamiento emocional, la percepción social, el conocimiento social y los sesgos de atribución, estos procesos nos ayudan a percibir, evaluar y responder adecuadamente a las impresiones y perspectivas de los demás, lo que facilita una interacción satisfactoria con el entorno social. Sin embargo, los déficits en la cognición social pueden llevar a interpretaciones inadecuadas, respuestas inapropiadas y dificultades en las relaciones sociales (Tirapu et al., 2007).

Finalmente, de acuerdo con las perspectivas más actuales, además de los elementos de Teoría de la Mente (ToM) y percepción emocional, la cognición social está compuesta por diferentes subprocesos como la percepción social, conocimiento social o conocimiento de los aspectos propios de cada situación social, estilo o sesgo atribucional, procesamiento emocional y empatía (Ochsner, 2008).

3.1.4. Dominios

3.1.4.1. Reconocimiento de Emociones. La capacidad de reconocer, comprender y expresar verbalmente estados emocionales es un indicador crucial de competencia socioemocionales (Torres et al., 2015). Las investigaciones de neuroimagen en niños con Trastorno de Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH), niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA) y aquellos que presentan comorbilidad de ambos trastornos, revelan una activación anormal en regiones cerebrales asociadas a la cognición social durante tareas

de procesamiento facial de emociones, estas regiones incluyen la corteza prefrontal, el giro temporal superior, el lóbulo parietal inferior y el giro fusiforme (Tye et al., 2014).

3.1.4.2. Lenguaje Pragmático. Se relaciona con la comprensión y uso de elementos contextuales durante la comunicación, permitiendo comprender el uso apropiado del lenguaje en contextos relevantes, como saludos, expresiones de gratitud, hacer solicitudes directas y responder preguntas (Whyte y Nelson, 2015). Se ha observado que los sustratos neurales para el procesamiento pragmático, sintáctico y semántico comparten similitudes, ya que involucran regiones bilaterales de las áreas temporales superiores para la pragmática y la semántica, sin embargo, el procesamiento sintáctico no implica la participación del giro fusiforme temporal inferior izquierdo, a diferencia de los otros dos tipos de procesamiento (Russell, 2007).

3.1.4.3. Prosodia Afectiva. Se refiere al empleo de los elementos no lingüísticos del habla, como el tono de voz, el ritmo y la entonación, para expresar y percibir emociones, lo cual desempeña un papel importante en la comunicación efectiva y el funcionamiento social (Hubbard et al., 2017). Se ha observado que la prosodia afectiva, se refiere a la expresión y comprensión emocional a través del lenguaje, está asociada con una lateralización hacia el hemisferio derecho, e implica la participación de regiones perisilvianas, en particular la corteza temporal superior derecha en la comprensión auditiva, y la corteza frontal superior derecha, que es homóloga al área de Broca, en la expresión de la prosodia afectiva (Uekermann et al., 2010).

3.1.4.4. Teoría de la Mente (ToM). La capacidad de atribuir estados mentales (deseos, creencias, sentimientos, pensamientos e intenciones) a uno mismo y a los demás, con el fin de predecir y comprender el comportamiento de las personas (Mary et al., 2016). Abu y Shamay (2011) han propuesto un modelo integrador de la Teoría de la mente (ToM) que abarca tanto sus aspectos cognitivos como afectivos. Según este modelo, el sistema dopaminérgico-serotoninérgico (SDS) desempeña un papel importante en la ToM, ya que está compuesto por la vía nigroestriatal, que se origina en la sustancia negra pars compacta (SNc), y la vía serotoninérgica, que proviene del núcleo del rafe dorsal. El segundo elemento del sistema es el estriado dorsal, el cual comprende estructuras como el caudado y el putamen, integrando también las vías directa e indirecta, las cuales, a través del tálamo, forman regiones de salida de los núcleos de la base (Di Martino et al., 2008).

3.1.5. Evaluación

En la evaluación del procesamiento emocional dentro de la cognición social, se han utilizado principalmente pruebas que miden la capacidad de percibir y reconocer emociones expresadas en el rostro, como el “Facial Expressions of Emotion Stimuli and Test” o “The

Benton Test of Facial Recognition”, a través de estas pruebas, se han obtenido resultados consistentes que indican que los individuos con esquizofrenia presentan dificultades para identificar y comprender las expresiones faciales emocionales de los demás (Tirapu, 2012).

En el mismo camino, el autor Baron desarrollo el Test de los Ojos, al plantear la idea de un "lenguaje de los ojos o de la mirada" afirmando que la región ocular transmite suficiente información para comprender los estados mentales de una persona. Posteriormente, sus investigaciones concluyeron que, para interpretar estados mentales básicos, el rostro en su conjunto proporciona más información que partes individuales, como los ojos o la boca. Sin embargo, para comprender estados mentales más complejos, los ojos (y no la boca) ofrecen tanta información como el rostro en su totalidad (Baron et al., 2001).

Existen otras pruebas de desempeño que ofrecen la oportunidad de evaluar aspectos significativos de la cognición social, estas incluyen pruebas que evalúan la interpretación de la prosodia en el lenguaje, la comprensión de refranes y la apreciación del humor (Uekermann y Daum, 2008). De igual manera, la empatía puede ser vista como un factor fundamental presente en los componentes de la cognición social, ejerciendo un impacto significativo en áreas como la teoría de la mente y el procesamiento emocional.

La empatía está estrechamente vinculada con la formación de juicios morales, tal como se ha demostrado en diversos estudios que han utilizado dilemas morales como herramienta para evaluar este aspecto (Koenigs et al., 2007). Durante estos estudios, los individuos pueden emplear su habilidad para adoptar la perspectiva de otra persona, evaluando la situación no solo desde su propia óptica, sino también considerando los motivos, pensamientos e intereses de los demás, para luego tomar una decisión basada en esa comprensión ampliada, su relación con el procesamiento de las emociones surge cuando se requiere de esta comprensión de los sentimientos de los otros.

Finalmente, otro de los recursos utilizados para evaluar la cognición social seria las baterías de pruebas o los cuestionarios de autoinforme diseñados para medir la inteligencia emocional. El inventario de Bar-On, es un ejemplo de estos instrumentos, ya que busca identificar alteraciones en la cognición social que afectan a pacientes con lesiones en el sector ventromedial de la corteza prefrontal, abarca diversas dimensiones, como la autoconciencia emocional (aspectos internos), la responsabilidad social (aspectos interpersonales), habilidades que reflejan el nivel de adaptabilidad social (flexibilidad, afrontamiento) y disposiciones emocionales relacionadas con el humor (optimismo, felicidad) (Bar-On et al., 2003).

3.2. Capítulo 2: Adicción a los Videojuegos

3.2.1. Definición

La conducta adictiva se describe como un patrón compulsivo en el que se busca constantemente adquirir una sustancia o participar en una actividad que produce satisfacción o placer, tal comportamiento generalmente implica una dependencia física y psicológica hacia el estímulo en cuestión (Juárez et al., 2013). Como es evidente, el concepto de adicción ha experimentado cambios y se ha ampliado para abarcar comportamientos problemáticos y no solo abordar el uso de sustancias. Van Rooij y Prause (2014) sugieren que los efectos asociados a las adicciones comportamentales pueden ser comparables, en términos emocionales, conductuales y fisiológicos, a los producidos por la adicción a sustancias químicas.

En este contexto, se aborda la adicción a los videojuegos, la cual puede ser entendida como una adicción comportamental. Según Griffiths y Beranuy (2008) jugar a los videojuegos se podría describir como una forma no financiera de juego patológico online, donde se consiguen puntos en lugar de dinero, donde la actividad excesiva y la adictiva son dos conductas diferentes, aunque posiblemente consecuentes.

Chóliz y Marco (2011) detallan una serie de indicadores para la detección del uso problemático de videojuegos como: (a) existencia de una necesidad por jugar más juegos o más tiempo que aumenta progresivamente, (b) presencia de angustia emocional derivada de la interrupción o cese prolongado del juego, (c) inversión de más tiempo en jugar del planificado en un inicio, (d) incapacidad o dificultad para dejar de jugar, aun cuando existe la intención para dejar de hacerlo, (e) las actividades de juego o relacionadas con el juego interfieren, interrumpen o dificultan actividades diarias y (f) aun cuando el jugador es consciente de lo dañino o incorrecto de la situación, continua jugando. McLean y Griffiths (2013) acotan que el uso inapropiado, el abuso durante el juego y la dependencia de una persona son todas formas de involucrarse en los videojuegos.

Se puede apreciar que los autores concuerdan en que la adicción a los videojuegos se trata de una conducta potencialmente adictiva asociado al comportamiento de jugar de manera constante durante extensos períodos y generando un deterioro significativo en diferentes áreas del funcionamiento. Se deduce que la participación excesiva en determinadas actividades puede predisponer al desarrollo de una adicción, ya que cuando una persona se involucra en exceso en actividades como el juego, puede experimentar una satisfacción inmediata que refuerza esa conducta y con el tiempo, esta búsqueda constante de gratificación puede convertirse en un patrón compulsivo y desencadenar una adicción.

3.2.2. Antecedentes

Para comprender adecuadamente la conducta adictiva a los videojuegos, resulta esencial llevar a cabo una revisión concisa de los aspectos históricos que conforman el concepto de la adicción. Es fundamental que, al abordar el tema de la dependencia, construyamos una base teórica tanto diagnóstica como histórica del fenómeno de la adicción.

Para El descubrimiento del síndrome de inmunodeficiencia adquirida (SIDA) en el siglo XX, descrito inicialmente por Rolleston en 1926 y por Brain en 1964, tuvo un impacto sociológico al concebir la adicción como un problema social debido a su relación con enfermedades venéreas (Lart, 1992). Estos informes presentaron divergentes perspectivas, ya que Rolleston consideraba la conducta adictiva como una enfermedad individual, mientras que Brain la veía como una enfermedad social, dichas diferencias llevaron a la implementación de estrictas leyes y sanciones relacionadas con el consumo de sustancias adictivas, con el propósito de establecer un control ético para reducir el marketing y el abuso de estas sustancias (Marengo et al., 2015).

Según el autor Alavi et al. (2012) se pueden identificar dos aspectos implicados en el desarrollo de una dependencia. El primero es la dependencia química, que involucra un proceso biológico farmacológicamente complejo relacionado con los circuitos de recompensa vinculados a la secreción de dopamina, un neurotransmisor estrechamente asociado con sensaciones de placer, el sexo, la comida, entre otros. El segundo aspecto es el constructo más polémico de la adicción conductual, que se encuentra estrechamente relacionado con el uso repetido y sistemático de dispositivos tecnológicos.

En este contexto, Carbonell et al. (2009) señala que el aumento en el interés por la adicciones comportamentales, específicamente a los videojuegos comenzó a partir de una publicación en 1995 donde Iván K. Goldberg parodiaba al Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM) inventando un nuevo trastorno denominado “Síndrome de Adicción a Internet”, también da crédito a la publicación de 1996, donde Young presentó un artículo denominado "Internet addiction: The emergence of a new disorder" en el congreso de la Asociación Americana de Psicología (APA) en Toronto. Desde entonces el tema ha sido ampliamente discutido en los diferentes medios de la literatura científica y el interés por la posible adicción a los videojuegos, juegos de rol online, televisión y teléfonos móviles ha dado lugar a lo que Griffiths (1995) denominó como “adicciones tecnológicas”.

Más tarde, Young (1999) argumenta que la adicción a Internet es un concepto amplio que engloba una diversidad de problemas relacionados con el comportamiento y el control de los impulsos, en la cual se distingue cinco subtipos específicos: la adicción cibersexual, la

adicción a las ciberrelaciones, las compulsiones con Internet, la sobrecarga de información y la adicción al ordenador. Por su parte, Griffiths (1999) sostiene que muchos individuos que hacen un uso excesivo de Internet no son propiamente "adictos a Internet", sino que utilizan Internet de manera desmesurada como un medio para alimentar otras adicciones. En otras palabras, alguien que es adicto a los juegos de azar o a los videojuegos y realiza dicha conducta a través de Internet no es adicto a Internet en sí, sino que Internet es simplemente el medio donde lleva a cabo dicha conducta.

Ahora bien, el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM) siempre se ha mostrado indispuerto a reconocer que las adicciones conductuales son un trastorno mental, en su cuarta edición se incluía el juego patológico en el apartado de Trastornos del control de impulsos no clasificados en otros apartados. Sin embargo, esa idea cambiaría en la publicación de la quinta edición del DSM, ya que el denominado juego patológico se incluiría en el capítulo de trastornos relacionado con sustancias y trastornos adictivos, como un trastorno no relacionado con sustancias con el argumento de que las conductas de juego activan sistemas de recompensa similares a los que activan las drogas y producen algunos síntomas conductuales comparables a los producidos por sustancias (Carbonell, 2014).

Actualmente, este cambio de perspectiva se encuentra más acentuado, ya que en la sección III de la quinta edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, reservada a las condiciones que requieren un mayor sustento teórico, se ha incluido el Trastorno por Juego en Internet. La Asociación Americana de Psiquiatría (APA, 2014) señala que sólo se incluyen en este trastorno los juegos de internet sin apuestas, ya que, si se juega con dinero en Internet, establece que se trata de un trastorno de juego patológico y no de un trastorno de juego por internet, de igual manera no se incluyen las actividades recreacionales o sociales, las profesionales ni las páginas sexuales.

3.2.3. Etiología

3.2.3.1. Teoría Psicológica. La quinta edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales contempla hasta nueve síntomas posibles de los que es necesario cumplir al menos cinco por un periodo continuado de 12 meses:

Los criterios diagnósticos para el trastorno de juego por internet incluyen la preocupación por los juegos de internet, la aparición de síntomas de abstinencia al quitar los juegos por internet, la tolerancia, intentos infructuosos de controlar la participación en juegos por internet, la pérdida del interés por aficiones y entretenimientos previos con la excepción de los juegos por internet, la continuación

del uso excesivo de los juegos por internet a pesar de conocer los problemas psicosociales asociados, el engaño a familiares, terapeutas u otras personas en relación a la cantidad de tiempo que se dedica a jugar por internet, el uso de los juegos por internet para evadirse o aliviar un afecto negativo, y haber puesto en peligro o perdido una relación significativa, trabajo u oportunidad educativa o laboral debido a la participación en juegos por internet. (Asociación Americana de Psiquiatría, 2014)

La abstinencia en el contexto de la adicción a los videojuegos se refiere a la presencia de síntomas físicos y psicológicos desagradables que se producen cuando una persona intenta reducir o detener su consumo de videojuegos, así mismo, la tolerancia se refiere a la necesidad de aumentar la cantidad de tiempo dedicado a los videojuegos para alcanzar el mismo nivel de satisfacción que se tenía previamente (Griffiths et al., 2012). Esto implica básicamente que algunas personas involucradas en los videojuegos incrementan progresivamente la cantidad de tiempo que dedican a esta actividad y evitan abandonarla debido al malestar producido.

3.2.3.2. Teoría Biológica. La adicción a los videojuegos se centra en los cambios bioquímicos y neurobiológicos que ocurren en el cerebro de una persona adicta a los videojuegos. Uno de los procesos biológicos clave en la adicción a los videojuegos es la liberación de dopamina en el sistema mesolímbico, que es una de las áreas del cerebro asociadas con la motivación, la recompensa y el placer (Kuss y Griffiths, 2012). La dopamina es un neurotransmisor que actúa como una señal de recompensa en el cerebro, y es liberada en respuesta a estímulos que se consideran gratificantes o placenteros. En el caso de los videojuegos, la liberación de dopamina puede ocurrir en respuesta a la obtención de puntos, la superación de niveles, la adquisición de objetos virtuales, entre otros (Király et al., 2015). Sin embargo, con el tiempo, la liberación de dopamina puede volverse menos efectiva, lo que puede llevar a una disminución de la sensación de placer o gratificación que se siente al jugar a los videojuegos, y como resultado la persona puede sentirse impulsada a jugar más para recuperar la sensación de placer o gratificación inicial, lo que puede llevar a comportamientos adictivos (Kuss y Griffiths, 2012).

3.2.3.3. Teoría Social. La adicción a los videojuegos se centra en cómo los factores sociales y ambientales pueden influir en el desarrollo y mantenimiento de la adicción, según Granic et al. (2014) los videojuegos pueden convertirse en una forma de escape o refugio para las personas que experimentan dificultades en otros aspectos de sus vidas, como problemas sociales, emocionales o familiares. De la misma manera, menciona que los videojuegos pueden proporcionar una forma de conexión social y pertenencia a través del juego en línea,

lo que puede ser especialmente atractivo para aquellos que experimentan mayor dificultad en la relación o intercambio social.

La noción de que la adicción a los videojuegos no se limita a ser un problema individual, sino que está influenciada por aspectos sociales y ambientales, destaca que los videojuegos pueden desempeñar diversas funciones según la persona. Para algunos individuos, pueden representar una forma de escapismo, mientras que para otros pueden ser una fuente de conexión social. Por lo tanto, comprender plenamente la adicción a los videojuegos requiere considerar la interacción entre el individuo y su entorno social, así como el impacto que los videojuegos pueden tener en dicha relación.

3.2.4. Prevalencia

La prevalencia de la adicción a los videojuegos es motivo de controversia y aún se desconoce el mecanismo exacto por el cual las personas pueden desarrollar esta adicción, por esto se requiere de una extensa investigación para obtener un mayor entendimiento (Griffiths y Beranuy, 2008). Sin embargo, se cuenta con algunos reportes obtenidos por investigaciones y artículos en diferentes países a lo largo del tiempo que ayudan a establecer una noción un poco más clara sobre la prevalencia de esta adicción en el mundo.

En un estudio realizado por Gentile et al. (2011) se encontró que la prevalencia de la adicción a los videojuegos en América variaba significativamente entre los diferentes países, en Estados Unidos, la prevalencia de la adicción a los videojuegos era del 8,5% en una muestra de niños y adolescentes de entre 8 y 18 años, en Brasil, la prevalencia fue del 8,5%, mientras que en México fue del 3,1%, en Chile, Colombia y Venezuela, la prevalencia osciló entre el 1,4% y el 2,5%. Además, se encontraron diferencias significativas en cuanto a la prevalencia según el género, existiendo una mayor prevalencia entre hombres que entre mujeres, siendo el caso de Estados Unidos donde los varones tenían mayor probabilidad de ser adictos a los videojuegos que las mujeres con un 11,9% frente a 2,9%, respectivamente, sin embargo, estas diferencias no fueron estadísticamente significativas en algunos países como Brasil y México.

De la misma forma, en una revisión realizada por Paulus et al (2018) revelo que las tasas de prevalencia de la adicción a los videojuegos varían considerablemente entre estudios realizados en diferentes países. Se han reportado tasas tan bajas como el 0,6% en una encuesta realizada en Noruega, hasta un extremo del 50% en Corea del Sur. Estos hallazgos indican que las tasas de prevalencia son más altas en países de Asia oriental, y particularmente entre adolescentes varones de 12 a 20 años. Además, un estudio realizado en Estados Unidos

encontró que aproximadamente el 11,9% de los varones y el 2,9% de las mujeres fueron diagnosticados con adicción a los videojuegos.

La adicción a los videojuegos muestra una prevalencia variable en función del género, la edad y el país, siendo más frecuente en la población masculina, en los adolescentes y regiones orientales. Sin embargo, es importante tener en cuenta que estos resultados se basan en estudios realizados en muestras específicas y pueden diferir en cuanto a la población estudiada y los criterios utilizados para evaluar la adicción a los videojuegos, estos datos no necesariamente representan la prevalencia en toda la población general.

3.2.5. Problemas Asociados

La adicción a los videojuegos puede acarrear diversas implicaciones negativas en el ámbito psicosocial y de salud mental, afectando áreas como la disponibilidad de tiempo, el desempeño laboral, la educación, las relaciones familiares, la interacción social, las amistades, el bienestar psicosocial, la competencia social, el tiempo de ocio, la autoestima y la sensación de soledad (Sublette y Mullan, 2012). Los desafíos en el ámbito profesional y académico pueden manifestarse a través de calificaciones deficientes, fracaso académico y dificultades económicas (Chou et al., 2005). Así mismo, se ha observado una asociación desfavorable entre el desempeño académico y los comportamientos de juego patológico, los cuales pueden afectar la autoestima y la confianza en uno mismo (Toker y Baturay, 2016).

Es claro que la adicción a los videojuegos tiene una notable incidencia en factores relacionales y de desempeño de la persona, sin embargo, es correcto pensar que su influencia también aborda aspectos psicológicos y biológicos que producirían un malestar clínicamente significativo o la presencia de comorbilidad con otros padecimientos relacionados. De hecho, Andreassen et al. (2016) destaca la conexión entre trastornos psiquiátricos, como la ansiedad y la depresión, en la adicción al juego. Igualmente, Messias et al. (2011) observa un mayor riesgo de experimentar tristeza, ideación y planes de suicidio en individuos con una adicción grave a los videojuegos que se involucraban en actividades de pantalla durante más de 5 horas al día.

Esta adicción también se relaciona con diversas implicaciones médicas y de salud física, como la duración y calidad del sueño, produciendo patrones de sueño anormales (King et al., 2014). También, se incluye consecuencias como alucinaciones auditivas, problemas de control de esfínteres como la enuresis y la encopresis, molestias en las muñecas, cuello y codos, tendosinovitis conocida como "nintendinitis", obesidad, aparición de ampollas y callos en la piel, dolor en los tendones, síndrome de vibración mano-brazo y neuropatía periférica

(Griffiths et al., 2012). Lemmens et al. (2011) señala que estas consecuencias se presentan de forma similar en hombres y mujeres

Finalmente, es importante resaltar que dichos problemas asociados ya sea físicos, psicológicos o sociales, van a depender de diferentes factores para su incidencia e intensidad, así mismo, aun no es claro si dichas consecuencias pueden variar dependiendo de la población, el género o el entorno. Sin embargo, el aporte de los diferentes autores sienta un precedente del conocimiento que ayuda a generar deducciones y conclusiones, pero que no necesariamente podría ser extrapolado a todos los contextos específicos.

3.2.6. Factores de Riesgo

Cash et al. (2012) menciona que al igual que en otras dependencias, hay algunos factores de riesgo que predicen el desarrollo de la adicción, algunos de estos factores se refieren al objeto, mientras que otros se refieren a las características naturales de los sujetos. Estos hallazgos destacan la importancia de considerar tanto las características individuales como las propiedades de los videojuegos al analizar el riesgo de adicción. Además, sugieren que otros factores menos explorados podrían desempeñar un papel relevante en la predisposición a esta problemática. En adelante, se mencionan algunos de los factores de riesgo que se han identificado.

3.2.6.1. Propiedades de los Videojuegos. Es importante señalar que no todos los videojuegos tienen el mismo potencial adictivo, algunas investigaciones han demostrado que los juegos de disparos en primera persona (FPS), los juegos de rol multijugador masivo en línea (MMORPG) y los videojuegos de rol (RPG) son los que tienen mayor riesgo de adicción, pero también hay personas que prefieren otros videojuegos como las carreras, el fútbol o la estrategia, aunque sean considerados grupos minoritarios (Elliott et al., 2012).

Los MMORPG están ganando popularidad principalmente debido a juegos como “World of Warcraft”, un género que permite a los jugadores crear personajes e interactuar en línea en tiempo real en todo el mundo, completando misiones y luchando contra oponentes por la victoria. experiencia y nivel. Este tipo de juego requiere de invertir mucho tiempo en el desarrollo del personaje, lo que incide en su factor adictivo (Kuss et al., 2012).

Según Metcalf y Pammer (2014) la relación entre el género de los videojuegos y la adicción afecta no solo a la percepción del tema sino también a las respuestas fisiológicas de los jugadores, esto se ve reflejado en un estudio que comparó jugadores de MMORPG patológicos y sanos, donde se encontró que la actividad cardiovascular de los jugadores patológicos disminuye durante el juego en comparación con la actividad anterior, aunque esta

actividad aumenta en la fase posterior, además, los jugadores patológicos en el género FPS, presentan un aumento en la presión arterial durante y después de la experiencia de juego.

3.2.6.2. Vulnerabilidad Individual. Como en el caso de las drogas de abuso, no todo el potencial adictivo se debe a la propia sustancia, esto se debe, además de las propiedades de la droga, a características individuales de los usuarios que propician o no el desarrollo de una adicción, es el caso de los videojuegos, también existen estas vulnerabilidades individuales, y son factores que predicen la adicción (Marengo et al., 2015).

Según Hilgard et al. (2013) uno de los factores de riesgo individuales más importantes para presentar esta adicción es el "escapismo", el cual se refiere a la tendencia de algunas personas a utilizar los videojuegos como una forma de escapar de la vida real que consideran aburrida o desagradable. Añade, Haagsma et al. (2013) que la preferencia por las relaciones virtuales antes que las reales, a su consideración son un factor de riesgo importante para la adicción a los videojuegos.

Por otro lado, la investigación sobre videojuegos y rasgos de personalidad es controvertida, ya que una creencia de sentido común argumenta que los individuos menos extrovertidos son más propensos a desarrollar adicción a los videojuegos. Sin embargo, (Collins y Freeman, 2014) señalan que la evidencia científica contradice esta noción. De acuerdo con la literatura, no se encontraron diferencias significativas en la extroversión entre las personas adictas a los videojuegos y aquellas que juegan por mero placer.

4. Metodología

4.1. Tipo de Estudio

El estudio realizó un análisis exhaustivo de la literatura científica sobre la cognición social en personas con adicción a los videojuegos. Para dicho proceso se realizó una revisión bibliográfica utilizando los criterios de la declaración de ítems preferidos de reporte para revisiones sistemáticas (Ciapponi, 2021).

4.2. Búsqueda Literaria

La investigación llevo a cabo una revisión bibliográfica de artículos especializados en la temática de la cognición social en personas con adicción a los videojuegos. Según Linares et al. (2018), la revisión bibliográfica se debe desarrollar y planificar con antelación para minimizar los sesgos y descartar los estudios de baja calidad, los pasos que se siguieron para lograr estos resultados fueron: (a) formular correctamente la pregunta clínica a responder, (b) desarrollar un protocolo con criterios de inclusión y exclusión, (c) realizar un búsqueda bibliográfica amplia y detallada, (d) cribar los resúmenes de los artículos buscados y posteriormente de los artículos completos seleccionados.

La presente investigación realiza una contribución científica al elaborar una revisión bibliográfica de los diferentes artículos seleccionados de diversos autores sobre la temática previamente mencionada, organizando la información de búsqueda mediante la identificación de artículos a través de las plataformas: Google Scholar, PubMed, Dialnet y Science Direct. El primer proceso de búsqueda se llevó a cabo en abril del 2023 en las diferentes plataformas definidas con la utilización de los términos booleanos "AND" y "OR", los cuales según Villegas (2003) forman la base de los conjuntos matemáticos y la lógica para acortar la búsqueda en las bases de datos. En todas las plataformas científicas se utilizará la siguiente cadena de búsqueda: "cognition OR social domains" AND "Internet gaming disorder OR video games".

Para determinar el tamaño de la muestra de la revisión bibliográfica, se llevó a cabo un proceso de selección y revisión basado en los títulos de los trabajos. Posteriormente, obtenidos los artículos que contenían nuestras variables se analizarán los resúmenes, discusiones y conclusiones de los trabajos seleccionados. Así mismo, se eliminaron los artículos duplicados en los diferentes motores de búsqueda y se aplicaron los criterios de inclusión y exclusión, siguiendo el diagrama de flujo adjunto en la Figura 1.

Finalmente, se filtró y realizó una tabla en Excel que recogió información como el título, tipo de estudio, muestra, variables de estudio y conclusiones de los artículos que

cumplieron con los criterios establecidos, obteniendo así la muestra utilizada en la presente revisión bibliográfica, con la cual se realizó un análisis narrativo de los resultados adquiridos a partir de la literatura seleccionada en relación al tema de interés, para este propósito, se utilizó el procesador de texto Word y se enfocó los resultados en base a los objetivos establecidos y la presentación de los mismos tuvo lugar a partir de las tablas y esquemas correspondientes que permitieron responder a los objetivos de la investigación.

4.3. Criterios de Inclusión y Exclusión

La presente revisión bibliográfica conto con criterios de inclusión entre los que se encontró: (a) evaluación de la cognición social; (b) muestra con diagnóstico de adicción a los videojuegos; (c) estudios realizados en cualquier región del mundo; y (d) publicaciones realizadas entre los años 2018 a 2023. De igual manera conto con criterios de exclusión como: (a) artículos no empíricos como libros o tesis; (b) estudios no cuantitativos; y (c) artículos no escritos en inglés.

4.4. Procedimiento de Cribado y Codificación

Los artículos que conformaron la muestra de la presente revisión se encuentran en su totalidad redactados en inglés como idioma original, por lo cual se examinó los resúmenes de manera independiente y manual, utilizando el complemento “Simple Translate” del navegador Microsoft Edge para su traducción al español. Posteriormente, se realizó el análisis de los documentos completos atendiendo a los criterios de inclusión y exclusión establecidos. Los artículos analizados que generaron controversias sobre su inclusión o exclusión de la muestra, fueron socializados con la ayuda de un tercero (directora del Trabajo de Integración Curricular).

Los estudios se codificaron según lo siguiente: autor y año, diseño de estudio, muestra total, variables de estudio, instrumentos utilizados y los resultados obtenidos. Se incluyó la información detallada de la muestra utilizada de cada artículo: número de participantes y sus características atendiendo a la edad, sexo y escolaridad. Finalmente, los resultados de los artículos seleccionados atendieron tanto a la métrica informada en el artículo original como la equivalente usando una métrica común como lo es el porcentaje (%) en aquellos casos que la información era suficientemente detallada para realizarlo.

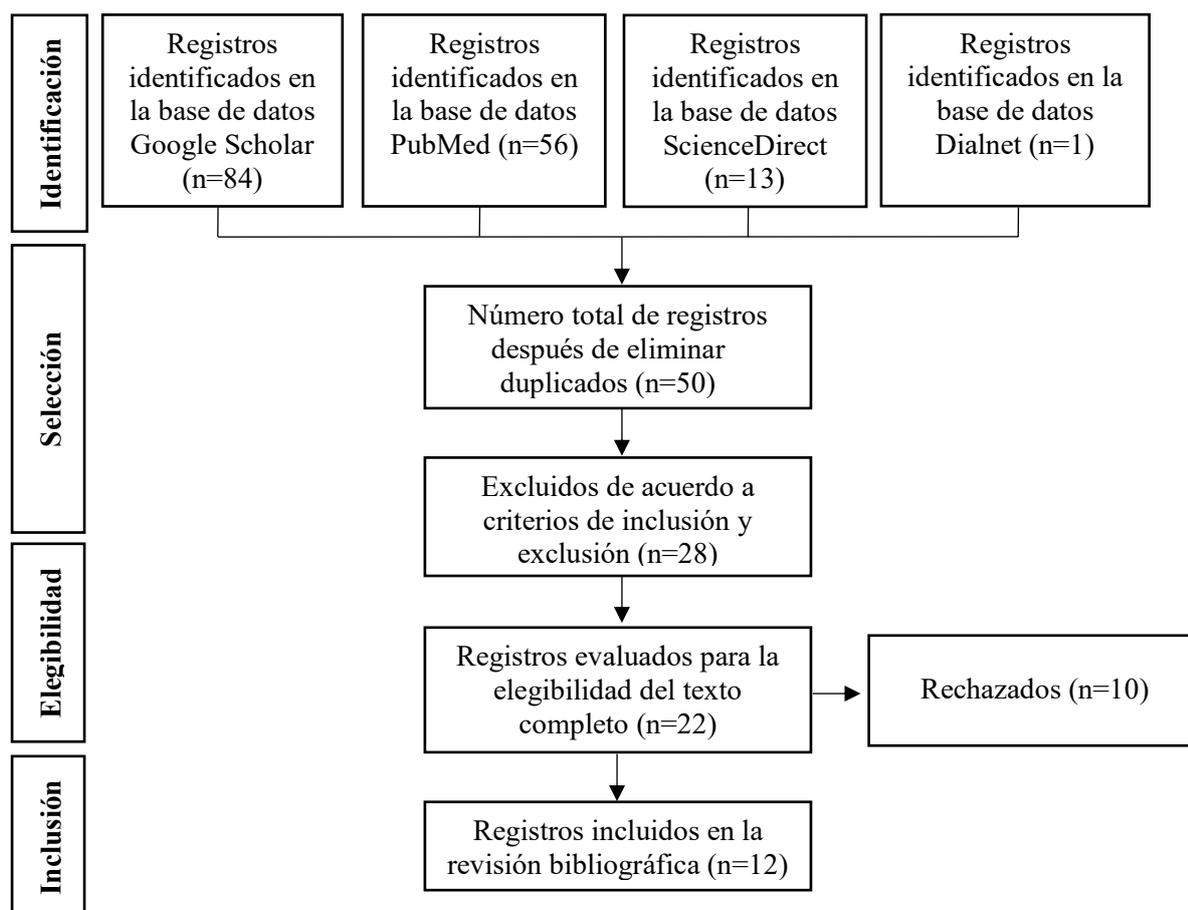
5. Resultados

5.1. Búsqueda y Selección de Artículos

Se puede observar una vista general de la selección y flujo de los estudios en la Figura 1. Las búsquedas en las bases de datos Google Scholar, PubMed, Dialnet y Science Direct arrojaron 154 registros. Tras identificar y eliminar duplicados ($n = 50$), se obtuvo 104 registros únicos. Después de la primera ronda de revisión de resúmenes, se excluyeron 28 registros por las siguientes razones: ninguna medida de cognición social o adicción a los videojuegos, publicaciones fuera de los años 2018 a 2023, artículos no escritos en inglés, estudios de caso y tesis. Los 22 artículos completos restantes fueron evaluados para su elegibilidad y se excluyeron 10 artículos debido a que sus resultados no reflejaron datos estadísticos o cuantitativos. La muestra final para la presente revisión bibliográfica incluyó 12 artículos completos.

Figura 1

Diagrama de flujo de PRISMA



Elaboración: Luis Curimilma

5.2. Características del Estudio

La Tabla 1 recopila 12 artículos completos que examinaron la cognición social en participantes con adicción a los videojuegos (IGD). En los mismo, se identificaron 8 (66,67%) estudios en los cuales la muestra estaba conformada por adolescentes y 4 (33,33%) estudios que incluyeron adultos jóvenes. Se identificó 6 (50%) estudios comparativos que contrastaron diferentes variables como: el género, la ausencia de IGD y otras patologías como el Trastorno de Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH). Así mismo, se presenta un panorama general de las características de los artículos de revisión y sus dominios de estudio. La sensibilidad interpersonal fue uno de los dominios más evaluados, estando presente en 7 (58,33%) de los artículos, seguida por 5 (41,67%) artículos que evaluaron las habilidades sociales y 4 (33,33%) estudios que evaluaron la inteligencia emocional. La muestra utilizada en los diferentes artículos varió en tamaño, oscilando entre los 31 y 1040 individuos. Además, la dirección y magnitud de los efectos también exhibieron variaciones entre los estudios.

Tabla 1*Descripción general de los estudios y sus características.*

Autor y año	Diseño de estudio	Muestra	Variable de estudio	Instrumentos	Resultados
(Ahmed et al., 2022)	Experimental	407 adolescentes: (159 hombres y 248 mujeres); edades entre 11 y 18 años.	1. Adicción a los videojuegos 2. Habilidades sociales 3. Inteligencia emocional	1. IGD-20 (Pontes et al., 2014) 2. SDQ (Goodman, 1997) 3. EASI-A (Kennedy et al., 2019)	1. IGD-20: 40 participantes resultaron positivos para IGD (20 hombres y 20 mujeres). 2. SDQ: no se evidencio una diferencia significativa en la escala de prosocialidad para los encuestados con IGD frente a sin IGD (5,5 vs. 5,9). 3. EASI-A: las puntuaciones medias obtenidas para evitación emocional fueron superior en el grupo con IGD frente al grupo sin IGD: (49,0 vs. 46,1).
(Cerniglia et al., 2019)	Comparativo	656 estudiantes de secundaria: (338 hombres y 318 mujeres); edades entre 14 y 19 años.	1. Adicción a los videojuegos 2. Sensibilidad interpersonal	1. IGDS9-SF (Monacis et al., 2016) 2. SCL-90-R (Prunas et al., 2012)	1. IGDS9-SF: las puntuaciones medias obtenidas fueron similares en ambos sexos (1,62 vs. 1,62). 2. SCL-90: marco una puntuación media superior en los hombres en la subescala de sensibilidad interpersonal (0,46 vs. 0,42).
(De Pasquale, 2020)	Comparativo	566 participantes: (324 hombres y 242 mujeres); edades comprendidas entre los 18 y 35 años (edad media: 22,74).	1. Adicción a los videojuegos 2. Sensibilidad interpersonal	1. IGD9-SF (Pontes & Griffiths, 2015) 2. SCL-90-R (Derogatis & Unger, 2010)	1. IGDS9-SF: La puntuación media obtenida fue superior en hombres frente a las mujeres, superando el limite punto de 11,92 de bajo de riesgo de IGD (12,81 vs. 10,71). 2. SCL-90: la puntuación media obtenida fue superior en hombres frente a las mujeres en la escala de sensibilidad interpersonal (6,20 vs. 7,97).
(Evren et al., 2020)	Comparativo	987 participante: 821 sin TDAH (edad media: 24 años) y 166 con probable TDAH (edad media: 21,90 años)	1. Adicción a los videojuegos 2. Inteligencia emocional	1. IGD9-SF (Pontes & Griffiths, 2015) 2. TAS-20 (Bagby et al., 1994)	1. IGD9-SF: la puntuación media obtenida fue superior en el grupo con probable TDAH frente a el grupo sin probable TDAH (17,05 vs. 23,14). 2. TAS-20: las puntuaciones medias obtenidas fueron superiores en el grupo con probable TDAH frente al grupo sin probable TDAH en las escalas de: dificultades para identificar sentimientos (15,49 vs. 19,83); dificultad para describir sentimientos (12,53 vs. 14,97); y pensamiento orientado externamente (22,26 vs. 22,68).

Autor y año	Diseño de estudio	Muestra	Variable de estudio	Instrumentos	Resultados
(Fumero et al., 2020)	Experimental	946 estudiantes de secundaria: 487 (51,5%) hombres y 459 (48,5%) mujeres; edades entre 11 y 18 años.	1. Adicción a los videojuegos 2. Habilidades sociales	1. PVP (Tejeiro & Morán, 2002) 2. EHS (Gismero, 2000)	1. PVP: 190 participantes no presentan IGD, 262 presentan IGD moderado y 40 presentan un IGD alto. 2. EHS: Los adolescentes con IGD altos obtuvieron en general medias más bajas en las escalas de habilidades sociales: sin IGD (17,31); moderado IGD (17,40); alto IGD (14,79).
(González et al., 2018)	Comparativo	60 participantes: 30 (50,0%) hombres con IGD y 30 (50,0%) personas sin IGD; edad entre 12 y 21 años.	1. Adicción a los videojuegos 2. Sensibilidad interpersonal	1. DQVMIA (Jiménez et al., 2009) 2. SCL-90-R (Derogatis, 2002)	1. IGD-20: 30 (50,0%) participantes hombres resultaron positivos para IGD. 2. SCL-90: la puntuación media obtenida fue superior en el grupo con IGD frente al grupo sin IGD para sensibilidad interpersonal (0,91 vs. 0,76).
(González et al., 2020)	Comparativo	66 adolescentes varones con IGD: Grupo 1 (n = 24) y Grupo 2 (n = 42); edad entre 12 y 21 años.	1. Adicción a los videojuegos 2. Sensibilidad interpersonal	1. DSM-5 (APA, 2014) 2. SCL-90-R (Derogatis, 2002)	1. DSM-5: el grupo 1 obtuvo una puntuación media superior frente al grupo 2 para posible IGD (5,84 vs. 4,95). 2. SCL-90: la puntuación media obtenida fue superior en el grupo 1 frente al grupo 2 en la escala de sensibilidad interpersonal en el grupo 1 (1,00 vs. 0,38).
(Liu et al., 2020)	Experimental	1040 estudiantes universitarios: (416 hombres y 624 mujeres)	1. Adicción a los videojuegos 2. Sensibilidad Interpersonal	1. GAS (Lemmens et al., 2009) 2. SCL-90-R (Derogati, 1992)	1. GAS: la puntuación media obtenida fue de 16,41 para adicción. Se asocia significativamente con la sensibilidad interpersonal. 2. SCL-90: la puntuación media obtenida fue de 6,38 para sensibilidad interpersonal. Se asocia significativamente con el IGD.
(Siste et al., 2021)	Experimental	639 encuestados (edad media 19,9 años): 410 (64,2%) mujeres; y 229 (35,8%) hombres.	1. Adicción a los videojuegos 2. Sensibilidad Interpersonal	1. IGD-10 (Király et al., 2017) 2. SCL-90 (Herianto, 1994)	1. IGD-10: 13 (2,03%) encuestados, 9 hombres y 4 mujeres resultaron positivos para adicción a los videojuegos (IGD). 2. SCL-90: 3 (0,5%) de los participantes con IGD presentaron puntuaciones clínicas para sensibilidad interpersonal.
(Starcevic et al., 2020)	Experimental	100 pacientes jugadores; (edad media 21,2 años).	1. Adicción a los videojuegos 2. Habilidades	1. Entrevista semiestructurada para el diagnóstico	1. Entrevista: 61 pacientes cumplieron los criterios diagnósticos para IGD. 2. Cuestionario: 15 (24,6%) pacientes con IGD evidenciaron

Autor y año	Diseño de estudio	Muestra	Variable de estudio	Instrumentos	Resultados
			sociales	de IGD. 2. Cuestionario sobre patrones y hábitos de juego.	dificultades en las relaciones sociales y 4 (10,3%) pacientes sin IGD presentaron el mismo problema.
(Torres et al., 2018a)	Experimental	31 adolescentes varones de entre 12 y 18 años (edad media 14,97) con diagnóstico de adicción a los videojuegos (IGD).	1. Adicción a los videojuegos 2. Habilidades sociales 3. Inteligencia emocional 4. Sensibilidad interpersonal	1. IGD-20 (Pontes et al., 2014) 2. SCL-90-R (Derogatis, 2002) 3. CBCL (Achenbach & Rescorla, 2001) 4. TMMS-24 (Fernandez et al., 2004)	1. IGD-20: la sumatoria de las puntuaciones medias obtenidas superó el límite punto de 71 para IGD. 2. SCL-90: 23 (74,2%) participante manifestaron puntuaciones clínicas para sensibilidad interpersonal. 3. CBCL: evidencio un nivel de deterioro en competencias social en 17 (54,8%) participante 4. TMMS-24: 21 (67,7%) participantes presentaron una baja atención a los sentimientos.
(Torres et al., 2018b)	Comparativo	31 adolescentes varones diagnosticados con adicción a los videojuegos (IGD): grupo experimental (n = 16) y grupo de control (n = 15); edades entre 12 y 18 años.	1. Adicción a los videojuegos 2. Habilidades sociales 3. Inteligencia emocional	1. IGD-20 (Pontes et al., 2014) 2. CBCL (Achenbach & Rescorla, 2001) 3. TMMS-24 (Fernandez et al., 2004)	1. IGD-20: La suma de las puntuaciones medias obtenidas superó el límite punto de 71, resultandos positivos para IGD en ambos grupos (79,75 vs. 76,13). 2. CBCL: no evidencio diferencias significativas en las puntuaciones medias obtenidas para el nivel de deterioro en competencias sociales en ambos grupos: pretest (37,25 vs. 32,00) y posttest (37,75 vs. 34,86). 3. TMMS-24: no se evidencio diferencias significativas en las puntuaciones medias obtenidas para la atención a los sentimientos en ambos grupos, pretest (19,60 vs.17,20) y posttest (24,50 vs. 19,13).

Nota: APA = American Psychiatric Association; CBCL= Child Behavior Checklist; DSM-5 = Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders 5th ed.; DQVMIA = Diagnostic Questionnaires for Video Games Mobile Phone or Internet Addiction; EASI-A = Emotional Avoidance Strategy Inventory for Adolescents; EHS = Escala de Habilidades Sociales; GAS = Gaming Addiction Scale; IGDS9-SF = Internet Gaming Disorder Scale–Short Form; IGD-20 = Internet Gaming Disorder Scale-20; PvP = Problematic Videogame Playing; SCL-90-R = The Symptom Checklist-90-R; SDQ = The strengths and difficulties questionnaire; TAS-20 = Toronto Alexithymia Scale the 20-item versión; TDAH = Trastorno de Déficit de Atención con Hiperactividad; TMMS-24 = Trait Meta-Mood Scale.

5.3. Cognición Social

En la Tabla 1 se refleja tendencias evidentes en los estudios que examinaron diferentes dominios de la cognición social. Los resultados basados en la evaluación de la sensibilidad interpersonal, habilidades sociales, inteligencia emocional y patrones de personalidad en general fueron similares. Los estudios (n=7) que evaluaron la sensibilidad interpersonal dieron como resultado una asociación positiva (es decir, que un mayor déficit de sensibilidad interpersonal se asocia con una mayor adicción a los videojuegos), de este grupo se excluye el estudio de Siste et al. (2021), donde la prevalencia de adicción a los videojuegos (IGD, por sus siglas en inglés) fue tan solo de 13 (2,03%) participantes y no se evidenció que en estos se aumentara la susceptibilidad a la sensibilidad interpersonal. El estudio que más remarca este hecho, fue la investigación de Torres et al. (2018a) en donde se reflejó una prevalencia de (74,2%) para sensibilidad interpersonal respecto de su muestra de estudio, la cual estaba diagnosticada con IGD.

Al evaluar el dominio de las habilidades sociales, los artículos reflejaron una variedad de instrumentos aplicados para su medición, la mayoría tendientes a reflejar una asociación negativa, sin embargo, estos resultados como se remarca no fueron estadísticamente significativos, por lo tanto, mostraron una asociación neutra (es decir, que la habilidad social se asocia de forma neutra a la adicción a los videojuegos). Los estudios (n=5) que evaluaron las habilidades sociales sugieren que no existe una influencia clara o significativa. En su estudio comparativo, Torres et al. (2018b) obtuvo puntuaciones medias que no evidenciaron diferencias significativas en el nivel de deterioro en las competencias sociales en ambos grupos, pretest (37,25 vs. 32,00) y posttest (37,75 vs. 34,86). De igual forma, en la investigación realizada por Ahmed et al. (2022), los adolescentes con IGD frente al grupo sin IGD obtuvieron puntuaciones medias significativamente más altas en todas las subescalas del Cuestionario de Fortalezas y Dificultades (SDQ, por sus siglas en inglés), a excepción de la subescala de habilidades prosociales (5,5 vs. 5,9).

Los resultados obtenidos mediante el análisis de las puntuaciones medias en los (n=4) estudios que evaluaron la inteligencia emocional, sugieren que no hay una influencia clara o significativa, a pesar de la tendencia en los artículos al reflejar una asociación negativa. Sin embargo, se concluye que existe una asociación neutra (es decir, que la inteligencia emocional se asocia de forma neutra con el IGD), como es el caso de Ahmed et al. (2022), cuyas puntuaciones medias, reflejan que la evitación de las emociones frecuente más en los adolescentes con IGD frente a los adolescentes sin IGD, sin embargo, la diferencia no es significativa en este aspecto (49,0 vs. 46,1).

5.4. Adicción a los Videojuegos

Las características sociodemográficas que se identificó en la Tabla 1, arroja tendencias evidentes en la muestra de los artículos de revisión, ya que principalmente se atendió a la edad y el género, debido a su reincidencia en la información obtenida de los artículos. Los artículos que evaluaron la adicción a los videojuegos (IGD, por sus siglas en inglés) atendiendo a la edad, marcaron una mayor prevalencia de la población adolescente respecto de otras poblaciones estudiadas. En el estudio de Torres et al. (2018a), el total de su muestra estaba conformada por 31 adolescentes varones con IGD.

Los (n=4) estudios que evaluaron el IGD atendiendo al género, reflejaron una mayor prevalencia en hombres frente a mujeres, a excepción del estudio de Cerniglia et al. (2019) que obtuvo puntuaciones medias para IGD similares en ambos sexos (1,62 vs. 1,62). En el estudio de Ahmed et al. (2022), fueron 40 los participantes que resultaron positivos para adicción los videojuegos (20 hombres y 20 mujeres), mostrando mayor prevalencia la población masculina respecto del número de la muestra. Por otra parte, el estudio realizado por De Pasquale (2020), donde el 95% de la muestra afirma ser jugador, los resultados arrojaron puntuaciones medias superiores para IGD en hombres frente a las mujeres (12,81 vs. 10,71).

5.5. Covariables

En los estudios comparativos analizados, la mayoría de las muestras de control no presentaban patologías comórbidas, sin embargo, el estudio de Evren et al. (2020) analizó el IGD en personas con y sin Trastorno de Déficit de Atención con Hiperactividad, el grupo 1 presentó TDAH y el grupo 2 no presentó TDAH. Los resultados revelaron una puntuación media superior en el grupo con probable TDAH en comparación con el grupo sin probable TDAH en varios aspectos como: IGD (17,05 vs. 23,14); dificultad para identificar sentimientos (15,49 vs. 19,83); dificultad para describir sentimientos (12,53 vs. 14,97); y el pensamiento orientado externamente (22,26 vs. 22,68).

5.6. Tendencias de los Resultados

El 58,33% (n=7) de los estudios utilizaron la escala de Trastorno de Juego en Internet (IGD, por sus siglas en inglés) para evaluar dicha adicción. Sin embargo, se observaron variaciones en la versión, adaptación, cantidad de ítems y la presentación de los resultados, la cual fue mediante la utilización de porcentajes y medias aritméticas. De estos estudios, el 25% (n=3) utilizó la Escala de Trastorno del Juego por Internet-versión de 20 ítems (IGD-20), el 25% (n=3) emplearon la Escala de Trastorno del Juego por Internet versión de 9 ítems-Forma

Abreviada (IGDS9-SF) y el 8,33% (n=1) evaluó con la Escala de Trastorno del Juego por Internet-versión de 10 ítems (IGD-10), Otras pruebas utilizadas incluyeron la Escala de Adicción al Juego (GAS, por sus siglas en inglés), en un estudio (8,33%) se usó la prueba de Juego Problemático de Videojuegos (PVP, por sus siglas en inglés) (8,33%). Además, el 25% (n=3) de los estudios evaluaron a los participantes mediante entrevistas clínicas adaptadas según los criterios de adicción a los videojuegos del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, 5th ed. (DSM-V), y el Cuestionarios de Diagnóstico de Adicción a los Videojuegos, Teléfono Móvil o Internet (DQVMIA, por sus siglas en ingles).

Para la evaluación de la cognición social se utilizaron diversas pruebas de las cuales se obtiene las puntuaciones medias de los grupos diagnósticos. En general, se obtuvo tendencias negativas asociada con el tipo de evaluación para el dominio que abarca la sensibilidad interpersonal, sin embargo, para los dominios que abarcan las habilidades sociales y la inteligencia emocional, los resultados fueron diversos.

De los (n=7) estudios que examinaron la sensibilidad interpersonal, en su totalidad (100%) fue evaluada a través de la Lista de Verificación de Síntomas (SCL-90, por sus siglas en inglés). Los (n=5) estudios que evaluaron las habilidades sociales lo realizaron a través de diferentes pruebas, el 28,57% (n=2) utilizó la Lista de Verificación del Comportamiento Infantil (CBCL, por sus siglas en inglés), 14, 28% (n=1) utilizó la Escala de Habilidades Sociales (EHS), 14,28% (n=1) empleo el Cuestionario de Fortalezas y Debilidades (SDQ, por sus siglas en inglés) y otro 14,28% (n=1) aplicó un cuestionario sobre patrones y hábitos de juegos.

Finalmente, los (n=4) estudios que evalúan el dominio que aborda la inteligencia emocional lo realizaron a través de diversas pruebas, el 50% (n=2) utilizó la Escala de Meta-Estado de Ánimo de Rasgo, la versión de 24 ítems (TMMS-24, por sus siglas en inglés), el 25% (n=1) empleo la Escala de Alexitimia de Toronto, la versión de 20 ítems (TAS-20, por sus siglas en inglés), y el 25% (n=1) usó el Inventario de Estrategias de Evitación Emocional para Adolescentes (EASI-A, por sus siglas en inglés).

6. Discusión

La presente revisión bibliográfica realizó una investigación exhaustiva de la literatura con el objetivo general de describir en base a la evidencia científica la cognición social en personas con adicción a los videojuegos. Además, se consideraron las tendencias de los diferentes artículos de revisión, características, tamaño, población, evaluación, dominios de estudio, covariables relevantes y la valencia de los estímulos. El hallazgo más significativo de esta revisión fue que la mayoría de los estudios examinados sobre la cognición social en persona con adicción a los videojuegos (IGD por sus siglas en inglés) evidenciaron una asociación negativa, es decir, que los pacientes con puntuaciones positivas para IGD se relacionan con una menor capacidad de la cognición social.

Los resultados obtenidos por Evren et al. (2020) resaltan la asociación entre los síntomas de IGD con la presencia probable de TDAH, así como su influencia en la cognición social, tras evaluar, obtiene puntuaciones medias superiores en el grupo con probable TDAH frente al grupo sin probable TDAH en las escalas de: dificultades para identificar sentimientos (15,49 vs. 19,83); dificultad para describir sentimientos (12,53 vs. 14,97); y pensamiento orientado externamente (22,26 vs. 22,68). Estos hallazgos son consistentes con los de O'Toole et al. (2013), quienes encontraron una asociación negativa entre el TEA y las emociones complejas (cognición social de nivel superior) y sugieren que un mayor TEA se asocia con una disminución en la cognición social de nivel superior.

En base al primer objetivo específico: "Identificar la prevalencia del dominio de la cognición social más frecuente en personas con adicción a los videojuegos", se observó en el estudio de Ahmed et al. (2022) que los adolescentes con un Trastorno de Juego por Internet (IGD, por sus siglas en inglés) frente al grupo sin IGD obtuvieron una puntuación media más baja en la subescala de comportamiento prosocial (5,5 vs. 5,9). Así mismo, Fumero (2020) evidencio que los adolescentes con IGD altos presentaban en general medias más bajas en las escalas de habilidades sociales: sin IGD (17,31); moderado IGD (17,40); alto IGD (14,79). Sin embargo, aunque ambos resultados reflejen una tendencia al asociar de manera negativa el IGD con las habilidades sociales, las puntuaciones medias obtenidas no resultan ser estadísticamente significativas. Pero concuerdan con el postulado de que los factores sociales, como los déficits en las habilidades sociales, pueden aumentar el riesgo de desarrollar IGD (Sugaya et al., 2019).

Así mismo, se identificó que la subescala de sensibilidad interpersonal focalizada en detectar la presencia de sentimientos de inferioridad e inadecuación, en situaciones donde la

persona se compara con sus semejantes (Derogatis, 2002), predominó en la mayoría de los artículos de revisión, evidenciando una asociación negativa con la adicción a los videojuegos (IGD, por sus siglas en inglés), es decir, los participantes con puntuaciones medias más altas para IGD presentaron mayor deficiencia en la cognición social. Esto se evidencia en el estudio de González et al. (2018) en donde la puntuación media del grupo con IGD frente al grupo sin IGD para sensibilidad interpersonal resulta ser significativamente más alta (0,91 vs. 0,76). El mismo autor González et al. (2020) ratificaría estos hallazgos en una población de 66 adolescentes con IGD dividida en dos grupos cuya puntuación media para IGD difería significativamente del grupo 1 frente al grupo 2 (5,84 vs. 4,95), siendo el grupo con la media más alta quien obtendría de igual manera una media superior para sensibilidad interpersonal (1,00 vs. 0,38). Este hallazgo fue consistente con otros estudios realizados que informaron la asociación entre el IGD y las subescalas de la Lista de Síntomas-90 (SCL-90, por sus siglas en inglés), como lo es la sensibilidad interpersonal (Torres et al., 2018a).

Las puntuaciones de las subescalas del CBCL, presentaron resultados clínicos altos que indican un nivel de deterioro en competencia social en 15 (48,4%) y 17 (54,8) participantes respectivamente (ATorres et al., 2018a). Esto concuerda con Fumero et al., (2020) que encontró que los jugadores con vulnerabilidad psicosocial eran susceptibles a la participación patológica en los juegos en línea. En relación a los problemas conductuales y emocionales asociados con IGD en el estudio actual, los adolescentes con una Adicción a los Videojuegos (IGD) presentaron síntomas del IGD que han sido demostrados en diversas investigaciones como comórbidos o sintomáticos de los trastornos psiquiátricos más comunes en niños y adolescentes, tanto externalizantes como internalizantes, incluyendo el trastorno por déficit de atención con hiperactividad, trastornos de conducta, depresión y ansiedad (Kim et al., 2016).

En cuanto a los problemas emocionales y de competencia social asociados con IGD, los participantes con IGD presentaron puntuaciones bajas en competencias sociales y atención a los sentimientos. Como es el caso de Torres et al. (2018a) que al utilizar La Escala de meta-estado de ánimo de rasgo, versión de 24 ítems (TMMS-24, por sus siglas en inglés) evidencio que 21 (67,7%) participantes presentan una baja atención a los sentimientos. Además, el total de IGA tuvo una correlación significativa con la evitación de pensamientos y sentimientos, la evitación de la expresión emocional y el total de evitación emocional. Una revisión sistemática de la literatura mostró que el escapismo y la evitación emocional están asociados con adicción a los videojuegos (IGD, por sus siglas en inglés) y funcionan como mediadores

entre diversas características psicológicas (como la autoestima, la soledad, el autoconcepto y la ansiedad) y los problemas en los juegos en línea (Melodia et al., 2022).

En cuanto al segundo objetivo específico: "Establecer las características sociodemográficas de las personas con adicción a los videojuegos", los resultados de nuestra revisión encontraron una tendencia en los hallazgos de los artículos que incluyeron covariables relevantes como la edad y el género. En los estudios que incluyeron estas covariables se observó que en general los adolescentes varones tenían más probabilidades de mostrar signos de adicción a los videojuegos.

Esto principalmente se remarca en los resultados obtenidos por Ahmed et al. (2022) en donde al encuestar a 407 adolescentes de los cuales el 60,9% eran mujeres, se obtuvieron resultados positivos para adicción a los videojuegos en 20 mujeres y 20 varones, valores que resultan no proporcionales considerando el total de su muestra. El mismo escenario se repite en el estudio realizado por Siste et al. (2021) que al encuestar a 639 personas de las cuales el 64,2% eran mujeres, obtuvo resultados positivos para adicción a los videojuegos en tan solo 4 (0,63%) mujeres y en 9 (1,40%) varones que representan más del doble. Esto coincide con el estudio realizado por Al Asqah et al. (2020) entre los estudiantes de medicina de la Universidad King Saud de Arabia Saudita donde el género obtuvo una asociación significativa con IGD, con (10,1%) en hombres en comparación con el (6,3%) en mujeres, considerando así al sexo masculino como un factor de riesgo para la adicción a los videojuegos.

Así mismo, los estudios que incluyeron el género como moderador en la adicción a los videojuegos, obtuvieron una asociación positiva entre IGD y puntuaciones medias más altas para déficits de la cognición social en hombres. Sin embargo, solo dos estudios examinaron esta moderación, como es el caso de Cerniglia et al. (2019) en donde ambos sexos obtuvieron una puntuación media de (1,62) para adicción a los videojuegos, sin embargo, la puntuación media para sensibilidad interpersonal fue superior en los hombres frente a las mujeres (0,46 vs. 0,42). En contraste, los resultados obtenidos por De Pasquale (2020) evidencio que la puntuación media para adicción a los videojuegos fue superior en hombres frente a mujeres en hombres (12,81 vs. 10,71) siendo esta última de bajo riesgo, de igual forma, la puntuación media para sensibilidad interpersonal fue superior en hombres frente a las mujeres (7,97 vs. 6,20). Estos resultados, se respaldan por trabajos anteriores de Thayer y Johnsen (2000) que demostraron que las mujeres presentan una mayor capacidad de cognición social que los hombres

7. Conclusiones

Los resultados obtenidos tras el análisis de los artículos de muestra en base a los objetivos planteados de la revisión establecen que:

- Aunque exista evidencia mixta sobre la asociación entre la cognición social y la adicción a los videojuegos, se remarca una tendencia en los estudios que muestra asociaciones negativas entre las mismas, es decir que las personas con adicción a los videojuegos en general se relacionan con una menor capacidad de la cognición social en comparación con las personas que no presentan tal adicción.
- La sensibilidad interpersonal es el dominio social que más prevalece en personas con adicción a los videojuegos, es decir que la capacidad de detectar sentimientos de inferioridad e inadecuación al compararse con otros, muestra un mayor deterioro y una asociación estadísticamente más significativa. En contraste, las habilidades sociales y la inteligencia emocional, aunque muestren una asociación negativa, esta no resulta ser tan significativa,
- La edad y el género fueron las características sociodemográficas más destacadas en los estudios sobre la adicción a los videojuegos. La evidencia sugiere que los adolescentes varones tienen mayor propensión de presentar adicción a los videojuegos, ya que a pesar de existir casos donde la representación de participantes masculinos y femeninos fue equitativa, se evidenció que las mujeres exhiben una mayor capacidad de cognición social en comparación con los hombres.

8. Recomendaciones

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo a través del método de síntesis bibliográfica, que se consideró útil para analizar los estudios existentes más actuales sobre el tema de investigación. En base a los resultados obtenidos y al aporte bibliográfico, se recomienda:

- Se investigue la relación entre la adicción a los videojuegos y la cognición social a través de la evaluación del funcionamiento social en situaciones del mundo real. La realización de estudios de campo se presenta como una opción especialmente beneficiosa, ya que permitiría a los investigadores ampliar sus descubrimientos más allá de la literatura existente, explorando las diferencias de los dominios sociales entre individuos que interactúan en un mismo entorno sociodemográfico.
- Abordar dominios cognitivos menos estudiados para examinar si se replican los efectos de estudios previos. Además, dada la heterogeneidad entre las medidas dentro de cada dominio, los estudios futuros que examinen la adicción a los videojuegos y la cognición social debieran incluir muestras más grandes que involucren múltiples medidas del mismo dominio cognitivo para confirmar asociaciones más específicas.
- Revisiones bibliográficas futuras deberían incluir estudios en muestras poblacionales menos estudiadas para determinar si las tendencias en los hallazgos actuales, basados en la prevalencia de los dominios de la cognición social, evaluaciones, valencia de los estímulos e inclusión de covariables, pueden ser extrapolados a aquellos estudios con una muestra poblacional diferente.

9. Bibliografía

- Abu, A., & Shamay, S. (2011). Neuroanatomical and neurochemical bases of theory of mind. *Neuropsychologia*, 49(11), 2971–2984. <https://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2011.07.012>
- Achenbach, T., & Rescorla, L. (2001). *Manual for the ASEBA school-age forms & profiles*. VT: ASEBA.
- Adolphs, R. (2001). The neurobiology of social cognition. *Current Opinion in Neurobiology*, 11(2), 231–239. [https://doi.org/10.1016/S0959-4388\(00\)00202-6](https://doi.org/10.1016/S0959-4388(00)00202-6)
- Adolphs, R. (2003). Cognitive neuroscience of human social behaviour. *Nature Reviews Neuroscience*, 4(3), 165–178. <https://doi.org/10.1038/nrn1056>
- Adolphs, R. (2010). Conceptual Challenges and Directions for Social Neuroscience. *Neuron*, 65(6), 752–767. <https://doi.org/10.1016/j.neuron.2010.03.006>
- Aguirre, R. (2013). Desarrollo de la cognición social en personas con trastornos de espectro autista. *Revista Chilena de Terapia Ocupacional*, 13, 11–19.
- Ahmed, G., Abdalla, A., Mohamed, A., Mohamed, L., & shamaa, H. (2022). Relation between internet gaming addiction and comorbid psychiatric disorders and emotion avoidance among adolescents: A cross-sectional study. *Psychiatry Research*, 312. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2022.114584>
- Al Asqah, M., Al Orainey, A., Shukr, M., Al Oraini, H., & Al Turki, Y. (2020). The prevalence of internet gaming disorder among medical students at King Saud University, Riyadh, Saudi Arabia: A cross-sectional study. *Saudi Medical Journal*, 41(12), 1359–1363. <https://doi.org/10.15537/smj.2020.12.05584>
- Alavi, S., Ferdosi, M., Jannatifard, F., Eslami, M., Alaghemandan, H., & Setare, M. (2012). Behavioral Addiction versus Substance Addiction: Correspondence of Psychiatric and Psychological Views. In *Brief Communication International Journal of Preventive Medicine* (Vol. 3, Issue 4).
- Andreassen, C., Billieux, J., Griffiths, M., Kuss, D., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., & Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 252–262. <https://doi.org/10.1037/adb0000160>
- Asociación Americana de Psiquiatría. (2014). *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales* (5th ed.).

- Bagby, M., Parker, J., & Taylor, G. (1994). The twenty-item Toronto Alexithymia scale—I. Item selection and cross-validation of the factor structure. *Journal of Psychosomatic Research*, 38(1), 23–32. [https://doi.org/10.1016/0022-3999\(94\)90005-1](https://doi.org/10.1016/0022-3999(94)90005-1)
- Bar-on, R. (2006). The Bar-On model of emotional-social intelligence (ESI) 1.
- Bar-On, R., Tranel, D., Denburg, N., & Bechara, A. (2003). Exploring the neurological substrate of emotional and social intelligence. *Brain*, 126(8), 1790–1800. <https://doi.org/10.1093/brain/awg177>
- Baron, S., Wheelwright, S., Hill, J., Raste, Y., & Plumb, I. (2001). The “Reading the Mind in the Eyes” Test revised version: A study with normal adults, and adults with Asperger syndrome or high-functioning autism. *Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines*, 42(2), 241–251. <https://doi.org/10.1017/S0021963001006643>
- Butman, J. (2001). La cognición social y la corteza cerebral. *Revista Neurológica Argentina*, 1431, 117–122.
- Carbonell, X. (2014). The Internet Gaming Disorder in the DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91–95. www.redalyc.org/articulo.oa?id=289131590001%0ACómo
- Carbonell, X., Guardiola, E., Beranuy, M., & Bellés, A. (2009). A bibliometric analysis of the scientific literature on Internet, video games, and cell phone addiction. *Journal of the Medical Library Association*, 97(2), 102–107. <https://doi.org/10.3163/1536-5050.97.2.006>
- Cash, H., Rae, C., Steel, A., & Winkler, A. (2012). Internet Addiction: A Brief Summary of Research and Practice. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 292–298. <https://doi.org/10.2174/157340012803520513>
- Cerniglia, L., Guicciardi, M., Sinatra, M., Monacis, L., Simonelli, A., & Cimino, S. (2019). The use of digital technologies, impulsivity and psychopathological symptoms in adolescence. *Behavioral Sciences*, 9(8). <https://doi.org/10.3390/bs9080082>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. In *anales de psicología* (Vol. 27). <http://revistas.um.es/analesps>
- Chou, C., Condon, L., & Belland, J. (2005). A review of the research on Internet addiction. *Educational Psychology Review*, 17(4), 363–388. <https://doi.org/10.1007/s10648-005-8138-1>
- Ciapponi, A. (2021). La declaración PRISMA 2020: una guía actualizada para reportar revisiones sistemáticas. In *Evidencia, actualización en la práctica ambulatoria* (Vol. 24, Issue 3, p. e002139). <https://doi.org/10.51987/evidencia.v24i4.6960>

- Collins, E., & Freeman, J. (2014). Video game use and cognitive performance: Does it vary with the presence of problematic video game use? *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(3), 153–159. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0629>
- Davies, M., & Stone, T. (1995). *Folk Psychology: The Theory of Mind Debate* (Blackwell, Ed.).
- De Pasquale, C. (2020). Relationship of Internet gaming disorder with psychopathology and social adaptation in Italian young adults. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-15488/v1>
- Derogati, L. (1992). *SCL-90-R: administration, scoring & procedures manual-II, for the R (revised) version and other instruments of the psychopathology rating scale series* (2nd ed.). Towson: Clinical Psychometric Research.
- Derogatis, L. (2002). *Cuestionario de 90 Síntomas-Manual* (TEA Ediciones, Ed.).
- Derogatis, L., & Unger, R. (2010). Symptom Checklist-90-Revised. In *The Corsini Encyclopedia of Psychology* (pp. 1–2). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9780470479216.corpsy0970>
- Di Martino, A., Scheres, A., Margulies, D., Kelly, A., Uddin, L., Shehzad, Z., Biswal, B., Walters, J., Castellanos, F., & Milham, M. (2008). Functional connectivity of human striatum: A resting state fMRI study. *Cerebral Cortex*, 18(12), 2735–2747. <https://doi.org/10.1093/cercor/bhn041>
- Elliott, L., Golub, A., Ream, G., & Dunlap, E. (2012). Video game genre as a predictor of problem use. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3), 155–161. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0387>
- Evren, C., Evren, B., Dalbudak, E., Topçu, M., Kutlu, N., & Elhai, J. (2020). Relationship between Internet Gaming Disorder Symptoms with Attention Deficit Hyperactivity Disorder and Alexithymia Symptoms among University Students. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.5152/addicta.2020.19076>
- Fernandez, P., Extremera, N., & Ramos, N. (2004). Validity and Reliability of the Spanish Modified Version of the Trait Meta-Mood Scale. *Psychological Reports*, 94(3), 751–755. <https://doi.org/10.2466/pr0.94.3.751-755>
- Frith, C. (2008). Review. Social cognition. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 363(1499), 2033–2039. <https://doi.org/10.1098/rstb.2008.0005>
- Fumero, A., Marrero, R., Bethencourt, J., & Peñate, W. (2020). Risk factors of internet gaming disorder symptoms in Spanish adolescents. *Computers in Human Behavior*, 111. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106416>

- Gallese, V. (1998). Mirror neurons and the simulation theory of mind-reading. *Trends in Cognitive Sciences*, 2(12), 493–501. [https://doi.org/10.1016/S1364-6613\(98\)01262-5](https://doi.org/10.1016/S1364-6613(98)01262-5)
- Gentile, D., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2). <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>
- Gismero, E. (2000). EHS Escala de Habilidades Sociales: Manual (TEA Ediciones, Ed.).
- González, V., Santamaría, J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., Jiménez, S., del Pino, A., & Ribas, J. (2018). Internet gaming disorder in adolescents: Personality, psychopathology and evaluation of a psychological intervention combined with parent psychoeducation. *Frontiers in Psychology*, 9(MAY). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00787>
- González, V., Santamaría, J., Oliveras, I., Fernández, D., Montero, E., Baño, M., Jiménez Susana, Del Pino, A., & Ribas, J. (2020). Internet gaming disorder clustering based on personality traits in adolescents, and its relation with comorbid psychological symptoms. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(5). <https://doi.org/10.3390/ijerph17051516>
- Goodman, R. (1997). The strengths and difficulties questionnaire: A research note. *Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines*, 38(5), 581–586. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.1997.tb01545.x>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Greenfield, S. (2015). *Mind change: How digital technologies are leaving their mark on our brains*. Random House.
- Griffiths, M. (1995). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*, 1(76), 14–19. <https://doi.org/10.53841/bpscpf.1995.1.76.14>
- Griffiths, M. (1999). Internet addiction: Internet fuels other addictions. *Student BMJ*, 7(November), 2–3.
- Griffiths, M., & Beranuy, M. (2008). Adicción a los videojuegos: una breve revisión psicológica. *Revista de Psicoterapia*, 19(73), 33–49. <https://doi.org/10.33898/rdp.v19i73.792>
- 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>

- Haagsma, M., Caplan, S., Peters, O., & Pieterse, M. (2013). A cognitive-behavioral model of problematic online gaming in adolescents aged 12-22 years. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 202–209. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.08.006>
- Herianto, M. (1994). Penentuan T score standar normal instrument psikometrik SCL-90, dan uji coba pada pasien rawat jalan Poliklinik Jiwa Rumah Sakit Dr Cipto Mangunkusumo Jakarta (Indonesia: Universitas Indonesia, Ed.).
- Hilgard, J., Engelhardt, C., & Bartholow, B. (2013). Individual differences in motives, preferences, and pathology in video games: The gaming attitudes, motives, and experiences scales (GAMES). *Frontiers in Psychology*, 4(SEP), 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00608>
- Hubbard, D., Faso, D., Assmann, P., & Sasson, N. (2017). Production and perception of emotional prosody by adults with autism spectrum disorder. *Autism Research*, 10(12), 1991–2001. <https://doi.org/10.1002/aur.1847>
- Jiménez, S., Stinchfield, R., Álvarez, E., Jaurrieta, N., Bueno, B., Granero, R., Aymamí, M., Gómez, M., Martínez, R., Fernández, F., & Vallejo, J. (2009). Reliability, Validity, and Classification Accuracy of a Spanish Translation of a Measure of DSM-IV Diagnostic Criteria for Pathological Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 25(1), 93–104. <https://doi.org/10.1007/s10899-008-9104-x>
- Juárez, J., Barrios De Tomasi, E., Buenrostro, M., & Muñoz, P. (2013). Adicción farmacológica y conductual (A. Gonzáles & E. Matute, Eds.; 1st ed., p. 196). Manual Moderno.
- Kennedy, S., Bilek, E., & Ehrenreich, J. (2019). A Randomized Controlled Pilot Trial of the Unified Protocol for Transdiagnostic Treatment of Emotional Disorders in Children. *Behavior Modification*, 43(3), 330–360. <https://doi.org/10.1177/0145445517753940>
- Kim, N. R., Hwang, S., Choi, J., Kim, D., Demetrovics, Z., Király, O., Nagygyörgy, K., Griffiths, M., Hyun, S. Y., Youn, H., & Choi, S.-W. (2016). Characteristics and Psychiatric Symptoms of Internet Gaming Disorder among Adults Using Self-Reported DSM-5 Criteria. *Psychiatry Investigation*, 13(1), 58. <https://doi.org/10.4306/pi.2016.13.1.58>
- King, D., Delfabbro, P., Zwaans, T., & Kaptsis, D. (2014). Sleep Interference Effects of Pathological Electronic Media Use during Adolescence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(1), 21–35. <https://doi.org/10.1007/s11469-013-9461-2>

- Király, O., Slezka, P., Pontes, H., Urbán, R., Griffiths, M., & Demetrovics, Z. (2017). Validation of the Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and evaluation of the nine DSM-5 Internet Gaming Disorder criteria. *Addictive Behaviors*, 64, 253–260. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.11.005>
- Király, O., Urbán, R., Griffiths, M., Ágoston, C., Nagygyörgy, K., Kökönyei, G., & Demetrovics, Z. (2015). The mediating effect of gaming motivation between psychiatric symptoms and problematic online gaming: An online survey. *Journal of Medical Internet Research*, 17(4), e88. <https://doi.org/10.2196/jmir.3515>
- Kircaburun, K., & Griffiths, M. (2018). Instagram addiction and the Big Five of personality: The mediating role of self-liking. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(1), 158–170. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.15>
- Koenigs, M., Young, L., Adolphs, R., Tranel, D., Cushman, F., Hauser, M., & Damasio, A. (2007). Damage to the prefrontal cortex increases utilitarian moral judgements. *Nature*, 446(7138), 908–911. <https://doi.org/10.1038/nature05631>
- Kuss, D., & Griffiths, M. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Kuss, D., Louws, J., & Wiers, R. (2012). Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(9), 480–485. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0034>
- Lart, R. (1992). Changing images of the addict and addiction: British medical perception from Rolleston to Brain. *International Journal of Drug Policy*, 3, 118–125.
- Lemmens, J., Valkenburg, P., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lemmens, J., Valkenburg, P., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144–152. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>
- Linares, E., Hernández, V., Domínguez-Escrig, J. L., Fernández-Pello, S., Hevia, V., Mayor, J., Padilla-Fernández, B., & Ribal, M. J. (2018). Methodology of a systematic review. *Actas Urológicas Españolas*, 42(8), 499–506. <https://doi.org/10.1016/j.acuro.2018.01.010>

- Liu, Y., Wang, Q., Jou, M., Wang, B., An, Y., & Li, Z. (2020). Psychometric properties and measurement invariance of the 7-item game addiction scale (GAS) among Chinese college students. *BMC Psychiatry*, 20(1). <https://doi.org/10.1186/s12888-020-02830-7>
- Marengo, L., Nuñez, L., Coutinho, T., Leite, G., & Rivero, T. (2015). Gamer or Addict?: A narrative review of the psychological aspects of video games addiction. *Gamer o Adicto? Revisión Narrativa de Los Aspectos Psicológicos de La Adicción a Los Videojuegos*, 7(3), 1–12. <https://doi.org/10.5579/rnl.2015.0266>
- Mary, A., Slama, H., Mousty, P., Massat, I., Capiiau, T., Drabs, V., & Peigneux, P. (2016). Executive and attentional contributions to Theory of Mind deficit in attention deficit/hyperactivity disorder (ADHD). *Child Neuropsychology*, 22(3), 345–365. <https://doi.org/10.1080/09297049.2015.1012491>
- Mazza, M., Costagliola, C., Di Michele, V., Magliani, V., Pollice, R., Ricci, A., Di Giovanbattista, E., Roncone, R., Casacchia, M., & Galzio, R. (2007). Deficit of social cognition in subjects with surgically treated frontal lobe lesions and in subjects affected by schizophrenia. *European Archives of Psychiatry and Clinical Neuroscience*, 257(1), 12–22. <https://doi.org/10.1007/s00406-006-0676-0>
- McLean, L., & Griffiths, M. (2013). The psychological effects of videogames on young people : A review. *Aloma*, 31(1), 119–133.
- Melodia, F., Canale, N., & Griffiths, M. (2022). The Role of Avoidance Coping and Escape Motives in Problematic Online Gaming: A Systematic Literature Review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20(2), 996–1022. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00422-w>
- Messias, E., Castro, J., Saini, A., Usman, M., & Peeples, D. (2011). Sadness, Suicide, and Their Association with Video Game and Internet Overuse among Teens: Results from the Youth Risk Behavior Survey 2007 and 2009. *Suicide and Life-Threatening Behavior*, 41(3), 307–315. <https://doi.org/10.1111/j.1943-278X.2011.00030.x>
- Metcalf, O., & Pammer, K. (2014). Impulsivity and Related Neuropsychological Features in Regular and Addictive First Person Shooter Gaming. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(3), 147–152. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0024>
- Monacis, L., De Palo, V., Griffiths, M., & Sinatra, M. (2016). Validation of the Internet Gaming Disorder Scale - Short-Form (IGDS9-SF) in an Italian-speaking sample. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(4), 683–690. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.083>

- Ochsner, K. (2008). The Social-Emotional Processing Stream: Five Core Constructs and Their Translational Potential for Schizophrenia and Beyond. *Biological Psychiatry*, 64(1), 48–61. <https://doi.org/10.1016/j.biopsych.2008.04.024>
- O’Toole, M. S., Hougaard, E., & Mennin, D. S. (2013). Social anxiety and emotion knowledge: A meta-analysis. *Journal of Anxiety Disorders*, 27(1), 98–108. <https://doi.org/10.1016/j.janxdis.2012.09.005>
- 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>
- Perner, J. (1993). *Understanding the Representational Mind*. Cambridge: MIT Press.
- Pontes, H., & Griffiths, M. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137–143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>
- Pontes, H., Király, O., Demetrovics, Z., & Griffiths, M. (2014). The conceptualisation and measurement of DSM-5 internet gaming disorder: The development of the IGD-20 test. *PLoS ONE*, 9(10). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0110137>
- Premack, D., & Woodruff, G. (1978). Premack and Woodruff: Chimpanzee theory of mind. *Behavioral and Brain Sciences*, 4, 515–526.
- Prunas, A., Sarno, I., Preti, E., Madeddu, F., & Perugini, M. (2012). Psychometric properties of the Italian version of the SCL-90-R: A study on a large community sample. *European Psychiatry*, 27(8), 591–597. <https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2010.12.006>
- Rowe, D., Cooper, N., Liddell, B., Clark, C., Gordon, E., & Williams, L. (2007). Brain structure and function correlates of general and social cognition. *Journal of Integrative Neuroscience*, 6(1), 35–74. <https://doi.org/10.1142/S021963520700143X>
- Russell, R. (2007). Social Communication Impairments: Pragmatics. *Pediatric Clinics of North America*, 54(3), 483–506. <https://doi.org/10.1016/j.pcl.2007.02.016>
- Scholl, B., & Leslie, A. (1999). Modularity, development and “theory of mind.” *Mind and Language*, 14(1), 131–153. <https://doi.org/10.1111/1468-0017.00106>
- Siste, K., Hanafi, E., Sen, L. T., Wahjoepramono, P. O. P., Kurniawan, A., & Yudistiro, R. (2021). Potential correlates of internet gaming disorder among Indonesian medical students: Cross-sectional study. *Journal of Medical Internet Research*, 23(4). <https://doi.org/10.2196/25468>
- Starcevic, V., Choi, T., Kim, T., Yoo, S., Bae, S., Choi, B., & Han, D. (2020). Internet gaming disorder and gaming disorder in the context of seeking and not seeking treatment for

- video-gaming. *Journal of Psychiatric Research*, 129, 31–39.
<https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2020.06.007>
- Sublette, V., & Mullan, B. (2012). Consequences of Play: A Systematic Review of the Effects of Online Gaming. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), 3–23.
<https://doi.org/10.1007/s11469-010-9304-3>
- Sugaya, N., Shirasaka, T., Takahashi, K., & Kanda, H. (2019). Bio-psychosocial factors of children and adolescents with internet gaming disorder: a systematic review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13(1), 3. <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0144-5>
- Tejeiro, R., & Morán, R. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97(12), 1601–1606. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00218.x>
- Thayer, J., & Johnsen, B. H. (2000). Sex differences in judgement of facial affect: A multivariate analysis of recognition errors. *Scandinavian Journal of Psychology*, 41(3), 243–246. <https://doi.org/10.1111/1467-9450.00193>
- Tirapu, J. (2012). Cognición social en adicciones. *Trastornos Adictivos*, 14(1), 3–9.
[https://doi.org/10.1016/S1575-0973\(12\)70037-5](https://doi.org/10.1016/S1575-0973(12)70037-5)
- Tirapu, J., Pérez, G., Erekatxo, M., & Pelegrín, C. (2007). ¿Qué es la teoría de la mente? *Revista de Neurología*, 44(08), 479. <https://doi.org/10.33588/rn.4408.2006295>
- Toker, S., & Baturay, M. (2016). Antecedents and consequences of game addiction. *Computers in Human Behavior*, 55, 668–679.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.10.002>
- Torres, A., Griffiths, M., Carbonell, X., & Oberst, U. (2018a). Internet gaming disorder in adolescence: Psychological characteristics of a clinical sample. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 707–718. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.75>
- Torres, A., Griffiths, M., Carbonell, X., & Oberst, U. (2018b). Treatment efficacy of a specialized psychotherapy program for Internet Gaming Disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(4), 939–952. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.111>
- Torres, M., Domitrovich, C., & Bierman, K. (2015). Preschool interpersonal relationships predict kindergarten achievement: Mediated by gains in emotion knowledge. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 39(3), 44–52.
<https://doi.org/10.1016/j.appdev.2015.04.008>
- Tye, C., Battaglia, M., Bertoletti, E., Ashwood, K., Azadi, B., Asherson, P., Bolton, P., & McLoughlin, G. (2014). Altered neurophysiological responses to emotional faces discriminate children with ASD, ADHD and ASD+ADHD. *Biological Psychology*, 103, 125–134. <https://doi.org/10.1016/j.biopsycho.2014.08.013>

- Uekermann, J., & Daum, I. (2008). Social cognition in alcoholism: a link to prefrontal cortex dysfunction? *Addiction*, 103(5), 726–735. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2008.02157.x>
- Uekermann, J., Kraemer, M., Abdel, M., Schimmelmann, B., Hebebrand, J., Daum, I., Wiltfang, J., & Kis, B. (2010). Social cognition in attention-deficit hyperactivity disorder (ADHD). *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 34(5), 734–743. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2009.10.009>
- Van Rooij, A., & Prause, N. (2014). A critical review of “internet addiction” criteria with suggestions for the future. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(4), 203–213. <https://doi.org/10.1556/JBA.3.2014.4.1>
- Van Rooij, A., Schoenmakers, T., Vermulst, A., Van Den Eijnden, R., & Van De Mheen, D. (2011). Online video game addiction: Identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106(1), 205–212. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x>
- Villegas, B. (2003). Rápida y pertinente búsqueda por internet mediante operadores booleanos. In *Universitas Scientiarum* (Vol. 8). <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/>
- Whyte, E., & Nelson, K. (2015). Trajectories of pragmatic and nonliteral language development in children with autism spectrum disorders. *Journal of Communication Disorders*, 54, 2–14. <https://doi.org/10.1016/j.jcomdis.2015.01.001>
- Young, K. (1999). Internet addiction: evaluation and treatment. *BMJ*, 319(Suppl S4), 9910351. <https://doi.org/10.1136/sbmj.9910351>

10. Anexos

Anexo 1. Informe de pertinencia del Trabajo de Integración Curricular.



CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

Loja, 15 de junio de 2023

Dra. Ana Catalina Puertas Azanza Mgs.

DIRECTORA DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA. FSH.

Ciudad. –

De mis consideraciones:

En respuesta al **Oficio. No. 090- C.PS.CL- FSH-UNL**, de fecha 5 de junio del 2023. Me permito notificar la pertinencia del proyecto titulado **“COGNICIÓN SOCIAL EN PERSONAS CON ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS.”**, de autoría del Sr. Luis Alfonso Curimilma Correa con C.I. 2100475595, estudiante del VIII ciclo de la Carrera de Psicología Clínica de la Facultad de la Salud Humana. Me permito informar que, tras el análisis del documento adjunto al oficio, el trabajo cuenta con los elementos metodológicos y de estructura requeridos. Este particular lo comunico para los fines pertinentes.

Sin otro particular agradezco su atención.

Atentamente.



Psi. Cl. Zhenia Maritza Muñoz Vincés, Mgs.

DOCENTE DE LA UNL, FSH, CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

Anexo 2. Designación de directora del Trabajo de Integración Curricular.



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

Facultad
de la Salud
Humana

MEMORANDO. Nro. UNL FSH-DCPS.CL 165
Loja, 12 de julio de 2023

DE: Doctora
Ana Catalina Puertas Azanza
DIRECTORA DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA FSH-UNL

PARA: Psicóloga Clínica
Zhenia Maritza Muñoz Vínces Mgtr
DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA-FSH-UNL

ASUNTO: **DESIGNACIÓN DE DIRECCIÓN DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

De mi consideración:

Por el presente y dando cumplimiento a lo dispuesto en el “Capítulo II del Proyecto de Tesis, Artículos 133, y 134 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, aprobado el 26 de julio del 2009”, una vez que ha cumplido con todos los requisitos y considerando que el proyecto de Integración Curricular fue aprobado; me permito hacerle conocer que está dirección, la ha designado Directora de del Proyecto de Integración Curricular adjunto, denominado: **“COGNICIÓN SOCIAL EN PERSONAS CON ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS”**, autoría de: Luis Alfonso Curimilma Correa CI. 2100475595, estudiante del VIII ciclo de la Carrera de Psicología Clínica de la Facultad de la Salud Humana.

En seguridad de contar con su colaboración, le expreso mi agradecimiento

Atentamente,



Dra. Ana Catalina Puertas Azanza Mgs
**DIRECTORA DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA
FACULTAD DE LA SALUD HUMANA -UNL**

Anexo 3. Certificado de traducción de resumen.

CERTF.Nº.4.4-2023

Loja, 15 de noviembre del 2023

El suscrito Franco Guillermo Abrigo Guarnizo.

Lcdo. En Ciencias de la Educación Mención Idioma Inglés

A petición de la parte interesada y en forma legal.

CERTIFICA:

Que **Luis Alfonso Curimilma Correa** con cédula de identidad número **2100475595**, estudiante de la Carrera de Psicología Clínica, del Área de la Salud Humana de la Universidad Nacional de Loja, completó satisfactoriamente la presente traducción de español a inglés del resumen del Trabajo de Integración Curricular denominado "**Cognición social en personas con adicción a los videojuegos**".

Traducción que fue guiada y revisada minuciosamente por mi persona. En consecuencia, se da validez a la presentación de la misma. Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el interesado hacer uso del presente documento en lo que estimare conveniente.

Atentamente,



.....
Franco Guillermo Abrigo Guarnizo

Lcdo. En Ciencias de la Educación Mención Idioma Inglés

Número de Registro Senescyt: 1008-2021-2368808

Cédula: 1104492127

email: franco.abrigo@hotmail.com

celular:0990447198