



Universidad Internacional del Ecuador  
Facultad de Ciencias Médicas, de la Salud y de la Vida

Escuela de Psicología

Trabajo para la Titulación de Psicóloga

Tratamientos para el Trastorno por Videojuegos: revisión sistemática de la evidencia actual

Autor:

REINOSO, Poleth

Director del trabajo de titulación:

M.Sc: HERDOIZA, Paulina

Quito, Agosto del 2020

## Resumen

El trastorno por videojuegos (TVJ) toma fuerza tras su reconocimiento formal en los principales sistemas de clasificación y diagnóstico. Es así que, la Organización Mundial de la Salud -a través de la undécima edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades (OMS; CIE 11, 2018)-, así como la Asociación Americana de Psiquiatría, -en la Sección III del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (APA; DSM 5, 2013)- incluyen información sobre este trastorno. Su interés radica en la sintomatología y las consecuencias que se derivan del uso excesivo de los videojuegos. La siguiente revisión sistemática analiza 9 trabajos publicados en los últimos 7 años sobre los tratamientos utilizados, a fin de identificar, a partir de los hallazgos científicos, cuál es el tratamiento que se sitúa como más adecuado y eficaz para el trastorno por videojuegos. Los resultados destacan como las aproximaciones terapéuticas más alentadoras la intervención psicológica basada en la terapia cognitivo conductual combinada con la administración de fármacos, en comparación con otras alternativas de intervención que se han demostrado menos consistentes en cuanto a su eficacia. No obstante, la investigación sobre tratamientos para el TVJ se encuentra en una fase inicial, lo que destaca la importancia de profundizar en estudios posteriores que supongan mejoras en aspectos, principalmente metodológicos, que permitan sistematizar de mejor manera los hallazgos científicos.

Palabras clave: Adicción a los videojuegos, tratamientos, revisión sistemática, criterios diagnósticos

### **Abstract**

Video game disorder (VGD) gains strength after its formal recognition in the main classification and diagnostic systems. Thus, both the World Health Organization -through the eleventh edition of the International Classification of Diseases (WHO; ICD 11, 2018) -, as well as the American Psychiatric Association, -in Section III of the most Recent Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (APA; DSM 5, 2013) - include information on this disorder. The interest lies in the symptoms and the consequences derived from the excessive use of video games. The following systematic review analyzes 9 papers published in the last 7 years on the treatments used, in order to identify, based on scientific findings, which is the most appropriate and effective treatment for video game disorder. The results stand out as the most encouraging therapeutic approaches, psychological intervention based on cognitive behavioral therapy combined with drug administration, in comparison with other treatment alternatives that have been shown to be less consistent in terms of their efficacy. However, research on treatments for VGD is in an initial phase, which highlights the importance of deepening further studies that involve improvements in aspects, mainly methodological, that allow a better systematization of scientific findings.

**Keywords:** Video game addiction, treatments, systematic review, diagnostic criteria.