

**LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y
Humanidades, Asunción, Paraguay**

ISSN en línea: 2789-3855, 2026

**Adicción a videojuegos y factores asociados en
estudiantes universitarios del Cusco**

Video game addiction and associated factors in university students in
Cusco

Ivans Percy Villavicencio Oquendo

ivanspercy@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-5441-2188>
Hospital Antonio Lorena
Cusco – Perú

Yuri Anderson Leiva Chacon

yuriander17@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0008-1814-7461>
Hospital Antonio Lorena
Cusco – Perú

Ana Rubi Pérez Quispe

anarubip@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0004-3820-820X>
Universidad Andina del Cusco
Cusco – Perú

Edwar Cáceres Peñalva

edwarcp@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0001-5776-4496>
Hospital Antonio Lorena
Cusco – Perú

Silvia Quispe Choquepata

silvianaluze@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0006-7409-817X>
Universidad Andina del Cusco
Cusco – Perú

Percy Marco Villavicencio Suna

pervisu2@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-4166-9144>
Universidad Nacional San Antonio Abad del
Cusco
Cusco – Perú

Felicia Lucia Oquendo Palomino

luciafely72@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0009-5549-5438>
Ministerio de Educación del Perú
Cusco – Perú

Erick Giovanni Villavicencio Oquendo

ivanspercy@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-3878-4405>
Universidad Nacional de San Antonio Abad
del Cusco
Cusco – Perú

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v7i4.6252>


Redilat
Red de Investigadores
Latinoamericanos



Revista Latinoamericana de
Ciencias Sociales y Humanidades

Artículo recibido: 11 de marzo de 2026.
Aceptado para publicación: 27 de julio de 2026.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

VOLUMEN VII

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v7i4.6252>

Adicción a videojuegos y factores asociados en estudiantes universitarios del Cusco

Video game addiction and associated factors in university students in Cusco

Ivans Percy Villavicencio Oquendo

ivanspercy@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-5441-2188>
Hospital Antonio Lorena
Cusco – Perú

Yuri Anderson Leiva Chacon

yuriander17@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0008-1814-7461>
Hospital Antonio Lorena
Cusco – Perú

Ana Rubi Pérez Quispe

anarubip@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0004-3820-820X>
Universidad Andina del Cusco
Cusco – Perú

Edwar Cáceres Peñalva

edwarcp@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0001-5776-4496>
Hospital Antonio Lorena
Cusco – Perú

Silvia Quispe Choquepata

silvianaluze@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0006-7409-817X>
Universidad Andina del Cusco
Cusco – Perú

Percy Marco Villavicencio Suna

pervisu2@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-4166-9144>
Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco
Cusco – Perú

Felicia Lucia Oquendo Palomino

luciafely72@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0009-5549-5438>
Ministerio de Educación del Perú
Cusco – Perú

Erick Giovanni Villavicencio Oquendo

ivanspercy@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-3878-4405>
Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco
Cusco – Perú

Artículo recibido: 11 de marzo de 2026. Aceptado para publicación: 27 de julio de 2026.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

La adicción a los videojuegos en estudiantes universitarios representa una problemática emergente que se relaciona con el bienestar emocional, la dinámica familiar y el rendimiento académico. El objetivo consistió en analizar los factores que se encuentran asociados a la adicción a los videojuegos en estudiantes universitarios de Cusco. Se llevó a cabo un estudio cuantitativo, observacional, transversal y analítico que involucró a 419 estudiantes de dos universidades en la ciudad de Cusco. Se llevó a cabo un análisis de variables personales, familiares, académicas y sociales. Se aplicaron métodos de estadística descriptiva y la prueba de chi cuadrado de Pearson, considerando un nivel de significación de $p < 0,05$. Los resultados mostraron que el 94,3% de los estudiantes presentó control sobre el uso de videojuegos, mientras que el 5,7% evidenció adicción moderada; no se identificaron casos de adicción severa. Los factores asociados identificados incluyen antecedentes de depresión y la relación con los padres. Los resultados indican que las adicciones a videojuegos no se determinan únicamente por el acceso a dispositivos, sino que también están influenciadas por factores emocionales, familiares, académicos y sociales que condicionan la manera en que se utilizan. Se concluye que la adicción a los videojuegos presentó una baja frecuencia en la población estudiada; no obstante, su existencia se vinculó con aspectos emocionales y familiares. Por lo tanto, es fundamental fortalecer la detección temprana, el acompañamiento psicológico y las estrategias preventivas en el contexto universitario.

Palabras clave: adicción a la tecnología, estudiantes, factores asociados

Abstract

Video game addiction among university students represents an emerging problem related to emotional well-being, family dynamics, and academic performance. The objective of this study was to analyze the factors associated with video game addiction in university students in Cusco. A quantitative, observational, cross-sectional, and analytical study was conducted involving 419 students from two universities in the city of Cusco. An analysis of personal, family, academic, and social variables was performed. Descriptive statistics and Pearson's chi-square test were applied, considering a significance level of $p < 0.05$. The results showed that 94.3% of the students had control over their video game use, while 5.7% showed moderate addiction; no cases of severe addiction were identified. Associated factors identified included a history of depression and the student's relationship with their parents. The results indicate that video game addiction is not solely determined by access to devices, but is also influenced by emotional, familial, academic, and social factors that shape how they are used. It is concluded that video game addiction was infrequent in the studied population; however, its presence was linked to emotional and familial aspects. Therefore, it is essential to strengthen early detection, psychological support, and preventative strategies within the university setting.

Keywords: technology addiction, students, associated factors

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons.



Cómo citar: Villavicencio Oquendo, I. P., Leiva Chacon, Y. A., Pérez Quispe, A. R., Cáceres Peñalva, E., Quispe Choquepata, S., Villavicencio Suna, P. M., Villavicencio Oquendo, E. G. (2026). Adicción a videojuegos y factores asociados en estudiantes universitarios del Cusco. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 7 (4), 495 – 506.
<https://doi.org/10.56712/latam.v7i4.6252>

INTRODUCCIÓN

A pesar de que la tecnología avanza a un ritmo acelerado, el acceso a la misma se hace cada vez más simple y sus beneficios son innumerables, también tiene sus desventajas, un adversario silencioso que se manifiesta desde una edad temprana hasta la edad adulta. El rendimiento académico y los videojuegos en línea no parecen estar directamente relacionados, sino que, por el contrario, están inversamente relacionados (Llumitasig et al., 2024). Los adolescentes con adicción a los videojuegos tienden a dedicar menos tiempo al estudio y a otras actividades académicas, lo cual puede llevar a un descenso en sus calificaciones. Por otra parte, los adolescentes que presentan adicción a los videojuegos tienden a presentar problemas de concentración y fatiga y estrés que afectan su capacidad de aprendizaje y rendimiento en el ámbito académico. Los resultados confirman la relación existente entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico, resaltando la necesidad de implementar estrategias de intervención para mitigar dichos efectos (Navarrete, 2025).

El rendimiento académico está estrechamente relacionado con el uso constante de videojuegos, observándose asociación en estudiantes que poseen becas de estudio, quienes presentan la mitad de uso medio y elevado de videojuegos en comparación con estudiantes que no poseen becas (Chacón et al., 2017). Sin embargo, también se afirma que el uso excesivo de los videojuegos provoca una disminución de la actividad física y empeora las dificultades para dormir, concentrarse y relacionarse con otras personas, lo que puede causar depresión y ansiedad graves. La procrastinación, aunque no se clasifica como un trastorno conductual, se define como el comportamiento de posponer tareas o actividades de importancia que implican una responsabilidad, lo cual puede inducir sentimientos de ansiedad, culpabilidad y estrés (García & Roque, 2023).

Sin embargo, la inclusión de los videojuegos en el entorno educativo también facilitará al docente atraer la atención de los jóvenes durante una clase magistral, sin que esta se convierta en un reto diario. Esto dará lugar a clases más dinámicas y diferentes, donde el estudiante se convierta en el protagonista del proceso de aprendizaje superando desafíos y tareas para llegar a un objetivo específico (Questa et al., 2022). Otra ventaja es que el uso de los videojuegos en la educación permite que estos se adapten fácilmente a cualquier materia. En este sentido, el educador desempeñará un papel crucial al establecer restricciones para su uso moderado y garantizar la salud mental del estudiantado a su cargo (Guarnizo et al., 2024). Igualmente, pueden ayudar en el proceso de alfabetización, especialmente en estudiantes universitarios, por lo que resultan de utilidad en programas formativos de bibliotecas (Martín et al., 2022).

Se ha constatado en investigaciones anteriores que los estudiantes universitarios son una población vulnerable al trastorno del juego por internet. A pesar de los elementos estresantes y las demandas únicas de la profesión, existe poca información sobre la prevalencia global del Trastorno por Déficit de Atención entre los estudiantes de medicina (Díaz et al., 2024). Esto puede tener graves consecuencias para los docentes, quienes deben estar preparados adecuadamente para lidiar con el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad en sus estudiantes. Además, puede tener implicaciones clínicas importantes debido a los efectos negativos que el Trastorno por Déficit de Atención tiene en el rendimiento laboral y escolar de los estudiantes (Chiang et al., 2022).

Muchos estudiantes pueden estar predispuestos a desarrollar actitudes de agresividad, las cuales pueden estar asociadas a juegos de contenido violento, disminuyendo así la empatía y la conducta prosocial con sus compañeros de estudio, se debe tener en cuenta que la conducta que tenga el estudiante es un factor importante para ver el nivel de agresividad que puede llegar a tener (Fajardo et al., 2022).

Por ende, el objetivo fue analizar los factores que se encuentran asociados a la adicción a los videojuegos en estudiantes universitarios de Cusco.

METODOLOGÍA

Se llevó a cabo un estudio de enfoque cuantitativo, de diseño observacional, transversal y analítico. Se realizó un estudio con una muestra de 419 estudiantes universitarios de la ciudad de Cusco, distribuidos entre una institución universitaria pública y una institución universitaria privada. Los participantes fueron escogidos teniendo en cuenta su estatus de estudiantes matriculados, su presencia durante la aplicación de la encuesta y su aceptación voluntaria para participar en el estudio.

Los datos fueron recopilados a través de un cuestionario estructurado que recolectó datos sociodemográficos y factores categorizados en dimensiones personales, familiares, académicas y sociales. El Test Videogames Addiction de Kimberly Young fue empleado para cuantificar la variable de interés. Este instrumento se compone de ocho interrogantes, con opciones de respuesta puntuadas que varían desde el 1 hasta el 5. Utilizando el puntaje total, se categorizó a los estudiantes según su uso de videojuegos, su nivel de adicción moderada o su nivel de adicción severa.

El procedimiento de recolección consistió en la aplicación del cuestionario a los alumnos que cumplían con los criterios de elegibilidad establecidos. Luego, la información fue sometida a revisión, codificación y estructuración en una base de datos. La estadística de los resultados incluyó indicadores descriptivos como frecuencia y porcentaje para las variables cualitativas, y promedio con desviación estándar para la edad. Para examinar la relación entre los factores personales, familiares, académicos y sociales con la dependencia a los videojuegos, se utilizó la prueba de chi cuadrado de Pearson. Se consideró significativo cuando el valor de p fue menor de 0,05.

Durante toda la realización del estudio se respetó la participación voluntaria, el carácter confidencial de los datos y el anonimato de los alumnos. La información que se recabó fue utilizada únicamente para fines académicos y científicos.

RESULTADOS

La Tabla 1 muestra el perfil sociodemográfico y tecnológico de los alumnos universitarios bajo estudio. La población de estudio consistió en 419 individuos, con una edad promedio de $20,35 \pm 1,83$ años. Se observó una proporción marginalmente superior de estudiantes de género masculino, que constituyeron el 51,3%, mientras que las estudiantes de género femenino representaron el 48,7%. La distribución universitaria se mantuvo homogénea, con 209 estudiantes provenientes de una institución educativa pública y 210 de una institución educativa privada. Respecto al estrato socioeconómico, se observó una predominancia significativa del nivel medio, con un total de 399 estudiantes, lo que representa el 95,2%. En lo que respecta a la educación parental, la mayor proporción de padres ostentó una educación superior, mientras que en las madres predominó la educación secundaria. En relación con la utilización predominante de la tecnología, el 36,3% indicó su uso primordialmente para propósitos académicos, el 35,6% para fines comunicativos y el 26,7% para actividades recreativas. Este último aspecto reviste importancia para el análisis de la adicción a los videojuegos, dado que facilita la contextualización de que, a pesar de que el ocio fue predominante como motivación de uso tecnológico, no fue el objetivo primordial en la población estudiada.

Tabla 1

Características generales de los estudiantes universitarios analizados

Característica		Frecuencia	Porcentaje
Edad	20,35 +/- 1,83 años		
Sexo	Masculino	215	51,3%
	Femenino	204	48,7%
Universidad	Pública	209	49,9%
	Privada	210	50,1%
Nivel socioeconómico	Bajo	20	4,8%
	Medio	399	95,2%
	Alto	0	0,0%
Grado de instrucción del padre	Inicial	1	0,2%
	Primaria	55	13,1%
	Secundaria	178	42,5%
	Superior	185	44,2%
Grado de instrucción de la madre	Inicial	12	2,9%
	Primaria	87	20,8%
	Secundaria	198	47,3%
	Superior	122	29,1%
Uso principal de la tecnología	Académico	152	36,3%
	Comunicación	149	35,6%
	Ocio	112	26,7%
Total		419	100,0%

Fuente: elaboración propia a partir de la base de datos.

De los 419 estudiantes universitarios evaluados, la mayoría demostró un control sobre el uso de videojuegos, con una frecuencia de 395 estudiantes, lo que representa el 94,3%. Esto indica que aproximadamente el 90% de los estudiantes no presentaron un patrón problemático en el uso de videojuegos, de acuerdo con el instrumento utilizado. Por otro lado, 24 estudiantes, que representan el 5,7%, manifestaron una adicción moderada a los videojuegos. A pesar de que este porcentaje es reducido en comparación con el grupo que mantiene el control, continúa siendo un hallazgo significativo, dado que identifica a un grupo específico de estudiantes que podría necesitar orientación, seguimiento o intervención preventiva. No se identificaron casos de adicción severa, registrándose una frecuencia de 0 estudiantes y un porcentaje de 0,0%. Esto indica que, en esta población universitaria, el uso problemático de videojuegos se presentó únicamente en un grado moderado y no alcanzó niveles severos.

Tabla 2

Distribución del nivel de adicción a videojuegos

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Control sobre el uso de videojuegos	395	94,3%
Adicción moderada	24	5,7%
Adicción severa	0	0,0%
Total	419	100,0%

Fuente: elaboración propia a partir de la base de datos.

En relación con el antecedente de depresión, se ha observado que, entre los estudiantes que presentaron dicho antecedente, 5 mostraron una adicción moderada a los videojuegos, mientras que 23 mantuvieron un control adecuado sobre su uso. Por el contrario, entre aquellos que no presentaron antecedentes de depresión, la mayoría demostró un control adecuado sobre el uso de videojuegos. El valor de $p = 0,004$ indica que existe una asociación estadísticamente significativa. Esto indica que los estudiantes con antecedentes de depresión podrían tener una mayor predisposición a desarrollar un uso problemático de los videojuegos.

En relación con la interacción con los padres, se identificó una asociación significativa con la adicción a los videojuegos ($p = 0,001$). Se ha observado que, entre los estudiantes que reportaron una relación desfavorable con sus padres, 2 presentaron conductas de control y 2 manifestaron una adicción moderada, lo cual representa una proporción significativa dentro de dicha categoría. En comparación, en los grupos con una relación regular, buena o muy buena, se observó un predominio claro del control sobre el uso de videojuegos. Esto sugiere que una relación familiar menos favorable podría estar asociada con un mayor riesgo de desarrollar una adicción moderada a los videojuegos.

Tabla 3

Factores asociados a adicción a videojuegos

Variable	Categoría	Adicción a videojuegos			p
		Control sobre el uso de videojuegos	Adicción moderada	Adicción severa	
Antecedente de depresión	Sí	23	5	0	0,004
	No	372	19	0	
Relación con los padres	Mala	2	2	0	0,001
	Regular	199	12	0	
	Buena	186	9	0	
	Muy buena	8	1	0	
Responsable de sustento económico	Padres	364	22	0	0,001
	Hermanos	26	1	0	
	Propia	5	0	0	
	Otras personas	0	1	0	

Fuente: elaboración propia a partir de la base de datos.

La Tabla 4 evidencia los factores que no exhibieron una correlación estadísticamente significativa con la adicción a los videojuegos, dado que todos los valores de p excedieron 0,05. La asociación con el consumo de sustancias ($p = 0,150$), el uso de medicamentos controlados ($p = 0,290$), el consumo de alcohol ($p = 0,602$), el historial de ansiedad ($p = 0,774$), el uso personal ($p = 0,716$), la edad de inicio de uso de dispositivos tecnológicos ($p = 0,414$), ni la modalidad de uso de tecnología ($p = 0,173$). En los factores familiares, la duración del tiempo en familia exhibió un valor de $p = 0,074$, lo que no logró alcanzar significancia estadística. En los factores sociales, la relación con sus compañeros ($p = 0,187$), la frecuencia del uso de videojuegos por amigos ($p = 0,093$) y la frecuencia del uso de videojuegos por familiares ($p = 0,355$) no mostraron una asociación significativa con la adicción a los videojuegos.

Tabla 4

Factores no asociados a adicción a videojuegos

Grupo	Factor	p
Personal	Consumo de sustancias	0,150
	Consumo de medicamentos controlados	0,290
	Consumo de alcohol	0,602
	Antecedente de ansiedad	0,774
	Uso personal	0,716
	Edad de inicio de uso de dispositivos tecnológicos	0,414
	Tipo de uso de tecnología	0,173
Familiar	Tiempo en familia	0,074
Social	Relación con sus compañeros	0,187
	Frecuencia de uso de videojuegos por amigos	0,093
	Frecuencia de uso de videojuegos por familiares	0,355

Fuente: elaboración propia a partir de la base de datos.

DISCUSIÓN

El 5,7 % mostró prevalencia de adicción moderada a los videojuegos, sin registrar casos severos. Los videojuegos son la forma menos frecuente de conductas problemáticas. Sin embargo, la asociación entre antecedentes de depresión y la relación con los padres resulta pertinente, puesto que coincide con modelos que plantean una relación entre juego problemático, regulación emocional, evitación de estados afectivos negativos y escaso apoyo familiar (Rodríguez & García, 2021). La ausencia de asociación con los factores académicos y sociales seleccionados no disminuye su importancia; sin embargo, indica que, en esta población, el componente emocional y familiar tuvo una mayor significación estadística.

Este hallazgo concuerda con estudios recientes que sugieren que la prevalencia del trastorno por videojuegos puede variar considerablemente dependiendo de la población, del instrumento empleado y del contexto sociocultural. En una encuesta nacional de salud mental en Corea, se informó una prevalencia de trastorno de videojuegos del 0,8% y una prevalencia de uso problemático de videojuegos del 8,4%. Estos resultados sugieren que las categorías problemáticas pueden mostrarse en diferentes proporciones, sobre todo, en los jóvenes (Ko et al., 2024).

Con respecto al antecedente de depresión, se ha encontrado una asociación estadísticamente significativa con la adicción a los videojuegos. Este resultado coincide con los datos más recientes que demuestran que hay una relación entre el uso problemático de los videojuegos y la aparición de síntomas depresivos. A través del análisis de redes en niños y adolescentes, encontraron una relación positiva entre la adicción a los videojuegos, la depresión y la ansiedad, señalando que ciertos síntomas depresivos pueden tener un papel central en la red de comorbilidad (Li et al., 2021). Bajo este punto de vista, algunos alumnos podrían usar los videojuegos como forma de escapar emocionalmente, de distraerse o de buscar consuelo cuando tienen estados afectivos negativos. Por lo tanto, la presencia de antecedentes depresivos podría aumentar la vulnerabilidad al uso problemático de videojuegos, especialmente cuando dicha actividad se convierte en una estrategia inadecuada de autorregulación emocional (Xie & Tang, 2024).

La relación con los padres mostró una asociación significativa con la adicción a los videojuegos. Este hallazgo coincide con estudios que resaltan cómo el entorno familiar afecta el desarrollo de conductas adictivas a la tecnología. Se estudió la asociación entre el riesgo de sufrir trastorno relacionado con

los videojuegos y la crianza parental en estudiantes universitarios peruanos. Los hallazgos muestran que existen relaciones significativas entre el riesgo de sufrir trastorno por videojuegos y algunas dimensiones de la crianza materna, como la comunicación y el monitoreo (Rosales y Torres, 2026). En este sentido, una relación familiar deficiente podría limitar el apoyo emocional, la comunicación y la supervisión de los hábitos digitales, lo que podría llevar al estudiante a recurrir a los videojuegos como una forma de evasión, entretenimiento o compensación emocional (Risco & Cassaretto, 2021).

En lo económico, el presente estudio encontró que los padres son la principal fuente de ingresos de la familia. Las tendencias actuales en la industria de los videojuegos interesan no solo a los profesionales y empresarios que participan en ella, sino también a los estudiantes que desean analizar importantes fenómenos de la dinámica económica. Ya que actualmente existen juegos donde se necesita consumir dinero real para que puedan seguir jugando (Rojas et al., 2024). Por ejemplo, los videojuegos se han consolidado en México, a pesar de las crisis económicas y los prejuicios de la sociedad. El mercado del país alcanzó \$32.229 Millones de pesos en 2020. La industria se plantea un método basado en la Economía Política de la Comunicación y la Cultura para ver las condiciones económicas y sociales que llevaron a la consolidación de la industria del videojuego (Garfias & Rivera, 2022). La pandemia de COVID-19 trajo consigo una limitación significativa de las actividades que se pueden realizar, donde las diferentes generaciones o grupos etarios que no conocían las consolas, los celulares inteligentes, redes sociales, comenzaron a utilizarlo para distraerse y entretenerse. En conclusión, la crisis sanitaria fomentó la innovación, el cambio y la modernización de las costumbres y hábitos tradicionales de personas y empresas, especialmente en el área de entretenimiento y tecnología, con el auge del servicio de streaming de películas, series y videojuegos (Villamar et al., 2024).

En conjunto, los resultados del presente estudio indican que entre los estudiantes universitarios evaluados, la adicción a los videojuegos presentó una baja frecuencia. Sin embargo, los casos moderados se relacionaron con factores emocionales y familiares importantes. La relación entre la depresión y la vinculación con los padres sugiere que la evaluación del uso problemático de videojuegos no debe basarse únicamente en el tiempo dedicado a jugar o en el acceso a los dispositivos, sino que también debe considerar el bienestar emocional y la calidad del entorno familiar (Király et al., 2023). Por ello, las universidades deben consolidar estrategias de detección temprana, orientación psicológica, educación digital y apoyo familiar para prevenir la evolución de patrones moderados a formas más graves de uso problemático.

El presente estudio tiene ciertas limitaciones. En primer lugar, al tratarse de un estudio transversal no permitió determinar relaciones causales entre los factores asociados y la adicción a los videojuegos, únicamente se pudieron identificar asociaciones estadísticas. En segundo lugar, la información se obtuvo mediante una encuesta autoadministrada, lo cual podría haber propiciado sesgo de información o falta de sinceridad en las respuestas, más aún cuando se trata de un tema relacionado con conductas adictivas. El estudio se realizó con estudiantes de dos universidades en Cusco, por lo que los resultados deben interpretarse en este contexto específico y no deben generalizarse de manera absoluta a toda la población universitaria del Perú. Finalmente no se profundizó en variables tales como el tiempo diario que se dedica a los videojuegos, el tipo de videojuego, la modalidad de juego ya sea en línea o presencial, el rendimiento académico, la calidad del sueño y la salud mental actual. Estos elementos serían los que pudieran ayudar a comprender mejor el fenómeno estudiado.

Se recomienda realizar estudios longitudinales que permitan evaluar cómo evoluciona el uso problemático de videojuegos en universitarios, y determinar si los casos moderados progresan, se reducen o permanecen en el tiempo. Las investigaciones futuras también deberían considerar incluir muestras de distintas universidades y regiones del país, para poder comparar los hallazgos según diferentes contextos socioculturales. Se sugiere considerar variables como depresión, ansiedad, autoestima, impulsividad, calidad del sueño, rendimiento académico, tiempo de exposición a los

videojuegos, tipo de videojuego y dinámica familiar para lograr un entendimiento más completo de los factores que influyen en la adicción a los videojuegos.

CONCLUSIÓN

La adicción a los videojuegos en estudiantes universitarios de Cusco se ha asociado de manera significativa con antecedentes de depresión y la relación con sus padres. A pesar de que la prevalencia fue baja, los resultados respaldan la implementación de intervenciones de detección temprana enfocadas en la salud mental, la comunicación familiar y la educación sobre patrones de juego saludables.

REFERENCIAS

Chacón, R., Zurita, F., Martínez, A., Castro, M., Espejo, T., & Pinel, C. (2017). Relación entre factores académicos y consumo de videojuegos en universitarios. Un modelo de regresión. *Revista de Medios y Educación*, 50, 109-121. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2017.i50.07>

Chiang, C., Zhang, M., & Ho, R. (2022). Prevalence of Internet Gaming Disorder in Medical Students: A Meta-Analysis. *Front Psychiatry*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2021.760911>

Díaz, I., Iraola, I., Ramos, J., & Díaz, R. (2024). Relación Entre el Trastorno de Juego por Internet, el Rendimiento Académico y el Género en Estudiantes Universitarios Peruanos. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, 68, 15-27. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9981801>

Fajardo, J., Santana, A., & Caldas, C. (2022). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios Bogotá D. C. *Rev. colomb. educ.*, 84. <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12076>

García, M., & Roque, Y. (2023). Adicción a videojuegos y procrastinación académica en la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe EMAUS. *PURIQ*, 5, 1-9. <https://doi.org/10.37073/puriq.5.461>

Garfias, J., & Rivera, R. (2022). La industria del videojuego en México. Entre crisis económicas y prejuicios. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 160, 127-137. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8692293>

Guarnizo, F., Quintero, H., & Castro, C. (2024). Efectos del uso de videojuegos en el Rendimiento Académico de Estudiantes de Educación Media. *Mérito Revista de Educación*, 6(16). <http://portal.amelica.org/ameli/journal/729/7294822001/>

Király, O., Koncz, P., Griffiths, M., & Demetrovics, Z. (2023). Gaming disorder: A summary of its characteristics and aetiology. *Comprehensive Psychiatry*, 122. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2023.152376>

Ko, Y., Lee, & Park, S. (2024). Prevalence, correlates, and comorbidities of internet gaming disorder and problematic game use: National mental health survey of Korea 2021. *Front Psychiatry*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2024.1442224>

Li, L., Niu, Z., Griffiths, M., Wang, W., Chang, C., & Mei, S. (2021). A network perspective on the relationship between gaming disorder, depression, alexithymia, boredom, and loneliness among a sample of Chinese university students. *Technology in Society*, 67. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101740>

Llunitasig, M., Holguin, J., & Chicaiza, O. (2024). Revisión Sistemática de la Influencia de los Videojuegos en el Bajo Rendimiento Académico de los Estudiantes. *Ciencia Latina*, 8(6). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15240

Martín, O., Manero, B., & Romero, A. (2022). El videojuego como herramienta de alfabetización informacional en estudiantes universitarios. *Profesional de la información*, 31(4). <https://doi.org/10.3145/epi.2022.jul.02>

Navarrete, J. (2025). Efectos de la adicción a los videojuegos en el rendimiento académico en estudiantes de secundaria en EBR [Tesis de maestría, Universidad Peruana Cayetano Heredia]. <https://repositorio.upch.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3b3921b6-1d5e-4b2f-b751->

d8f1a55f93b8/contenthttps://repositorio.upch.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3b3921b6-1d5e-4b2f-b751-d8f1a55f93b8/content

Questa, M., Tejera, A., & Zorrilla, V. (2022). El videojuego en el aula: Su inclusión como estrategia didáctica. Cuadernos de Investigación Educativa, 13(2). <https://doi.org/10.18861/cied.2022.13.2.3250>

Risco, S., & Cassaretto, M. (2021). Internet gaming disorder and parenting process in university students. Revista Internacional de Investigación en Adicciones, 7(2). <https://doi.org/10.28931/riiad.2021.2.04>

Rodríguez, M., & García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. Enfermería Global, 20(62), 557-591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>

Rojas, J., Santamaría, J., & Sánchez, R. (2024). Redes sociales y videojuegos en el contexto económico contemporáneo. Rev. Lasallista Investig., 21(1). <https://doi.org/10.22507/rli.v21n1a13>

Rosales, C., & Torres, I. (2026). Parental Behaviors and Video Game Addiction in Adolescents: A Systematic Review. Int J Ment Health Addiction, 24, 1660-1681. <https://doi.org/10.1007/s11469-025-01473-7>

Villamar, G., Gonzalez, E., Sumba, N., & Cueva, J. (2024). Streaming de videojuegos como generador de empleo y nuevas oportunidades profesionales. The Anáhuac j., 24(2). <https://doi.org/10.36105/theanahuacjour.2024v24n2.2487>

Xie, Y., & Tang, L. (2024). The symptom network of internet gaming addiction, depression, and anxiety among children and adolescents. Scientific Reports, 14. <https://doi.org/10.1038/s41598-024-81094-7>

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](#) .