


Cuando el juego deja de ser juego: una revisión sistemática sobre la adicción a los videojuegos en adolescentes

When gaming ceases to be a game: a systematic review of video game addiction in adolescents

Quando o jogo deixa de ser jogo: uma revisão sistemática sobre o vício em videogames em adolescentes

Shirley Katherine Ignacio Delgado 
 skignacioid@ucvvirtual.edu.pe
 Universidad César Vallejo. Trujillo, Perú

Artículo recibido 10 de noviembre 2025 | Aceptado 22 de diciembre 2025 | Publicado 6 de enero 2026

Resumen

Esta revisión analiza la problemática que representa la adicción a los videojuegos en la adolescencia, con el objetivo de sintetizar evidencias sobre su prevalencia, factores de riesgo, y consecuencias. El alcance es amplio, abarcando artículos empíricos publicados entre 2020 y 2025 en inglés, español y portugués, seleccionados de bases de datos como Scopus, Web of Science, PubMed y SciELO. La metodología alcanza el protocolo PRISMA 2020, muestreando intencionalmente 28 estudios, evaluando la calidad y realizando la síntesis narrativa. Los resultados muestran una prevalencia aproximada del 8-10% a la que se asocian variables como depresión, ansiedad, disfunciones familiares, aislamiento social como consecuencia del empeoramiento de conducta por la pandemia. Se concluye que la problemática de la adicción a los videojuegos en adolescentes es un trastorno de etiología compleja, que acarrea efectos muy graves y que atraviesan esferas diferenciadas de la vida.

Palabras clave: Adicción; Videojuegos; Adolescentes; Impacto psicológico; Salud mental

Abstract

This review analyzes the problem of video game addiction in adolescence, aiming to synthesize evidence on its prevalence, risk factors, and consequences. The scope is broad, encompassing empirical articles published between 2020 and 2025 in English, Spanish, and Portuguese, selected from databases such as Scopus, Web of Science, PubMed, and SciELO. The methodology follows the PRISMA 2020 protocol, intentionally sampling 28 studies, assessing their quality, and performing a narrative synthesis. The results show an approximate prevalence of 8-10%, associated with variables such as depression, anxiety, family dysfunction, and social isolation as a consequence of worsened behavior due to the pandemic. It is concluded that video game addiction in adolescents is a disorder of complex etiology, with very serious effects that permeate different areas of life.

Keywords: Addiction; Video games; Adolescents; Psychological impact; Mental health

Resumo

Esta revisão analisa o problema do vício em videogames na adolescência, com o objetivo de sintetizar evidências sobre sua prevalência, fatores de risco e consequências. O escopo é amplo, abrangendo artigos empíricos publicados entre 2020 e 2025 em inglês, espanhol e português, selecionados de bases de dados como Scopus, Web of Science, PubMed e SciELO. A metodologia segue o protocolo PRISMA 2020, com amostragem intencional de 28 estudos, avaliação de sua qualidade e realização de uma síntese narrativa. Os resultados mostram uma prevalência aproximada de 8-10%, associada a variáveis como depressão, ansiedade, disfunção familiar e isolamento social como consequência do agravamento do comportamento devido à pandemia. Conclui-se que o vício em videogames em adolescentes é um transtorno de etiologia complexa, com efeitos muito graves que permeiam diferentes áreas da vida.

Palavras-chave: Vício; Videogames; Adolescentes; Impacto psicológico; Saúde mental

INTRODUCCIÓN

La adicción a los videojuegos entre los jóvenes se ha consolidado internacionalmente como un problema de salud pública desde la inclusión del Gaming Disorder dentro de la ICD-11, pues se caracteriza por la pérdida de control, por la priorización del juego y por el deterioro funcional mantenido (Darvesh et al., 2020). Globalmente, las estimaciones son disparatadas, puesto que en los meta-análisis más recientes sus prevalencias pueden variar entre el 1.4% y el 9%, y sus promedios agrupables varían entre el 3% y el 6% en función de los criterios diagnósticos y de los instrumentos utilizados y de las características poblacionales (Kim et al., 2022; Satapathy et al., 2025; Zhou et al., 2024). En regiones como América Latina, para algunos estudios llegan a evidenciar cifras puntuales mucho más altas, de hasta el 38% en algunas submuestras (Hernández-Vásquez et al., 2022).

La literatura actual asimismo reveló nexos estables entre el uso problemático de los videojuegos y la salud mental, destacando como síntomas los síntomas depresivos, la ansiedad, los problemas de sueño y el bajo rendimiento académico (Männikkö et al., 2020; Chang et al., 2023; Garrido et al., 2024). Los factores de riesgo como ser de sexo masculino, iniciar a jugar a una edad temprana, un mayor tiempo de exposición, las comorbidades psicológicas, la baja regulación emocional y el escaso control parental se asocian sistemáticamente con el mayor riesgo de adicción (Chang et al., 2023; Garrido et al., 2024). Varios estudios durante la pandemia del COVID-19 señalaron aumentos del tiempo de juego y otras conductas problemáticas, siendo mayor en adolescentes que presentaban vulnerabilidades previas (Salerno et al., 2023; Nogueira-López et al., 2023).

Existe también un debate científico respecto a la validez del diagnóstico y la frontera entre el juego intensivo y la conducta adictiva, y algunos autores piden longitudinalidad e investigación con criterios homogéneos que ayuden a la comprensión de la causalidad e investigar intervenciones basadas en la evidencia (Király et al., 2023).

La problemática del uso de tecnologías digitales en adolescentes en el Perú representa una preocupación creciente, ya que se asocia con peores resultados en la salud mental y en el rendimiento académico (Hernández-Vásquez et al., 2022). Los estudios muestran asociaciones significativas entre uso problemático de Internet/adicción a Internet y síntomas de depresión, ansiedad, insomnio y empeoramiento del rendimiento escolar; factores que son problemáticos y que se han asociado con invariablemente, peor rendimiento académico (Musetti et al., 2025). A partir de los instrumentos previamente validados en el medio local se estimaron niveles problemáticos en la población escolar y universitaria, evidenciando porcentajes importantes consistentemente, aunque variables en función del instrumento y la muestra considerados (Tafur-Mendoza et al., 2020; Figuero-Quíñonez, 2024).

La evidencia también da cuenta de fenómenos conexos, por ejemplo, la nomofobia y adicción a las redes sociales, con prevalencias moderadas-alta para los estudiantes y las asociaciones con la autorregulación, la procrastinación y el bajo bienestar (Quenta Hanco y Puma Sapillado, 2024; Faílde Garrido et al., 2024). Los estudios transnacionales que incluyen submuestras peruanas dan cuenta de que el uso intensivo de pantallas por parte de adolescentes se ha acentuado desde la pandemia de COVID-19, aumentando el tiempo de juego y exponiéndolos a mayores riesgos psicosociales de los subgrupos vulnerables (Huamán Murillo, 2023). También hay estudios clínicos y de salud pública que asocian el uso problemático de Internet con problemas físicos y con factores familiares y de comunicación que agravan el riesgo (Guerra-Pacheco et al., 2024).

El hecho de que no siempre se muestren desagregados por tipo de pantalla y/o actividad, los patrones son concordantes con los hallazgos internacionales sobre la adicción a los videojuegos (Alvarez et al., 2024) y ponen de manifiesto que un porcentaje importante de adolescentes peruanos presenta conductas de riesgo digital que podrían dar lugar a formas problemáticas de la práctica del videojuego en la ausencia de un protocolo de prevención y de detección precoz (Pérez-Jorge et al., 2025).

Tras el análisis de las dificultades evidenciadas en los adolescentes por esta problemática, se plantea como pregunta de estudio ¿Cuál es el impacto en la salud mental por la adicción en los videojuegos en adolescentes?

Satapathy et al., (2025), la prevalencia del trastorno por juego en adolescentes se sitúa en aproximadamente el 8.6%, mostrando una tendencia al alza que se atribuye a un mayor acceso a las tecnologías digitales, y grandes diferencias geográficas, mostrando las tasas más elevadas en las regiones asiáticas. Gao et al., (2024), confirman cifras semejantes, que rondan el 9.9%, e indican que variables de riesgo como el estrés, el funcionamiento familiar, el bajo rendimiento académico y los trastornos comórbidos, tales como la ansiedad y la depresión, se manifiestan como predictores bidireccionales, ya que exacerban el aislamiento social y los problemas de atención.

En el ámbito familiar, destacan factores protectores como el conocimiento parental y los estilos de crianza positivos, que van de la mano con la disminución del riesgo, o variables de riesgo como la desarmonía, el bajo estatus socioeconómico y la inconsistencia de la supervisión restrictiva, que alimentan la conducta de evasión mediante el juego, generando un ciclo de refuerzo (Petrescu et al., 2025). Otras revisan la efectividad de las intervenciones destacando en primer lugar la terapia cognitivo-conductual como la intervención más estudiada para abordar la severidad y la duración del juego, reconociendo su efectividad cuando se combina con la terapia familiar o los fármacos, pero resaltando la carencia de estudios que adopten metodología más rigurosa en este aspecto, especialmente en lo que respecta a las comorbilidades o su efecto a largo plazo (Park et al., 2025).

Respecto a la revisión teórica, el gaming disorder es un trastorno que establece la Organización Mundial de la Salud, siendo un patrón persistente de conducta, pérdida de control y deterioro significativo en áreas fundamentales del funcionamiento (Darvesh et al., 2020), un estudio epidemiológico reciente establece prevalencias que oscilan entre el 1.4% y 9% y un estimado agrupado que se presenta en cerca del 3.3%, variación que podría relacionarse con diferencias en los criterios o en la figura del mismo (Kim, 2022; Zhou et al., 2024).

La evidencia acumulada ha vuelto a poner de manifiesto que la adicción a los videojuegos responde al modelo biopsicosocial de manera que concurren factores individuales (impulsividad, baja autorregulación, comorbilidades emocionales), características estructurales del propio videojuego y otras que tienen que ver con el contexto, presión social y ausencias de límites parentales (Király et al., 2023; Chang et al., 2023; Hernández-Vásquez et al., 2022). Las investigaciones que lo describen también detallan consecuencias desastrosas relacionadas con deterioros emocionales, aumento de síntomas depresivos y ansiosos, alteraciones del sueño o menores rendimientos académicos (Männikkö, Billieux y Kääriäinen, 2020; Chang, 2023), las que se ven complementadas por evidencia neurobiológica relacionada con la identificación de alteraciones en circuitos de recompensa y control inhibitorio parecidos a los observados en otros tipos de adicciones (Mestre-Bach, 2023).

Por otra parte, trabajos recientes enfatizan la importancia de una mayor estandarización diagnóstica, dado que los mejores instrumentos que se pueden encontrar, el GDT o el IGD-10, todavía carecen de validaciones transculturales suficientemente potentes, sobre todo en contextos latinoamericanos (Blandón-Castaño, 2024; Beranuy-Fargues, 2020). La pandemia por COVID-19 también actuó como modulador del comportamiento de juego, corroborando el incremento del riesgo en adolescentes con vulnerabilidades previas (Salerno, 2023). Pese a los desarrollos teóricos y metodológicos, se asumen brechas relevantes como falta de estudios longitudinales que permitan la detección de trayectorias estables del uso problemático y de la necesidad de estudios interdisciplinarios que integren aspectos clínicos, neurobiológicos y de diseño de videojuegos (Musetti, 2025; Király, 2023).

La justificación de la investigación está soportada en la necesidad de esclarecer los mecanismos psicosociales y ambientales que determinan la posibilidad de que se produzca una progresión de la práctica recreativa a la conducta adictiva, hecho que encuentra su acrecentamiento dentro de la propia lógica de funcionamiento de los entornos digitales actuales, así como de las repercusiones del entorno producido por la pandemia en toda la sociedad contemporánea (Håkansson et al., 2020).

En el tránsito hacia algo más que el estudio de una adicción ya instaurada, el trabajo colmado de profundos esfuerzos teóricos, de la neurociencia, de la evolución del juego., expone una de las más relevantes ausencias en la historia epistémica de un trastorno, como es de mostrar etapas muy previas al inicio del trastorno mismo (Villalba-García et al., 2025). Es decir, al sistematizar los signos de vulnerabilidad temprana que triangulan gaming/gambling (Wegmann et al., 2022), se otorga una indiscutible importancia científica al diseño de procesos preventivos que interrumpan la creación de la dependencia en grupos de población más jóvenes (Yokomitsu et al., 2021).

La intención principal del estudio es evaluar el impacto de la adicción a los videojuegos en adolescentes, así mismo, para complementar el análisis se busca, identificar los factores de riesgo asociados a la adicción a los videos juegos en los menores y describir los factores protectores y señales de alarma de adolescentes vinculados a la adicción.

METODOLOGÍA

La elaboración del presente estudio se fundamenta en una revisión sistemática de enfoque teórico que tiene como objetivo analizar la evidencia empírica sobre la adicción a los videojuegos en adolescentes - haciendo hincapié en sus variables asociadas, factores de riesgo y consecuencias a nivel psicológico - publicada entre el año 2020-2025. Aplicando las recomendaciones actuales, es necesario resaltar que se ha utilizado el protocolo de la declaración PRISMA 2020 como base metodológica para la revisión sistemática, en pos de garantizar la transparencia, la integridad y la reproducibilidad del proceso de obtención, selección, evaluación y síntesis de los estudios (Page et al., 2021). Para lo cual, se aplicaron buenas prácticas concernientes a la estrategia de búsqueda, registro de estudios, eliminación de duplicados y diagrama de flujo fijado en las orientaciones (Sarkis-Onofre et al., 2021).

La población diana estuvo integrada por artículos científicos empíricos que incluían diseños cuantitativos, relacionales, descriptivos o experimentales, publicados en revistas indexadas entre los años 2020-2025 que se publicaban en español, inglés o portugués y se excluyeron narrativas, estudios duplicados o aquellos que no cumplían con el criterio mínimo de calidad metodológica que surgió a partir de la lista de verificación adaptada de la PRISMA 2020. A fin de conformar la muestra final se utilizó un muestreo no probabilístico intencional recabando hasta un total de 28 trabajos.

El proceso de búsqueda de estudios abarcó bases de datos académicas reconocidas, con acceso disponible de forma abierta o catalogadas por suscripción, tales como Scopus, Web of Science, PubMed y

SciELO. Las keywords controladas e informales empleadas fueron: “video game addiction”, “gaming disorder”, “adolescents”, “teenagers” (versión original en inglés y su contrapartida en español: “adicción a videojuegos”, “trastorno por juego”, “adolescentes”) y en portugués: “vício em videogames”, “transtorno de jogo”, “adolescentes” para ser posteriormente relacionadas mediante operadores booleanos AND/OR con el fin de aumentar la exhaustividad y la exactitud del proceso de búsquedas.

La evaluación de la calidad metodológica de los estudios seleccionados se basó en una lista de comprobación que fue establecida en base a los criterios del PRISMA 2020, donde se tuvieron en cuenta ítems como el objetivo, la claridad de la descripción de las variables, la correspondencia metodológica, la importancia de los resultados y la validez de las conclusiones. La información tratada fue estructurada mediante una matriz de análisis en la que se registraban datos relevantes de cada trabajo la cual incluía autores, año de publicación, país de procedencia o publicación, diseño metodológico, población estudiada, variables claves; en este caso, y de forma no exhaustiva, los aspectos pertinentes a los factores de riesgo de tipo psicológico y familiar. Esta matriz se confeccionó mediante dicho análisis, la cual permitió descubrir patrones comunes, vacíos en el conocimiento y tendencias emergentes registrados en la literatura.

La sucesión de tareas se estructuró según las fases orientativas descritas en la guía PRISMA 2020: formulación de la pregunta de investigación y del problema, definición de los criterios de elegibilidad, planificación y puesta en marcha de la estrategia de búsqueda, eliminación de duplicados, primera revisión de títulos y resúmenes, evaluación detallada de textos completos para determinar la inclusión, extracción de información y síntesis narrativa de los hallazgos. Este flujo de trabajo documentado y reproducible sustentaba la selección final de los 28 estudios que se incorporaron a la revisión.

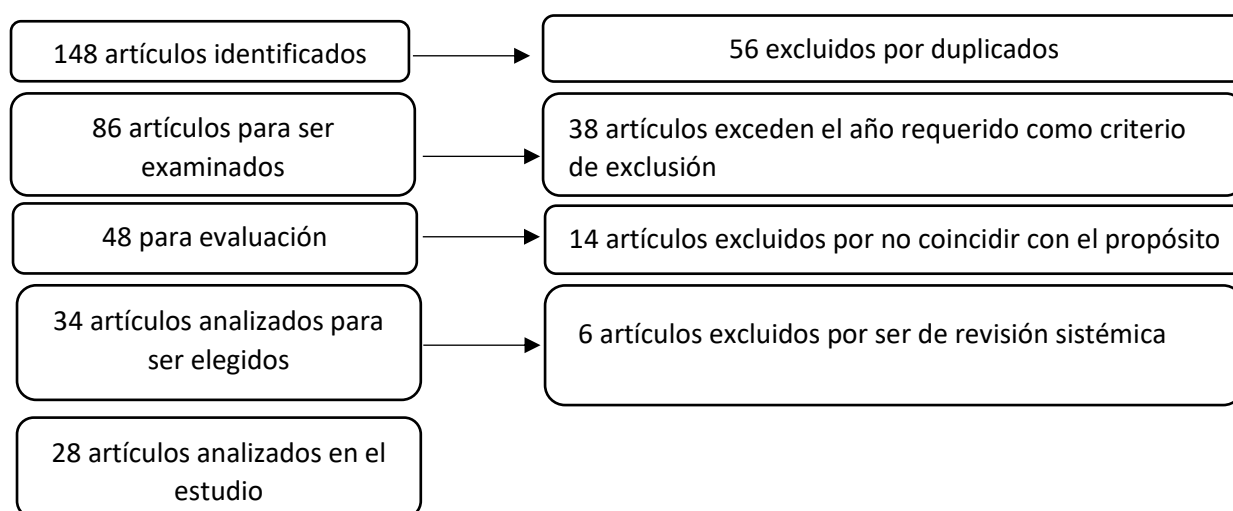


Figura 1. *Proceso especificado de control de muestra*

Como se puede observar en la Figura 1, la selección de la muestra se ilustra en la búsqueda inicial con un total de 148 artículos los cuales son filtrados, siguiendo los criterios fijados, hasta una muestra que cumple con los criterios impuestos de 28 artículos para su adecuado desarrollo en la investigación.

DESARROLLO Y DISCUSIÓN

Se presentan a continuación los principales hallazgos derivados de la revisión sistemática de la literatura sobre la adicción a los videojuegos en adolescentes, con el propósito de analizar críticamente la evidencia científica disponible y discutir sus implicancias en el desarrollo psicológico, social y académico de esta población. El análisis integra resultados de estudios recientes, permitiendo identificar patrones de comportamiento, factores de riesgo y consecuencias asociadas al uso problemático de los videojuegos, así como los enfoques teóricos y metodológicos predominantes en la investigación actual.

Tabla 1. *Impacto de la adicción a los videojuegos en adolescentes*

Autores y Año	País de Origen	Impacto de la Adicción a los videojuegos en adolescentes
Ayaz-Alkaya y Köse-Kabakcıoğlu, 2025	Turquía	Aquellos con adicción mostraron 2.3 veces más probabilidad de ejercer ciberacoso, evidenciando deterioro en relaciones interpersonales. El tiempo excesivo frente a pantallas (>4 horas) incrementó 5.1 veces el riesgo adictivo.
Kaya y Sarpkaya, 2025	Turquía	Genera agotamiento académico significativo ($\beta=0.53$, $p<0.01$) mediado por conductas de postergación escolar ($\beta=0.77$, $p<0.01$). Los adolescentes adictos experimentan deterioro en su rendimiento y motivación educativa.
Espósito et al., 2020	Italia	Los síntomas predominantes fueron tolerancia y abstinencia, correlacionados con frecuencia y duración del juego.
Huamani-Cahua et al., 2025	Perú	La inadaptación conductual intensifica la vulnerabilidad adictiva, mediada por estados ansiosos. Adolescentes rurales manifestaron mayor desadaptación y niveles ansiosos elevados comparados con urbanos ($p<0.001$).
Piccinino y Perrota, 2024	Italia	Post-pandemia se observó intensificación del fenómeno adictivo, alimentando manifestaciones psicopatológicas: ansiedad, alteraciones emocionales y del estado anímico. El abuso no patológico correlacionó con conductas impulsivas, agresivas y violentas, especialmente en contextos socioeconómicos desfavorecidos.
Coyne et al., 2020	Estados Unidos	El 10% desarrolló trayectoria de síntomas crecientes durante 6 años, manifestando depresión elevada, agresividad, timidez, uso problemático de móviles y ansiedad superior al grupo no patológico, incluso controlando variables iniciales.
Jahanbakhshi et al., 2025	Irán	Correlación positiva entre dependencia digital y ansiedad. La adicción incrementa sintomatología depresiva y ansiosa.
Meng et al., 2024	China	Se identificaron efectos bidireccionales significativos con ansiedad e hiperactividad o desatención.
Ayllón Salas et al., 2024	España	Aproximadamente 5% presenta riesgo adictivo considerable. El autocontrol emergió como la competencia socioemocional más comprometida.
Macus y Pontes, 2021	Eslovenia	El 4.7% clasificado como jugadores de alto riesgo evidenció autocontrol significativamente menor y comprensión parental reducida comparado con jugadores de bajo riesgo.
Zhang et al., 2024	China	Los afectados mostraron mayor edad relativa, predominancia masculina, incremento en horas de juego semanales, elevada sensibilidad a recompensas, rechazo materno y exposición a eventos vitales negativos.
Akbaş y Kiliç, 2024	Turquía	Correlación positiva moderada significativa entre adicción digital y escalas de agresión/ira ($p<0.05$). Género masculino ($\beta=0.273$).
Khorsandi y Li, 2022	China	Mayor propensión adictiva con la edad. Solo 1-2% sin síntomas y 72% en riesgo. Deterioro académico, insomnio, aislamiento social y negligencia de responsabilidades.

Autores y Año	País de Origen	Impacto de la Adicción a los videojuegos en adolescentes
Kaya et al., 2023	Turquía	Efectos directos significativos de autonomía ($\beta=-0.67$, $p<0.001$), competencia ($\beta=-0.63$, $p<0.001$) y relación emocional ($\beta=-0.48$, $p<0.001$) sobre la adicción. La responsabilidad medió significativamente estas relaciones, sugiriendo que la búsqueda identitaria en juegos puede volverse inadaptable.
Perez et al., 2024	Filipinas	Correlación positiva entre dependencia y bienestar mental deteriorado. Individuos altamente dependientes experimentaron niveles elevados de depresión, ansiedad social y soledad.
Zhou et al., 2023	China	Alta prevalencia en población psiquiátrica adolescente. Trauma infantil e inclinación individualista identificados como indicadores independientes. La adicción mostró complejidad en pacientes con comorbilidades psiquiátricas.
Ramli, 2025	Indonesia	Asociación con consecuencias negativas: trastornos emocionales, problemas de sueño e interrupciones en rutinas diarias, con mayor afectación en varones.
Fan et al. (2025) 2025	China	Prevalencia del 59% de problemas mentales, con tasas del 65% en usuarios promedio, 54% en problemáticos y 34% en adictivos. Soledad mostró correlación más fuerte (OR hasta 40.71).
Alexandridis et al., 2023	Países Bajos	Problemas con pares se asociaron positivamente con intensidad de juego y síntomas dependencia a los videojuegos.
Moshel et al., 2025	Alemania	Los síntomas de la dependencia correlacionaron con peor calidad de sueño ($a=0.32$, IC 95%: 0.19-0.44), que predijo mayor disfunción ejecutiva ($b=0.05$, IC 95%: 0.01-0.10), indicando mediación parcial. El 2.4% cumplió criterios de dependencia (87.5% hombres), 22.6% con reducción crónica del sueño.
Macur y Pontes, 2021	Eslovenia	Jugadores de alto riesgo (4.7%) dedicaron significativamente más tiempo a actividades de pantalla, presentaron autocontrol reducido y menor comprensión con padres.
Canale et al., 2025	Italia	Jugadores problemáticos (3.1%) evidenciaron resultados más severos: mayor riesgo de depresión (OR=3.04), soledad (OR=3.80), estrés (OR=3.08), síntomas psicológicos (OR=2.88), sobrepeso/obesidad (OR=1.62), menor actividad física (OR=0.58) y sueño deficiente (OR=4.75).
Altın, 2025	Turquía	Estudiantes masculinos presentaron niveles significativamente superiores de adicción, agresión y expresión de ira versus mujeres ($p<0.05$). Uso diario >8 horas asociado con mayor adicción, agresión física/ira y expresión de ira en todas dimensiones. Correlación positiva entre adicción e ira ($p<0.01$).
Fernández-Catalán et al., 2025	España	Efectos directos significativos de problemas de internalización y externalización y rasgos de impulsividad en juego problemático. Menor urgencia general asociada con síntomas emocionales elevados, que predijeron mayor comportamiento problemático.

La tabla 1, sintetiza toda la información obtenida de grupos de resultados del tipo empirismo, estudios relativamente recientes 2020-2025 con una buena diversidad de países en los que se han llevado a cabo los estudios, así Turquía, Italia, Perú, EEUU, Irán, China, España, Eslovenia, Filipinas, Indonesia, Países Bajos, Alemania. Múltiples resultados muestran que la adicción a videojuegos está sistemáticamente vinculada a consecuencias negativas en la salud mental como son la depresión, la ansiedad, la soledad, problemas en el rendimiento académico, dificultades para el sueño, comportamientos de agresión, de ciberacoso, con el autocontrol reducido, dificultades en las relaciones familiares y sociales, etc. Los datos cuantitativos constatan significatividades y en algunos casos magnitudes elevadas.

Tabla 2. *Identificación de Factores de Riesgo Asociados a la Adicción a Videojuegos en Adolescentes*

Autores y Año	Diseño de Investigación	Factores de Riesgo asociados a la adicción a los videojuegos
Kaya y Sarpkaya, 2025	Estudio transversal	Procrastinación académica actúa como mediador entre severidad adictiva y burnout escolar.
Huamani-Cahua et al., 2025	Estudio transversal	Inadaptación conductual influye en adicción mediada por ansiedad.
Piccinino y Perrota, 2024	Estudio transversal	Periodo pandémico favoreció agravación conductual adictiva. Variables correlacionadas: edad, género, entorno socioeconómico desfavorecido y complejo. Contextos familiares complejos incrementan vulnerabilidad al abuso no patológico.
Coyne et al., 2020	Estudio longitudinal	Género masculino predijo significativamente trayectorias de síntomas crecientes y moderados. Aproximadamente 10% mostró niveles moderados iniciales con incremento progresivo durante 6 años.
Jahanbakhshi et al., 2025	Estudio transversal	Déficit en apoyo social correlaciona negativamente con depresión (-0.26) y positivamente potencia el efecto adictivo.
Ayllón Salas et al., 2024	Estudio transversal	Género masculino muestra mayor susceptibilidad. Mayor número de faltas y suspensos correlaciona con puntuaciones elevadas. Nivel socioeconómico alto asociado con mayor vulnerabilidad.
Zhang et al., 2024	Estudio transversal	Sistema de inhibición conductual comprometido, regulación emocional deficiente, estilo parental (rechazo materno) y eventos vitales estresantes.
Akbaş y Kilinç, 2024	Estudio transversal	Género masculino ($\beta=0.273$), nivel de ingresos alto ($\beta=-0.089$), tiempo prolongado jugando ($\beta=0.173$) y frecuencia diaria ($\beta=0.360$) son predictores significativos. Juegos de guerra preferidos (35%).
Rodríguez-Fernández et al., 2024	Estudio transversal	Género masculino ($p<0.001$). Origen urbano versus rural ($p<0.001$). Cuidado por familiar no parental versus padres ($p<0.001$). Hogares con >3 personas versus 1-2 miembros ($p<0.001$). Cuidador empleado ($p<0.001$). Ausencia de actividad física extracurricular ($p<0.001$).
Kaya et al., 2023	Estudio transversal con análisis de mediación	Frustración de necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación emocional. Déficit de responsabilidad media significativamente todas las relaciones. Búsqueda inadaptativa de identidad en entornos virtuales.

Autores y Año	Diseño de Investigación	Factores de Riesgo asociados a la adicción a los videojuegos
Perez et al., 2024	Estudio transversal	Niveles elevados de ansiedad social, depresión o soledad predisponen a recurrir a juegos como refugio o distracción intermitente.
Zhou et al., 2023	Estudio transversal	Población psiquiátrica adolescente muestra alta prevalencia. Trauma infantil e inclinación individualista son indicadores independientes.
Ramli, 2025	Estudio transversal	Grupo etario 12-15 años más propenso a adicción grave ($P=0.030$). Mayor afectación en dominios emocionales, conductuales y sociales en varones.
Macur y Pontes, 2021	Estudio transversal	Género masculino, frecuencia elevada de videojuegos como actividad de tiempo libre, asistencia a escuela musical o coro y bajo autocontrol identificados como predictores clave mediante regresión.
Fernández-Catalán et al., 2025	Estudio Transversal	Problemas de internalización y externalización ejercen efectos directos en juego problemático. Falta de perseverancia y urgencia general como rasgos impulsivos predisponentes.
Wu, 2025	Estudio transversal	Ansiedad social predice positivamente adicción ($\beta=0.24$, $p<0.001$). Autoeficacia de regulación emocional deficiente media la relación. Menores percepciones de apoyo social amplifican efecto inhibitorio de autoeficacia sobre adicción.

La Tabla 2, agrupa factores de riesgo encontrados en términos de estudios transversales y longitudinales. A continuación, los predictores más consistentes: variables individuales, conductuales, familiares y socio-contextuales. Sin embargo, el diseño es mayoritariamente transversal y en este caso no se pueden hacer inferencias causales, pero sí que los estudios longitudinales apoyan la estabilidad de algunas trayectorias.

Tabla 3. Descripción de señales de alarma y factores protectores vinculados a la adicción a videojuegos

Autores y Año	Nombre de Revista	Factores Protectores y Señales de Alarma
Ayaz-Alkaya y Köse-Kabakcıoğlu, 2025	Public Health	Señales de alarma: Ciberacoso como indicador bidireccional (adictos tienen 2.3x más riesgo de ser ciberacosadores). Factores protectores: Limitación del tiempo de pantalla, supervisión parental del contenido de juegos.
Kaya y Sarpkaya, 2025	School Psychology International	Señales de alarma: Procrastinación académica persistente ($\beta=0.77$), burnout escolar progresivo ($\beta=0.53$), deterioro del rendimiento académico, postergación de tareas escolares. Factores protectores: Intervenciones tempranas dirigidas a adicción digital y procrastinación académica, programas de prevención en contextos escolares.
Espósito et al., 2020	International Journal of Environmental Research and Public Health	Señales de alarma: Tolerancia (necesidad de incrementar tiempo/intensidad), síntomas de abstinencia al reducir o suspender el juego. Factores protectores: Nivel educativo superior, actividades alternativas estructuradas.
Huamani-Cahua et al., 2025	Frontiers in Psychology	Señales de alarma: Inadaptación conductual en ámbitos social/escolar, ansiedad-estado elevada, respuestas emocionales desreguladas ante situaciones específicas.

Autores y Año	Nombre de Revista	Factores Protectores y Señales de Alarma
Jahanbakhshi et al., 2025	Actas Españolas de Psiquiatría	Factores protectores: Fortalecimiento de habilidades de adaptación conductual, manejo de ansiedad situacional, apoyo diferenciado según contexto geográfico. Señales de alarma: presencia de síntomas depresivos, aislamiento social, déficit en redes de soporte. Factores protectores: Apoyo social robusto actúa como mediador protector. Fortalecimiento de conexiones sociales y redes de apoyo. Información a familiares y amigos. Planes de tratamiento que incluyan componente social.
Ayllón Salas et al., 2024	European Public y Social Innovation Review	Señales de alarma: Aproximadamente 5% en situación de riesgo, ausentismo escolar frecuente, múltiples suspensos, déficit de autocontrol socioemocional. Factores protectores: Desarrollo de competencias socioemocionales, habilidades para relacionarse adecuadas, intervenciones educativas tempranas.
Macur y Pontes, 2021	BMC Public Health	Señales de alarma: Dedicación excesiva a actividades de pantalla, autocontrol reducido, menor comprensión con padres, videojuegos como actividad frecuente de ocio. Factores protectores: Autocontrol desarrollado, comprensión parental positiva, diversificación de actividades de ocio.
Fernández-Catalán et al., 2025	Journal of Adolescence	Señales de alarma: Problemas emocionales y conductuales, rasgos de impulsividad, síntomas emocionales elevados predicen juego problemático. Factores protectores: Regulación de urgencia, desarrollo de capacidades de perseverancia, manejo de problemas emocionales/conductuales.

Esta tabla tiene por objeto presentar el riesgo tipo por estudio y los elementos que protegen del riesgo. Las características que más se repiten como señales de alarma son: ciberacoso, procrastinación académica persistente, síntomas de abstinencia, conductas socialmente inadaptadas, aislamiento social, baja capacidad de autocontrol y problemas emocionales o de impulsividad. Los factores protectores son en general: limitación y supervisión parental, desarrollo de competencias socio-emocionales (más todavía el autocontrol), la presencia de un apoyo social sólido, la implicación en actividades alternativas estructuradas y con un estilo parental positivo o comprensivo.

Discusión

La intencionalidad de esta revisión recae sobre la existencia de las consecuencias de la adicción a videojuegos, los hallazgos, muestran un panorama de impacto que tiene consecuencias importantes y que va más allá del simple uso recreativo, instaurándose en un deterioro clínico y funcional que merece atención. El análisis muestra que el trastorno considerado se da como un síndrome que, por tanto, tiene implicaciones en los terrenos psicológico, académico y psicosocial. Específicamente en lo relacionado con la salud mental encontramos que existe una sólida y coherente asociación con los problemas de tipo y sintomatología internalizante, donde la depresión, la ansiedad generalizada y social y la soledad son los principales correlatos, con magnitudes en algunos casos importantes en los odds ratios (Canale et al., 2025; Fan et al.,

2025). También los resultados de este estudio indican incrementos en las conductas externas como puede ser la agresividad, la irritabilidad o la propensión al ciberacoso (Ayaz-Alkaya y Köse-Kabakcioğlu, 2025; Altın, 2025) que se pueden interpretar como desregulación emocional.

Dicho perfil de consecuencias converge y extiende sustancialmente el marco teórico presentado. Mientras que los antecedentes investigados (Männikkö et al., 2020; Chang et al., 2023) se limitaban a mostrar la existencia de una relación genérica con síntomas depresivos, ansiedad y bajo rendimiento, la presente síntesis es capaz de dar cuenta del grado cuantitativo de la relación entre las variables, identificar mecanismos mediadores específicos y poner de manifiesto correlatos emergentes de elevado interés social, como el ciberacoso. Así, se robustece la conceptualización de la adicción a videojuegos como entidad nosológica válida para el CIE-11, con un patrón de declive distinto y grave, que aporta justificación para su validación como problema de salud pública.

A su vez, dan cuenta de la existencia de una constelación de factores de riesgo que operan bajo forma transaccional en niveles individuales, microsociales y contextuales. En el nivel individual, el género masculino se configura como el factor sociodemográfico con mayor peso predictivo, replicándose en una serie de trabajos realizados en diversos contextos culturales (Coyne et al., 2020; Ayllón Salas et al., 2024). En el nivel psicosocial, la presencia de comorbilidades previas, especialmente la ansiedad social, la depresión y el trauma infantil se erigen como precursores y consecuencias, dando cuenta así de la existencia de una relación bidireccional y de potenciación mutua (Zhou et al., 2023; Wu, 2025). Rasgos como la impulsividad y el déficit en la autorregulación son configurados como los sustratos temperamentales determinantes (Fernández-Catalán et al., 2025).

El análisis amplía los elementos que se muestran como estáticos, incluyendo dimensiones motivacionales y de contexto situacional inmediato. La frustración de necesidades psicológicas básicas de autonomía, de competencia y de relación en el ambiente offline parece propiciar un andar compensatorio en contextos virtuales, donde los entornos de videojuegos proponen una experiencia ilusoria de gratificación (Kaya et al., 2023). En el plano familiar, más allá de una supervisión parental escasa, se concretan estilos de crianza disfuncionales (madre denegante, inconsistencia en la supervisión) y ecologías familiares complejas como caldo de cultivo para la evasión a partir del videojuego (Zhang et al., 2024; Piccinino y Perotta, 2024).

Finalmente, el contexto económico y geográfico atestigua relaciones complejas, habiéndose identificado como un factor de riesgo tanto la privación como, en algunos estudios, un estatus económico elevado -posiblemente debido a su asociación con mayor acceso a la tecnología y menor supervisión parental-. Los antecedentes ya indicaban el género masculino, la duración de la exposición y las comorbilidades como riesgos (Chang et al., 2023). Este entramado valida empíricamente el modelo biopsicosocial señalado en los planteamientos teóricos (Király et al., 2023), desplazando la comprensión del

fenómeno desde una mera dependencia conductual a una cuestión situada en la interacción individuo-contexto.

Las señales de alarma identificadas constituyen marcadores de conducta que pueden ser reconocidos en diferentes contextos, en el escolar, la procrastinación académica mantenida y el aumento del ausentismo; en el social, el enrolamiento en ciberacoso o el juicio repentino; y en el clínico, el deseo de jugar de forma creciente y la aparición de síntomas de abstinencia al interrumpir el juego (Espósito A., Golimowski, J., y Julián, M., 2020). Estas señales marcarían un momento de intervención anterior al diagnóstico del trastorno como tal. Por otro lado, los factores protectores, los cuales se conciben como un ecosistema de sostén, en la esfera individual el autocontrol y las competencias socioemocionales aparecen como el elemento más importante en el camino a la resiliencia (Ayllón Salas et al., 2024); en el microsistema familiar una parentalidad que supervise, que sea activa y comunicativa y una comunicación familiar positiva son determinantes (Macur y Pontes, 2021); en el mesosistémico, la participación en actividades extraescolares estructuradas y, por sobre todo, la percepción de recibir un apoyo social real son barreras en la transición hacia la adicción (Jahanbakhshi et al., 2025).

La descripción de estos elementos responde de manera directa a los vacíos en la información. Por un lado, desde la sección inicial de este trabajo se defendía que no existían estudios longitudinales y que existía una necesidad explicativa por comprender las fases previas que preceden al trastorno (Villalba-García et al., 2025; Musetti, 2025). Esta revisión esquina dar certeza a un conjunto de indicadores proxémicos con o desde la evidencia empírica que da pie a la observación educativa y clínica. Por otro lado, se ha descrito al menos algunos factores protectores concretos que en realidad ofrezcan la posibilidad de establecer un marco concreto para las intervenciones preventivas basadas en activos y que dan respuesta a la necesidad de analizar intervenciones eficaz e intervención en sí (Király et al., 2023) y también responde, al menos en parte, a críticas sobre la falta de uniformidad metodológica que caracterizaba la crítica de la bibliografía anterior.

CONCLUSIONES

Se ratifica que la adicción a los videojuegos en adolescentes es un trastorno de etiología compleja, que acarrea efectos muy graves y que atraviesan esferas diferenciadas de la vida. Si bien, hallazgos apuntan a la validación del consenso internacional incipiente, otros lo complementan con matices que emergen de una literatura reciente. La localización de mecanismos mediadores, como la procrastinación y la mala calidad del sueño, la identificación de factores de riesgo dinámicos, como la frustración de necesidades psicológicas, así como de un acotado repertorio de señales de alarma y de factores protectores, presentan el conocimiento en el cambio de plano de lo descriptivo a lo aplicado. Ello pone de manifiesto la necesidad de poner en marcha estrategias de prevención de carácter selectivo de atención primaria, al tiempo de impulsar políticas de salud pública que regulen el acceso a los videojuegos y promuevan un uso digital saludable.

REFERENCIAS

- Akbaş, E., y Kiliñ İşleyen, E. (2024). The effect of digital game addiction on aggression and anger levels in adolescents: A cross-sectional study. *Archives of Psychiatric Nursing*, 52, 106–112. <https://doi.org/10.1016/j.apnu.2024.06.022>
- Alexandridis, D., Nijhof, S. L., van der Rijst, V. G., van der Neut, D. Y., Spijkerman, R., Stevens, G. W. J. M., Bakkes, S. C. J., Lesscher, H. M. B., van den Eijnden, R. J. J. M., van der Ent, C. K., van den Berg, G., y Peeters, M. (2023). A cross-sectional study on gaming intensity and social vulnerability in adolescents that have a chronic condition. *Frontiers in Public Health*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1128156>
- Altın, M. (2025). Digital game addiction, anger and aggression among university students. *Physical Education of Students*, 29(1), 39–48. <https://doi.org/10.15561/20755279.2025.0104>
- Alvarez, I. G., Pacuri, D. Y., Peralta, S. S. M., y Morales-García, W. C. (2024). Dependencia a videojuegos como predictor de agresividad en adolescentes de Lima Este durante el confinamiento por la COVID-19. *Electronic Journal of Research in Education Psychology*, 22(62), 195–212. <https://doi.org/10.25115/ejrep.v22i62.8583>
- Beranuy-Fargues, M., Machimbarrena, J. M., Vega-Osés, M. A., Carbonell, X., Griffiths, M. D., Pontes, H. M., y González-Cabrera, J. (2020). Spanish Validation of the Internet Gaming Disorder Scale–Short Form (IGDS9-SF): Prevalence and Relationship with Online Gambling and Quality of Life. <https://doi.org/10.3390/ijerph17051562>
- Blandón-Castaño, J. A., Puerta-Cortés, D. X., Carmona, A., Ivern, J., Vilca, L. W., Carbonell, X., y Caycho-Rodríguez, T. (2024). Cross-cultural Invariance of the Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form (IGDS9-SF) in Seven Latin American Countries. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-024-01376-z>
- Bu, L., Ye, H., Wang, D., Liu, W., Chen, D., y Fan, F. (2025). The longitudinal association between problematic Internet use and psychotic-like experiences in adolescents: Mediated by sleep disturbance and moderated by psychological resilience. *Addictive Behaviors*, 166, 108306. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2025.108306>
- Canale, N., Elgar, F. J., Pivetta, E., Galeotti, T., Marino, C., Billieux, J., King, D. L., Lenzi, M., Dalmaso, P., Lazzeri, G., Nardone, P., Camporese, A., y Vieno, A. (2025). Problem gaming and adolescents' health and well-being: Evidence from a large nationally representative sample in Italy. *Computers in Human Behavior*, 168, 108644. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2025.108644>
- Chang, R. S., Lee, M., Im, J. J., Choi, K.-H., Kim, J., Chey, J., Shin, S.-H., y Ahn, W.-Y. (2023). Biopsychosocial factors of gaming disorder: A systematic review employing screening tools with well-defined psychometric properties. *Frontiers in Psychiatry*, 14, 1200230. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2023.1200230>
- Coyne, S. M., Stockdale, L. A., Warburton, W., Gentile, D. A., Yang, C., y Merrill, B. M. (2020). Pathological video game symptoms from adolescence to emerging adulthood: A 6-year longitudinal study of trajectories, predictors, and outcomes. *Developmental Psychology*, 56(7), 1385–1396. <https://doi.org/10.1037/dev0000939>
- Darvesh, N., Radhakrishnan, A., Lachance, C. C., Nincic, V., Sharpe, J. P., Ghassemi, M., Straus, S. E., y Tricco, A. C. (2020). Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: A rapid scoping review. *Systematic Reviews*, 9(1), 68. <https://doi.org/10.1186/s13643-020-01329-2>
- Erenoğlu, R., y Sözbir, Ş. Y. (2024). Is there a relationship between internalized misogyny and attitudes towards dating violence in young women? *Archives of Psychiatric Nursing*, 51, 89–94. <https://doi.org/10.1016/j.apnu.2024.05.001>

- Esposito, M. R., Serra, N., Guillari, A., Simeone, S., Sarracino, F., Continisio, G. I., y Rea, T. (2020). An investigation into Video Game Addiction in Pre-Adolescents and Adolescents: A Cross-Sectional Study. *Medicina* (Kaunas, Lithuania), 56(5), 221. <https://doi.org/10.3390/medicina56050221>
- Faílde Garrido, J. M., Dapía Conde, M. D., Isorna Folgar, M., y Braña Rey, F. (2024). Problematic Use of Video Games in Schooled Adolescents: The Role of Passion. *Behavioral Sciences*, 14(11), 992. <https://doi.org/10.3390/bs14110992>
- Fan, X., Cui, Z., Guan, R., Zhan, C., y Tian, X. (2025). Mental health and internet addiction: Prevalence and risk factors among vocational high school students in Henan, China. *Frontiers in Psychology*, 16, 1555954. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1555954>
- Fernández-Catalán, G., Modrego-Alarcón, M., Sánchez-Pérez, N., y Alcaraz-Iborra, M. (2025). The Mediation Role of Emotional Symptoms Between Impulsivity Traits and Problematic Gaming Behavior in Adolescents. *Journal of Adolescence*, 97(7), 1991–2000. <https://doi.org/10.1002/jad.70018>
- Figueroa-Quiñones, J., Ipanaqué-Zapata, M., Rivera-Lozada, O., Zevallos Mayanga, G., y Gonzales Diaz, D. (2024). Psychometric properties of the Nomophobia Questionnaire (NMP-Q) in Peruvian adolescents. *Frontiers in Psychology*, 15, 1399328. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1399328>
- Gao, Y.-X., Wang, J.-Y., y Dong, G.-H. (2022). The prevalence and possible risk factors of internet gaming disorder among adolescents and young adults: Systematic reviews and meta-analyses. *Journal of Psychiatric Research*, 154, 35–43. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2022.06.049>
- Guerra-Pacheco, M. M., Ramos-Howell, A. A., Newball-Noriega, E. E., Morales-García, W., y Huancahuire-Vega, S. (2024). Problematic use of the internet as a predictor of oral health-related quality of life: The mediating role of lifestyles in Peruvian schoolchildren. *BMC Oral Health*, 24(1), 930. <https://doi.org/10.1186/s12903-024-04714-8>
- Håkansson, A., Fernández-Aranda, F., Menchón, J. M., Potenza, M. N., y Jiménez-Murcia, S. (2020). Gambling During the COVID-19 Crisis—A Cause for Concern. *Journal of Addiction Medicine*, 14(4), e10–e12. <https://doi.org/10.1097/ADM.0000000000000690>
- Hernández-Vásquez, A., Vargas-Fernández, R., Visconti-Lopez, F. J., Comandé, D., y Bendezu-Quispe, G. (2022). Prevalence and Factors Associated with Gaming Disorder in Latin America and the Caribbean: A Systematic Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(16), 10036. <https://doi.org/10.3390/ijerph191610036>
- Huamán Murillo, J. F. (2023). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular de Piura, 2023. *Journal of Neuroscience and Public Health*, 4(1), 27–37. <https://doi.org/10.46363/jnph.v4i1.3>
- Jahanbakhshi, Z., Rezvani, N., Pourhasan, M., Ahmadi, S., y Ahmadi, S. J. (2025). Predicting Anxiety and Depression Based on Video Game Addiction with the Mediating Role of Social Support. *Actas Espanolas De Psiquiatria*, 53(2), 267–274. <https://doi.org/10.62641/aep.v53i2.1745>
- Kaya, A., Türk, N., Batmaz, H., y Griffiths, M. D. (2024). Online Gaming Addiction and Basic Psychological Needs Among Adolescents: The Mediating Roles of Meaning in Life and Responsibility. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 22(4), 2413–2437. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00994-9>
- Khorsandi, A., y Li, L. (2022). A Multi-Analysis of Children and Adolescents' Video Gaming Addiction with the AHP and TOPSIS Methods. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(15), 9680. <https://doi.org/10.3390/ijerph19159680>
- Kim, H. S., Son, G., Roh, E.-B., Ahn, W.-Y., Kim, J., Shin, S.-H., Chey, J., y Choi, K.-H. (2022). Prevalence of gaming disorder: A meta-analysis. *Addictive Behaviors*, 126, 107183. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.107183>

- Király, O., Koncz, P., Griffiths, M. D., y Demetrovics, Z. (2023). Gaming disorder: A summary of its characteristics and aetiology. *Comprehensive Psychiatry*, 122, 152376. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2023.152376>
- Macur, M., y Pontes, H. M. (2021). Internet Gaming Disorder in adolescence: Investigating profiles and associated risk factors. *BMC Public Health*, 21(1), 1547. <https://doi.org/10.1186/s12889-021-11394-4>
- Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Miettunen, J., Pontes, H. M., y Kääriäinen, M. (2020a). Problematic gaming behaviour and health-related outcomes: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Health Psychology*, 25(1), 67–81. <https://doi.org/10.1177/1359105317740414>
- Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Miettunen, J., Pontes, H. M., y Kääriäinen, M. (2020b). Problematic gaming behaviour and health-related outcomes: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Health Psychology*, 25(1), 67–81. <https://doi.org/10.1177/1359105317740414>
- Meng, Y., Shi, X., Cai, D., Ran, M., Ye, A., y Qiu, C. (2024). Prevalence, predictive factors, and impacts of internet gaming disorder among adolescents: A population-based longitudinal study. *Journal of Affective Disorders*, 362, 356–362. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2024.06.020>
- Mestre-Bach, G., y Potenza, M. N. (2023). Neuroimaging correlates of internet gaming disorder: Can we achieve the promise of translating understandings of brain functioning into clinical advances? *The Canadian journal of addiction*, 14(3), 7–17. <https://doi.org/10.1097/cxa.000000000000178>
- Moshel, M. L., Warburton, W., Thomasius, R., y Paschke, K. (2025). Sleep Quality as a Mediator of Internet Gaming Disorder and Executive Dysfunction in Adolescents: Cross-Sectional Questionnaire Study. *Journal of Medical Internet Research*, 27(1), e68571. <https://doi.org/10.2196/68571>
- Musetti, A., Floros, G., Chiappedi, M., y Stavropoulos, V. (2025). Gaming disorder in the ICD-11: The state of the game. *BMC Psychiatry*, 25(1), 1114. <https://doi.org/10.1186/s12888-025-07576-8>
- Nogueira-López, A., Rial-Boubeta, A., Guadix-García, I., Villanueva-Blasco, V. J., y Billieux, J. (2023). Prevalence of problematic Internet use and problematic gaming in Spanish adolescents. *Psychiatry Research*, 326, 115317. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2023.115317>
- Park, J. J., Stryjewski, A., Chen, B., y Potenza, M. N. (2025). Treatment of Gaming Disorder in Children and Adolescents: A Systematic Review. *Journal of the Korean Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 36(3), 106–121. <https://doi.org/10.5765/jkacap.250014>
- Perez, C., Alvarez, J. J., Carbungco, A., Due, J., Ochoa, C. M., Celis, M. L., y Lobo, J. (2024). Relationship between Online Game Addiction and Mental Well-Being of High-School students during the Covid-19 Pandemic: Implications for Learning and Development. *Journal of Learning for Development*, 11(2), 289–303. <https://doi.org/10.56059/jl4d.v11i2.1101>
- Perez-Oyola, J. C., Walter-Chavez, D. M., Zila-Velasque, J. P., Pereira-Victorio, C. J., Failoc-Rojas, V. E., Vera-Ponce, V. J., Valladares-Garrido, D., y Valladares-Garrido, M. J. (2023). Internet addiction and mental health disorders in high school students in a Peruvian region: A cross-sectional study. *BMC Psychiatry*, 23, 408. <https://doi.org/10.1186/s12888-023-04838-1>
- Petrescu, T.-C., Błachnio, A., y Enea, V. (2025). Internet gaming disorder in children and adolescents: A systematic review of familial protective and risk factors. *Addictive Behaviors*, 167, 108345. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2025.108345>
- Piccininno, D., y Perrotta, G. (2024). Video Game Addiction in Young People (8-18 Years Old) after the COVID-19 Pandemic: The Grey Area of Addiction and the Phenomenon of “Gaming Non-Pathological Abuse (GNPA)”. *Epidemiologia (Basel, Switzerland)*, 5(3), 511–524. <https://doi.org/10.3390/epidemiologia5030035>
- Quenta Hanco, M., y Puma Sapillado, K. (2024). Influencia de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales sobre la conducta agresiva en adolescentes de Juliaca. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 17(2), 48–58. <https://doi.org/10.17162/rccs.v17i2.2104>

- Ramli, Y., Evelyn, F., y Oktaviani, H. P. (2025). The Impact of Game Addiction on Cognition and Emotions in Adolescents. *Annals of Child Neurology*, 33(4), 161–167. <https://doi.org/10.26815/acn.2025.00948>
- Rodríguez-Fernández, A., Ruíz-De la Fuente, M., Maury-Sintjago, E., Petersen, S., Paredes, V., y Montero, B. (2024). Sociodemographic Factors Associated with Video Game Addiction in Schoolchildren from the South-Central Region of Chile. *Children*, 11(10), 1156. <https://doi.org/10.3390/children11101156>
- Salerno, L., Pepi, A., Graffeo, M. T., Albano, G., Giordano, C., Lo Coco, G., y Di Blasi, M. (2023). Understanding problematic gaming during the Covid-19 pandemic in adolescents and adults: A systematic review of the literature. *Clinical Neuropsychiatry*, 20(4), 370–387. <https://doi.org/10.36131/cnfioritieditore20230418>
- Satapathy, P., Khatib, M. N., Balaraman, A. K., R, R., Kaur, M., Srivastava, M., Barwal, A., Prasad, G. V. S., Rajput, P., Syed, R., Sharma, G., Kumar, S., Singh, M. P., Bushi, G., Chilakam, N., Pandey, S., Brar, M., Mehta, R., Sah, S., ... Samal, S. K. (2025). Burden of gaming disorder among adolescents: A systemic review and meta-analysis. *Public Health in Practice*, 9, 100565. <https://doi.org/10.1016/j.puhip.2024.100565>
- Shuang W. (2025). The Influence of Adolescent Social Anxiety on Online Game Addiction: A Mediating Effect with Moderation. *Advances in Psychology*, 15(06), 297–304. <https://doi.org/10.12677/ap.2025.156377>
- Tafur-Mendoza, A. A., Acosta-Prado, J. C., Zárate-Torres, R. A., y Ramírez-Ospina, D. E. (2020). Assessing the Psychometric Properties of the Internet Addiction Test in Peruvian University Students. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(16), 5782. <https://doi.org/10.3390/ijerph17165782>
- Villalba-García, C., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., y Czakó, A. (2025). The relationship between loot box buying, gambling, internet gaming, and mental health: Investigating the moderating effect of impulsivity, depression, anxiety, and stress. *Computers in Human Behavior*, 166, 108579. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2025.108579>
- Wegmann, E., Antons, S., y Brand, M. (2022). The experience of gratification and compensation in addictive behaviors: How can these experiences be measured systematically within and across disorders due to addictive behaviors? *Comprehensive Psychiatry*, 117, 152336. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2022.152336>
- Yokomitsu, K., Irie, T., Shinkawa, H., y Tanaka, M. (2021). Characteristics of Gamers who Purchase Loot Box: A Systematic Literature Review. *Current Addiction Reports*, 8(4), 481–493. <https://doi.org/10.1007/s40429-021-00386-4>
- Zhang, L., Han, J., Liu, M., Yang, C., y Liao, Y. (2024). The prevalence and possible risk factors of gaming disorder among adolescents in China. *BMC Psychiatry*, 24(1), 381. <https://doi.org/10.1186/s12888-024-05826-9>
- Zhou, R., Morita, N., Ogai, Y., Saito, T., Zhang, X., Yang, W., y Yang, F. (2024). Meta-Analysis of Internet Gaming Disorder Prevalence: Assessing the Impacts of DSM-5 and ICD-11 Diagnostic Criteria. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 21(6), 700. <https://doi.org/10.3390/ijerph21060700>
- Zhou, R., Xiao, X., Huang, W., Wang, F., Shen, X., Jia, F., y Hou, C. (2023). Video game addiction in psychiatric adolescent population: A hospital-based study on the role of individualism from South China. *Brain and Behavior*, 13(9), e3119. <https://doi.org/10.1002/brb3.3119>