

Una revisión sistemática sobre usos problemáticos de videojuegos y apuestas online

1

Joaquin Linne

joaquinlinne@gmail.com - Universidad de Buenos Aires-IIGG CONICET, Universidad Nacional de Lanús, Universidad Abierta Interamericana. Centro de Altos Estudios en Ciencias Sociales, Argentina

La Trama de la Comunicación - Volumen 29 Número 2 - julio a diciembre de 2025
ISSN 2314-2634 (en línea)

*Una revisión sistemática sobre usos problemáticos de videojuegos y apuestas online
Joaquin Linne.*

Una revisión sistemática sobre usos problemáticos de videojuegos y apuestas online

Resumen:

Este artículo presenta una revisión sistemática sobre el uso problemático de videojuegos y apuestas online en adolescentes y jóvenes, a partir del análisis de 69 estudios publicados entre 2020 y 2025. Se identifican patrones de riesgo, factores individuales y sociales asociados, y vacíos teóricos y metodológicos. Los hallazgos muestran la centralidad de variables como la impulsividad, la regulación emocional y las desigualdades digitales. También se analizan las tensiones conceptuales y los desafíos para la prevención y regulación. Finalmente, se destacan oportunidades para investigaciones futuras desde enfoques interseccionales, psicosociales y culturales, que articulen políticas públicas y estrategias educativas integrales.

Palabras clave:

Uso problemático internet, Videojuegos, Apuestas online, Juventudes

A systematic review on problematic uses of video games and online gambling

Abstract:

This article presents a systematic review of problematic video gaming and online gambling among adolescents and young people, based on the analysis of 69 studies published between 2020 and 2025. It identifies patterns of risk, individual and social factors, and theoretical and methodological gaps. The findings highlight the relevance of variables such as impulsivity, emotional regulation, and digital inequalities. Conceptual tensions and challenges for prevention and regulation are discussed. Finally, the paper outlines opportunities for future research from intersectoral, psychosocial, and cultural approaches that link public policies with comprehensive educational strategies.

Keywords:

Problematic internet use, Videogames, Digital gambling, Youth

1. Introducción

En los últimos años, el uso de videojuegos y las apuestas digitales ha crecido de forma sostenida, especialmente entre adolescentes y jóvenes (Stevens et al., 2020; UNICEF, 2024; CEPAL, 2023; Gjoneska et al., 2022). Si bien estas actividades pueden ser recreativas, diversos trabajos muestran que, cuando se combinan con dificultades de autocontrol, impulsividad y baja autorregulación emocional, pueden derivar en patrones de uso problemático o adictivo (Dong & Potenza, 2022; Kumar & Bharti, 2023; Bonner et al., 2022; Limone et al., 2023).

Este trabajo parte de una distinción conceptual clave entre uso intensivo, uso problemático y adicción. El uso intensivo refiere a una alta frecuencia de conexión que no necesariamente implica consecuencias negativas. El uso problemático, en cambio, se manifiesta cuando la conducta interfiere significativamente con otras áreas de la vida (afectiva, escolar, familiar o laboral), sin cumplir criterios clínicos de adicción (Rodríguez & García Padilla, 2021). Finalmente, la adicción —según la Organización Mundial de la Salud (2022) y los criterios del DSM-5— implica una pérdida de control persistente, tolerancia creciente, síntomas de abstinencia y deterioro funcional. No obstante, la literatura académica advierte que el uso del término “adicción” puede adoptar un sesgo medicalizante, moralizante o patologizador de ciertas prácticas juveniles (Moretta et al., 2022; Varona et al., 2022). Esta tensión conceptual justifica privilegiar la categoría de “uso problemático” como unidad de análisis en esta revisión.

Como señalan Marín Díaz *et al.* (2020), incluso sin un diagnóstico clínico formal, muchos jóvenes perciben su relación con internet como problemática, lo que pone en cuestión los límites entre el uso intensivo y la adicción. Esta dimensión subjetiva de malestar y pérdida de control es clave para comprender la categoría de “uso problemático”. En este marco, se define el uso compulsivo como un patrón de comportamiento caracterizado

por la dificultad para interrumpir voluntariamente la actividad, interferencias significativas en la vida cotidiana y malestar emocional (como ansiedad, irritabilidad o culpa) al intentar reducir el tiempo de uso (Kumar & Bharti, 2023; Bonner *et al.*, 2022).

En esta línea, Wang *et al.* (2024) identificaron diferencias significativas en la sensibilidad al procesamiento de recompensas monetarias y sociales entre adolescentes con trastorno por juegos online y aquellos con patrones recreativos. Específicamente, la combinación simultánea de ambos tipos de recompensas —frecuente en los videojuegos actuales— incrementa notablemente la intensidad emocional y la motivación en adolescentes con dicho trastorno, favoreciendo así conductas compulsivas.

Frente a estas tensiones conceptuales, este artículo propone emplear la categoría de usos problemáticos específicos —en particular, el uso problemático de videojuegos (UPV) y el uso problemático de apuestas online (UPA)— como alternativa teórica que permite abordar estas conductas sin reducirlas a diagnósticos clínicos ni trivializarlas como hábitos inocuos. En esta línea, investigaciones recientes destacan la importancia de los factores protectores, entre ellos la autorregulación emocional, la empatía y el acompañamiento familiar, como moduladores del riesgo asociado a los usos digitales intensivos (Petrescu *et al.*, 2025). De modo complementario, revisiones recientes enfatizan que los estilos parentales permisivos y la falta de mediación activa en el uso de pantallas se asocian a un incremento sostenido del riesgo de adicción a videojuegos en adolescentes (Rosales-Navarro & Torres Pérez, 2025).

Esta revisión prioriza estudios empíricos e indexados y diferencia entre UPV y UPA para precisar factores de riesgo/protección y dimensiones comunicacionales. Asimismo, se prioriza la población de 12 a 30 años, dado que constituye el grupo etario más expuesto al uso intensivo de tecnologías interactivas y al desarrollo de conductas compulsivas digitales. Desde la comunicación, estos fenómenos pueden abordarse como prácticas sociotécnicas

mediadas, donde los discursos, narrativas y plataformas configuran sentidos sobre el riesgo, la competencia y la pertenencia juvenil.

2. Metodología

2.1. Enfoque general y estrategia de búsqueda

Este estudio adopta un diseño de revisión sistemática de literatura, con el propósito de integrar, organizar y analizar críticamente la producción científica reciente sobre el uso problemático de videojuegos (UPV) y las apuestas online (UPA) en adolescentes y jóvenes. A continuación, se detallan los criterios metodológicos adoptados para la búsqueda, selección y análisis de los estudios.

Se registraron las principales variables empleadas en las investigaciones —tipo de muestra, instrumentos de evaluación, marco teórico y variables asociadas— siguiendo las orientaciones de Siddaway et al. (2019) para revisiones sistemáticas en psicología y ciencias sociales. Para favorecer la comparabilidad, los instrumentos de medición del uso problemático se clasificaron en tres categorías: (a) escalas diagnósticas validadas (por ejemplo, IGDS9-SF o GASA); (b) instrumentos adaptados o parciales; y (c) medidas ad hoc sin validación formal. Este esquema permitió ponderar la calidad metodológica y el grado de replicabilidad de los estudios incluidos.

La revisión abarca artículos publicados entre 2020 y el primer cuatrimestre de 2025, seleccionados mediante criterios definidos de inclusión. Esta delimitación temporal se justifica por el notable crecimiento del fenómeno durante y después de la pandemia, documentado por Stevens et al. (2020), cuyas investigaciones evidencian un aumento sostenido en los niveles de juego y apuestas digitales a escala global. Durante la pandemia de COVID-19, el confinamiento y las restricciones de movilidad incrementaron

el tiempo de conexión y el uso de plataformas digitales. Diversos autores advirtieron que la crisis sanitaria y el uso problemático de internet (PUI) constituyeron “dos pandemias interrelacionadas”, con un impacto significativo en la salud mental y el bienestar social (Gjoneska et al., 2022).

El objetivo de este trabajo es sintetizar el estado actual del conocimiento sobre UPV y UPA, identificar factores de riesgo y protección, explorar diferencias por género y grupo etario, y analizar los desafíos epistemológicos, sociales y regulatorios que estos fenómenos plantean. Al hacerlo, se busca contribuir al diseño de políticas públicas, intervenciones preventivas y marcos analíticos integradores, sensibles al contexto y orientados a la promoción del bienestar digital.

La metodología se estructura conforme a los lineamientos PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses; Page et al., 2021), lo que garantiza transparencia, trazabilidad y replicabilidad en todas las etapas del proceso, desde la búsqueda hasta el análisis de los estudios seleccionados. Este enfoque resulta especialmente pertinente para mapear el estado actual del conocimiento, identificar vacíos teóricos y sintetizar tendencias emergentes en un campo aún en consolidación.

La búsqueda bibliográfica se realizó entre abril y mayo de 2025 en seis bases de datos reconocidas por su cobertura regional e internacional: Scopus, Web of Science (WoS), PubMed, SciELO, Dialnet y RedALyC. Se emplearon combinaciones específicas de descriptores controlados y libres en inglés y español, entre ellos: *problematic gaming*, *video game addiction*, *online gambling*, *compulsive use*, *digital addiction*, *adolescent*, *youth*, *uso problemático*, *videojuegos*, *apuestas online* y *adicción digital*. Para refinar los resultados, se aplicaron operadores booleanos (AND, OR), junto con filtros por idioma (español e inglés), tipo de publicación (artículos arbitrados) y población objetivo (adolescentes y jóvenes de entre 12 y 30 años).

2.2. Criterios de inclusión y proceso de selección

En continuidad con la estrategia de búsqueda descrita en el apartado anterior, se establecieron los criterios de inclusión y exclusión. Se consideraron artículos empíricos y revisiones sistemáticas publicados entre 2020 y el primer cuatrimestre de 2025, indexados en bases reconocidas y validados mediante revisión por pares. Los estudios seleccionados debían abordar explícitamente el uso problemático de videojuegos (UPV) y/o las apuestas online (UPA) en adolescentes y jóvenes, vincularse con variables psicosociales, educativas o de salud mental, y presentar una metodología claramente explicitada —ya sea empírica, teórica o de revisión sistemática—. Asimismo, se exigió acceso completo al texto y disponibilidad en inglés o español.

Se excluyeron los estudios duplicados, las editoriales, reseñas breves, resúmenes sin desarrollo metodológico, publicaciones no arbitradas y aquellos centrados exclusivamente en poblaciones clínicas o de adultos mayores. También se descartó la literatura gris, que incluye tesis, ponencias o informes sin indexación ni validación científica reconocida.

Para garantizar la comparabilidad y la calidad metodológica, se priorizaron los artículos que aplicaran instrumentos validados para evaluar uso problemático o adictivo (por ejemplo, IGDS9-SF, GASA, PGSI), siguiendo las recomendaciones de Griffiths et al. (2022) y los lineamientos de Stevens et al. (2021) sobre heterogeneidad y validez en revisiones de prevalencia. En el caso del juego online en adolescentes, se ha señalado además una notable heterogeneidad de instrumentos y umbrales clínicos, lo que dificulta la comparación entre estudios y la estimación precisa de prevalencias (Montiel et al., 2021).

En los últimos años se han desarrollado adaptaciones de escalas para usuarios en línea que buscan captar la inmersión y la experiencia subjetiva de juego (Dombrovskis et al., 2025), aunque su validación intercultural sigue siendo incipiente. La inte-

gración de ambas perspectivas permitió afinar la codificación de variables y analizar tanto factores estructurales (contexto pandémico, acceso digital) como psicosociales (regulación emocional, impulsividad). Asimismo, las revisiones sobre videojuegos sociales destacan la necesidad de contemplar la interacción cooperativa y las dinámicas prosociales como dimensiones relevantes del comportamiento digital (Gonçalves et al., 2023).

El proceso de selección siguió las etapas propuestas por el protocolo PRISMA (Page et al., 2021): (1) identificación de registros mediante los descriptores definidos, (2) cribado y eliminación de duplicados, (3) evaluación de elegibilidad según los criterios establecidos y (4) inclusión final de los estudios validados para el análisis. En total se recuperaron 214 registros, de los cuales 32 fueron eliminados por duplicación. Luego, se excluyeron 114 por no cumplir los criterios muestrales, temáticos o metodológicos. Finalmente, se incluyeron 69 artículos científicos en el análisis detallado, conforme al procedimiento representado en el Cuadro 1 (diagrama de flujo PRISMA adaptado). (Ver Cuadro 1)

2.3. Características del corpus y sistematización

Tras aplicar los criterios de inclusión, exclusión y revisión de duplicados, el corpus final quedó conformado por 69 artículos científicos revisados por pares e indexados en bases de datos internacionales, publicados entre 2020 y el primer cuatrimestre de 2025. A estos se sumaron nueve documentos complementarios —informes técnicos, libros y reportes institucionales— seleccionados por su relevancia contextual o su aporte teórico al campo. Esta delimitación temporal respondió al incremento sostenido en el uso de plataformas interactivas, así como al resurgimiento del debate sobre los usos problemáticos y las adicciones comportamentales en entornos digitales, intensificado a partir de la pandemia de COVID-19. A su vez, este recorte temporal también recoge variaciones regionales relevantes —por ejemplo, preva-

Cuadro 1. Etapas del proceso de inclusión y exclusión de estudios		
Etapas	Descripción	N° estudios
Identificación	Registros recuperados mediante combinación de descriptores	214
Eliminación de duplicados	Estudios duplicados en distintas bases	31
Evaluación de elegibilidad	Estudios excluidos por no cumplir criterios muestrales o temáticos	114
Inclusión final	Estudios seleccionados para análisis	69

Fuente: Elaboración Propia

lencias y patrones culturales reportados en Medio Oriente— que complejizan la comparación entre contextos. (Rafiemanesh et al., 2023)

Para su análisis, los estudios fueron organizados en matrices de sistematización cualitativa mediante un procedimiento manual, lo que permitió conservar un control interpretativo riguroso sobre las categorías emergentes. Se relevaron variables como autoría, año de publicación, país o región de procedencia, tipo de estudio, metodología utilizada, características de la muestra, dimensiones abordadas (por ejemplo, ansiedad, impulsividad, rendimiento académico o regulación emocional), principales hallazgos y recomendaciones formuladas. Este procedimiento permitió construir una base analítica homogénea, útil para comparar tendencias, enfoques y vacíos teóricos dentro del corpus.

2.4. Observaciones y limitaciones

El corpus final se conformó por 69 artículos científicos con revisión por pares, indexados en bases académicas internacionales (Scopus, WoS, Scielo, RedALyC), junto con un trabajo adicional no indexado de relevancia temática (Branz & Murzi, 2024), incorporado por su aporte al análisis de las dimensiones de género en el uso problemático de videojuegos.

Del total, 19 correspondieron a revisiones sistemáticas (27,5%), de las cuales solo tres estaban redactadas en español (4%). Las 16 restantes (23%) fueron publicadas en inglés: 12 centradas en videojuegos, tres en apuestas y una que aborda ambas temáticas con énfasis en las microtransacciones. Los porcentajes se calcularon sobre los 69 artículos indexados. Este desbalance idiomático evidencia el predominio del inglés en la producción científica y la limitada presencia de revisiones sistemáticas en contextos hispanohablantes. Asimismo, se identificaron asimetrías geográficas: la mayoría de los estudios provienen de Asia, Europa y América Latina, con escasa representación de África y Oceanía. La diversidad terminológica y la heterogeneidad metodológica dificultan la comparación directa entre investigaciones, aunque aportan una visión plural y transversal de un fenómeno complejo, multidimensional y aún en consolidación teórica.

Si bien esta revisión procuró mantener altos estándares de sistematicidad y exhaustividad, se reconocen algunas limitaciones. La decisión de acotar la búsqueda a estudios en español e inglés pudo haber excluido producciones relevantes en otros idiomas. No se realizó una evaluación formal de la calidad metodológica de cada artículo, lo que habría aportado mayor robustez al análisis comparativo. Finalmente, el procesamiento manual y cualitativo del material puede implicar un margen de sesgo interpretativo, pese a los esfuerzos por sostener una lectura crítica, rigurosa y triangulada.

3. Resultados

3.1. Factores individuales, emocionales y sociodemográficos

Los estudios revisados coinciden en que el uso problemático de videojuegos (UPV) y de apuestas online (UPA) se asocia con un conjunto de variables psicológicas y emocionales recurrentes: impulsividad, baja autorregulación, ansiedad, depresión y dificultades en la gestión de emociones (Şalvarlı & Griffiths, 2022; Torales et al., 2020). Bernaldo-de-Quirós et al. (2022) corroboran estos hallazgos al identificar que la impulsividad y la baja regulación emocional predicen de forma significativa la severidad del uso problemático en adolescentes y jóvenes.

Estas conductas suelen ser impulsadas por mecanismos de refuerzo variable, dinámicas de evasión emocional y estrategias de diseño gamificado orientadas a mantener al usuario conectado a las plataformas. La resignación digital (Casas-Mas & Homont, 2024) y la búsqueda de pertenencia social aparecen como motivaciones frecuentes, en un contexto donde el ocio y la interacción se articulan con la necesidad de evasión. Estos patrones también se vinculan con la influencia de las normas sociales y los motivos de afrontamiento frente al estrés, que median la relación entre el uso intensivo y la percepción de control (Angelini et al., 2024). Asefi et al. (2024) señalan que esta tendencia responde a un patrón de búsqueda de reconocimiento social y compensación de frustraciones offline, reforzando la comprensión del uso problemático como una forma de regulación emocional. Estas características aparecen tanto en estudios clínicos como poblacionales y se intensifican en la adolescencia, etapa marcada por la búsqueda de identidad, la presión grupal y la inestabilidad emocional.

Cudo et al. (2020) observaron diferencias significativas por género: los varones presentan mayor prevalencia de UPV y UPA, mientras que las mujeres tienden a un uso problemático más

orientado a redes sociales y plataformas comunicativas. Este patrón se replica en otras investigaciones que subrayan la función de las plataformas interactivas como espacios de socialización y reconocimiento simbólico, más que como mero ocio (Gozalo Delgado, 2023).

Las motivaciones predominantes del uso intensivo incluyen el escapismo, la búsqueda de logro, el deseo de conexión y la regulación emocional (Melodia et al., 2022; Portillo-Peñuelas et al., 2023). En el ámbito universitario, se ha observado que la baja inteligencia emocional y el malestar psicológico actúan como mediadores entre el uso intensivo de videojuegos y el bajo rendimiento académico, evidenciando la interacción entre factores emocionales y cognitivos en la consolidación de hábitos problemáticos (Zahra et al., 2020). Esta asociación entre impulsividad, desregulación emocional y propensión al riesgo fue confirmada también en adultos jóvenes, donde se observó que la impulsividad y la dificultad para modular emociones negativas actúan como predictores directos del uso problemático de videojuegos y apuestas (Johnston & Dinc, 2024).

En este sentido, las investigaciones sobre búsqueda de ayuda y afrontamiento emocional entre jugadores varones indican que las barreras para acceder a servicios de salud mental y el estigma asociado al tratamiento psicológico refuerzan la persistencia de conductas problemáticas (Van der Schyff et al., 2023). Además, la exposición prolongada a contextos digitales durante el confinamiento acentuó el estrés y la dependencia emocional de las pantallas (Gjoneska et al., 2022).

A nivel clínico, diversos estudios documentan la coexistencia del UPV/UPA con trastornos como ansiedad, depresión y TDAH, así como con conductas de riesgo (alcohol, tabaco, cannabis), lo que refuerza la necesidad de abordajes integrales (Isorna Folgar et al., 2022). Estos hallazgos se complementan con evidencias sobre el *tecnoestrés* y la sobreexposición a dispositivos digitales como predictores de agotamiento y desregulación emocional, es-

pecialmente entre estudiantes universitarios (Sánchez-Macías et al., 2021). La impulsividad, la hiperactividad y el bajo rendimiento académico se consolidan como predictores consistentes de vulnerabilidad digital (Pilatti et al., 2020; Şalvarlı & Griffiths, 2022). En síntesis, los factores individuales interactúan con dimensiones contextuales y tecnológicas que amplifican la exposición al riesgo.

3.2. Entornos sociotécnicos, diseño de plataformas y ecosistema digital

El entorno digital en el que se insertan las prácticas de juego y apuesta ha transformado profundamente las dinámicas de riesgo. Los videojuegos y las plataformas de apuestas integran mecanismos de *gamificación* y recompensas variables que estimulan la permanencia y la respuesta compulsiva (Alzahrani & Griffiths, 2024). Estos entornos promueven una lógica de gratificación inmediata, donde el refuerzo continuo y el diseño algorítmico opaco condicionan la conducta del usuario (Crepax & Mühlberg, 2022).

Kim et al. (2023) advierten que la convergencia entre *loot boxes*, microtransacciones y apuestas con *skins* borra los límites entre juego recreativo y juego con componente económico, configurando trayectorias tempranas hacia la ludopatía digital. Király et al. (2023) profundizan esta idea al señalar que estos mecanismos se alinean con modelos clásicos del condicionamiento operante, replicando patrones adictivos de las sustancias.

En la región, se subraya además la dimensión biológica y social del juego online como fenómeno emergente entre adolescentes (González & Borotto, 2024), lo que complejiza su abordaje desde una perspectiva exclusivamente psicológica. El acceso móvil y la hiperconectividad actúan como amplificadores estructurales: la disponibilidad permanente de contenidos, la ausencia de supervisión y la hiperpersonalización del algoritmo multiplican la

exposición de los jóvenes (King et al., 2020). En este contexto, Branz y Murzi (2024) destacan la continuidad simbólica entre videojuegos competitivos y apuestas deportivas: ambos espacios refuerzan el componente de logro, pertenencia y competencia, favoreciendo la naturalización del riesgo.

Por otra parte, la fragmentación normativa y la insuficiencia regulatoria generan condiciones propicias para la expansión del uso problemático. Martínez y Durán (2020) advierten que la falta de marcos homogéneos y la disparidad jurisdiccional dificultan la fiscalización del juego online, especialmente en América Latina. En esta línea, García-Pérez et al. (2024) muestran que la inversión publicitaria y el patrocinio deportivo incrementan la creación y actividad de cuentas de apuestas, con efectos sostenidos en adolescentes. Asimismo, diversos análisis recientes subrayan que las microtransacciones y las mecánicas tipo loot boxes funcionan como un puente entre los videojuegos y las apuestas, favoreciendo la aparición de conductas compulsivas y distorsiones cognitivas en adolescentes (Raneri et al., 2022).

Finalmente, las propuestas de diseño responsable —o *safer-by-design*— surgen como una vía emergente para reducir riesgos mediante estrategias de interfaz, límites temporales y transparencia en los mecanismos de recompensa (Delfabbro et al., 2021). Sin embargo, su implementación aún es incipiente y depende de políticas regulatorias consistentes.

3.3. Salud mental, educación y estrategias preventivas

Los estudios analizados coinciden en que la prevención del UPV y UPA requiere una mirada integral, que articule dimensiones emocionales, familiares, escolares y comunitarias. En este sentido, el fortalecimiento de las competencias socioemocionales —autorregulación, resiliencia y pensamiento crítico— emerge como un factor protector clave (Ekşi et al., 2020; Giménez Lozano & Morales Rodríguez, 2022).

El ámbito escolar se consolida como espacio privilegiado para la detección temprana. Yockey et al. (2022) identificaron que factores institucionales como la baja desaprobación hacia el juego o la falta de actividades extracurriculares aumentan la probabilidad de participación en apuestas. Estudios recientes muestran que experiencias de exclusión digital o ciberostracismo pueden amplificar estos efectos, incrementando la ansiedad social y la dependencia tecnológica entre estudiantes universitarios (López-Ráez et al., 2025).

Boonen et al. (2024) demostraron que las intervenciones grupales basadas en habilidades socioemocionales reducen la soledad percibida y mejoran la regulación emocional. Asimismo, Cuquerella-Gilabert y García (2023) documentan que la coordinación entre familia y escuela fortalece la prevención y el acompañamiento temprano. En el ámbito comunitario, los trabajos de Álvarez-Cabrera et al. (2022) y Rojas-Jara et al. (2022) muestran que el apoyo familiar y el compromiso escolar disminuyen significativamente las conductas de riesgo, mientras que la impulsividad y la exposición temprana a apuestas aumentan la vulnerabilidad. Savolainen et al. (2022) y Vepsäläinen et al. (2024) señalan, sin embargo, que las comunidades en línea pueden operar como espacios de refuerzo mutuo de la adicción, al promover la comparación de resultados y estrategias de juego.

Finalmente, el estudio de Díaz Beloso y Quintanilla (2024) con adolescentes gallegos destaca que el uso nocturno del móvil, los gastos en aplicaciones y los síntomas físicos asociados predicen la nomofobia, evidenciando la relación entre malestar emocional y dependencia tecnológica. Estos hallazgos refuerzan la necesidad de políticas de bienestar digital que combinen estrategias educativas, psicoemocionales y tecnológicas, con especial atención a los adolescentes y jóvenes en contextos de alta exposición. (Ver cuadro 2)

Cuadro 2. Uso Problemático de Videojuegos (UPV)		
Aspectos Clave	Descripción	Fuentes
Transición a UPV	El uso recreativo puede volverse compulsivo cuando se prioriza frente a obligaciones escolares, laborales o sociales. Esto marca el paso de un uso intensivo a uno problemático.	Kumar & Bharti (2023); Limone et al. (2023)
Síntomas y salud mental	Síntomas frecuentes incluyen ansiedad, abstinencia, dificultad para reducir el tiempo de juego, insatisfacción vital y disfunción emocional, en especial en adolescentes.	Bernaldo-de-Quirós et al. (2022); Dong & Potenza (2022)
Diseño videojuegos y compulsividad	Refuerzo variable, las recompensas inmediatas, la progresión constante y el entorno competitivo contribuyen a la compulsividad del uso.	Hernández & Bujardón (2020); Limone et al. (2023)
Condicionantes sociales	Exclusión social, el vacío existencial, la presión competitiva y la falta de contención familiar o educativa incrementan la vulnerabilidad al UPV.	Pedrouzo et al. (2024); Portillo-Peñuelas et al. (2023)

Microtransacciones y loot boxes	Loot boxes y microtransacciones estimulan gastos impulsivos, promovidas por la gamificación financiera.	Álvarez-Cabrera et al. (2022); Tuculet & Pedrón (2023)
Diferencias género	Varones presentan más prevalencia de UPV, dedican más tiempo al juego y prefieren géneros compulsivos; las mujeres enfrentan mayores impactos emocionales y riesgo de ciberacoso.	Asefi et al. (2024); Torales et al. (2020); Rojas-Jara et al. (2022); Zhou & Shen (2024)
Factores predictivos	Escapismo, impulsividad, afrontamiento evitativo y presencia de síntomas psiquiátricos son predictores significativos de UPV.	Bonner et al. (2022)
Factores protectores	Apoyo familiar, compromiso escolar, regulación emocional y redes de pares positivas actúan de factores protectores.	King et al. (2022); Álvarez-Cabrera et al. (2022)
Regulación y prevención	Se proponen regulaciones sobre publicidad, límites al diseño persuasivo y campañas educativas sobre riesgos, enmarcadas en un enfoque integral.	King et al. (2022); Király et al. (2023)

Fuente: elaboración propia con base en la revisión del estado de la cuestión.

4. Uso problemático de las apuestas online (UPA)

4.1. De la ludopatía a la ciberludopatía: nuevas dinámicas del juego digital

El juego de azar, históricamente asociado al entretenimiento y la expectativa de recompensa, ha sido reconfigurado por la digitalización y la expansión de las plataformas en línea. La ludopatía —reconocida por la Organización Mundial de la Salud (2022) como una adicción comportamental— implica pérdida de control, mentiras sobre el tiempo o dinero invertidos, y frustración ante la imposibilidad de detener la conducta. En su versión digital, la ciberludopatía conserva este núcleo compulsivo, pero amplificado por la accesibilidad constante, el anonimato y la lógica de gratificación inmediata que caracteriza a los entornos online (Pedrouzo et al., 2024).

Martello (2024) propone una tipología útil para comprender los distintos niveles de implicación con el juego: (1) el jugador social, que participa por ocio y mantiene el control; (2) el jugador profesional, que apuesta con base en el cálculo y la habilidad; (3) el jugador problemático, que evidencia consecuencias financieras y sociales, aunque conserva cierta funcionalidad; y (4) el jugador patológico, que manifiesta pérdida total de control, compulsión y deterioro en múltiples áreas de su vida. Esta categorización resulta particularmente pertinente en contextos digitales, donde las trayectorias hacia el uso problemático se aceleran y los perfiles vulnerables aparecen a edades cada vez más tempranas.

Los avances tecnológicos han eliminado barreras de acceso: hoy se puede apostar desde cualquier dispositivo, en cualquier momento y con múltiples opciones de pago instantáneo. En la provincia de Buenos Aires, por ejemplo, el 20% de los adolescentes declara pasar más de cuatro horas diarias apostando, y el 78% lo hace en sitios no regulados (Martello, 2024). Ghelfi et al. (2023) identifican tres factores estructurales que potencian

este fenómeno: la accesibilidad permanente, la interactividad y la velocidad de respuesta del sistema. Estos componentes se suman a condiciones psicosociales propias de la adolescencia —impulsividad, búsqueda de sensaciones, ausencia de supervisión adulta— que incrementan la vulnerabilidad (Pilatti et al., 2020).

En entornos universitarios, Gozalo Delgado (2023) advierte una normalización creciente de las apuestas deportivas y de casino en línea, percibidas como prácticas recreativas legítimas y socialmente aceptadas. A su vez, la pertenencia a comunidades virtuales y la fortaleza del capital social influyen en la frecuencia de participación y en la percepción de control, lo que refuerza los lazos sociales asociados al juego en línea (Kim et al., 2022). Esta percepción refuerza la banalización del riesgo y la continuidad entre juego lúdico y juego de azar. Los efectos no se limitan a la esfera económica: múltiples estudios documentan síntomas de ansiedad, aislamiento, depresión, bajo rendimiento académico y, en casos extremos, ideaciones suicidas (Pedrouzo et al., 2024; Sidiq et al., 2024). Este patrón se asocia también con dimensiones más amplias de malestar existencial, donde la búsqueda de sentido y bienestar espiritual se ve desplazada por dinámicas de consumo digital y rendimiento (Pong, 2022). En la misma línea, Bernaldo-de-Quirós et al. (2022) destacan que los síntomas de ansiedad, impulsividad y aislamiento social constituyen predictores sólidos del uso problemático, especialmente cuando se combinan con escasas habilidades de regulación emocional y elevada sensibilidad a la recompensa.

En conjunto, la evidencia indica que la ciberludopatía juvenil responde a una combinación de condiciones estructurales, emocionales y tecnológicas. La disponibilidad ilimitada de plataformas, la gratificación inmediata y la falta de contención institucional facilitan la transición del juego recreativo a la adicción digital.

4.2. Estrategias publicitarias, regulación y normalización del juego en adolescentes

Las estrategias de marketing digital desempeñan un papel central en la expansión del juego online. Desde la teoría del *framing*, las narrativas publicitarias que asocian el apostar con el éxito o la pertenencia social reducen la percepción de riesgo. López-González et al. (2024) demostraron que la exposición frecuente a mensajes de este tipo predice un aumento en la severidad del trastorno por apuestas, incluso en población clínica. Labrador et al. (2022) agregan que muchas campañas están dirigidas específicamente a adolescentes, en especial varones, y que vinculan las apuestas con eventos deportivos y redes sociales.

En un estudio longitudinal español, García-Pérez et al. (2024) evidenciaron que por cada euro invertido en promociones o patrocinios deportivos, los apostadores depositan hasta cuatro euros adicionales, lo que confirma el impacto directo de la publicidad en la conducta de juego. Si bien las restricciones normativas reducen parcialmente este efecto, las promociones digitales —bonos de bienvenida o apuestas gratuitas— mantienen alta efectividad, especialmente en redes sociales y *apps* móviles. En América Latina, la falta de criterios comunes de fiscalización y sanción limita el alcance de las políticas regulatorias (Martínez & Durán, 2020).

En Argentina, UNICEF (2024) advierte que el 80% de los adolescentes conoce sitios de apuestas y un tercio los utiliza con frecuencia. El informe *Apostar no es un juego* (2024) revela que el 40% de los jóvenes apostó alguna vez, dedicando hasta dos horas diarias, y el 30% experimentó ansiedad al no poder acceder. Además, el 80% confía en la seguridad de las plataformas y no percibe la necesidad de regulaciones. Estas prácticas se extienden al entorno escolar, donde algunos adolescentes actúan como intermediarios o “cajeros” a cambio de comisiones, lo que transforma al juego en una práctica social más que individual.

Yockey et al. (2022) encontraron que la baja desaprobación institucional, la falta de actividades extracurriculares y el bajo rendimiento académico se asocian con mayor participación en apuestas mensuales. Boone y Kirchler (2022) proponen incorporar contenidos de razonamiento probabilístico y sesgos cognitivos en programas educativos, al mostrar que su enseñanza reduce la propensión al juego y mejora la percepción del riesgo.

En cuanto a factores protectores, Álvarez-Cabrera et al. (2022) y Rojas-Jara et al. (2022) destacan la importancia del compromiso escolar, la supervisión parental y el apoyo de pares para reducir conductas problemáticas. En cambio, la exposición temprana a apuestas mensuales y la falta de contención emocional aumentan la vulnerabilidad. Savolainen et al. (2022) señalan que ciertas comunidades en línea, al compartir estrategias de juego, pueden reforzar dinámicas adictivas.

Finalmente, Branz y Murzi (2024) subrayan que la estrecha relación entre apuestas deportivas y sociabilidad masculina en redes y clubes promueve la idea de que “apostar es parte del juego”. Esta naturalización, sumada a la omnipresencia de la publicidad digital, favorece la expansión del fenómeno. Por ello, las estrategias preventivas deben incluir políticas regulatorias claras, educación digital crítica y fortalecimiento de vínculos familiares y escolares. (Ver Cuadro 3)

Cuadro 3. Uso problemático de apuestas online (UPA)		
Aspectos Clave	Descripción	Fuentes
Inicio uso problemático	La ciberludopatía combina accesibilidad permanente y gratificaciones instantáneas, lo que favorece una transición rápida hacia el uso problemático. El juego online es entre 3 y 8 veces más propenso a volverse patológico que el presencial en adolescentes, por su disponibilidad constante y fuerte activación emocional.	Pavlovsky et al. (2024)
Categorías jugadores	1) Social: juega por entretenimiento; 2) Profesional: basado en habilidades; 3) Problemático: con consecuencias sociales moderadas; 4) Patológico: pérdida total de control.	Martello (2024)
Impacto en adolescentes	Entre los adolescentes, se reporta un uso intensivo (más de 4 h/ día) y acceso frecuente a sitios no regulados. Riesgos amplificados por anonimato, variedad y disponibilidad permanente.	Martello (2024); Ghelfi et al. (2023)

Consecuencias UPA	El UPA se asocia con ansiedad, depresión, aislamiento social, bajo rendimiento académico e ideaciones suicidas. También se ha vinculado con malestar psicológico persistente, aumento del estrés y dificultades en salud mental y bienestar, especialmente entre adolescentes y universitarios que apuestan en línea.	Pedrouzo et al. (2024); Sidiq et al. (2024); Yockey et al. (2022)
Estrategias publicitarias	Las campañas destacan beneficios, minimizan riesgos y vinculan las apuestas a eventos deportivos y redes sociales, normalizando su práctica.	García-Pérez et al. (2024); Labrador et al. (2022); López-González et al. (2024)
Dimensión social UPA	Las apuestas se practican en grupo, con roles organizativos (como 'cajeros') que refuerzan la dinámica social y normalizan la conducta.	Apostar no es un juego (2024)
Factores de riesgo psicosociales	Impulsividad, exposición temprana a las apuestas, baja regulación emocional y participación en comunidades en línea que refuerzan hábitos adictivos aumentan la vulnerabilidad al UPA. En el caso del UPV, la combinación entre normas sociales permisivas y el uso del juego como estrategia de afrontamiento emocional incrementa significativamente el riesgo.	Angelini et al. (2024); Pilatti et al. (2020); Savolainen et al. (2022)

Factores protectores	Supervisión parental, compromiso escolar, regulación efectiva de la publicidad, redes de pares saludables y entornos digitales moderados reducen la propensión al juego y ayudan a prevenir conductas problemáticas.	Álvarez-Cabrera et al. (2022); Vepsäläinen et al. (2024)
Regulación y prevención	Se destacan políticas de acceso restringido, regulación publicidad, intervenciones escolares y familiares, y campañas de educación digital crítica.	Rojas-Jara et al. (2022); Yockey et al. (2022)

Fuente: elaboración propia con base en la revisión del estado de la cuestión.

5. Discusión y conclusiones

Los resultados obtenidos confirman una tendencia sostenida en la literatura reciente: tanto el uso problemático de videojuegos (UPV) como el de apuestas online (UPA) se inscriben en un proceso de digitalización acelerada que ha modificado la vida cotidiana, la sociabilidad y la salud mental de adolescentes y jóvenes. Desde 2020, la producción científica sobre estas temáticas se ha incrementado de forma exponencial, lo que refleja una creciente preocupación social y académica frente a los impactos de las tecnologías interactivas. Este aumento coincide con el contexto de la pandemia de COVID-19, que intensificó la exposición a entornos digitales y amplificó los riesgos psicosociales asociados al confinamiento (Gjoneska et al., 2022; Torales et al., 2020).

Hasta mediados de la década pasada predominaban los estudios sobre ludopatía presencial o videojuegos de consola. Estos primeros enfoques, de raíz clínica, se centraron en los fundamentos teóricos de la ludopatía y sus componentes adictivos (Hernández & Bujardón, 2020), lo que sentó las bases para las

investigaciones posteriores sobre entornos digitales. Sin embargo, la expansión del acceso móvil y la “plataformización” pospandémica desplazó la atención hacia fenómenos más difusos: el uso compulsivo del smartphone, las microtransacciones, las loot boxes y los entornos híbridos entre ocio y economía (Kim et al., 2023; Király et al., 2023; Crepax & Mühlberg, 2022).

Este tipo de mecanismos refuerza la dimensión psicofisiológica del refuerzo, dado que las loot boxes y las apuestas digitales comparten patrones de respuesta anticipatoria y recompensa intermitente, con efectos medibles sobre la activación autonómica y la impulsividad (Tuculet & Pedrón, 2023). Este cambio de foco también dio lugar a nuevas categorías analíticas, como la nomofobia, el FoMO, el phubbing o la “resignación digital”, que aluden a la internalización de la hiperconectividad como una condición inevitable (Casas-Mas & Homont, 2024).

El corpus revisado —integrado por 69 estudios empíricos y revisiones— muestra que los factores emocionales son consistentes a través de contextos y metodologías. En adolescentes, estos patrones se observan con especial intensidad: la impulsividad, el aburrimiento y la necesidad de aprobación social se destacan como predictores de uso problemático de videojuegos (Wan Yaacob et al., 2021). La impulsividad, la ansiedad, la depresión y la baja autorregulación emergen como variables centrales en el desarrollo de conductas problemáticas (Şalvarlı & Griffiths, 2022; Isorna Folgar et al., 2022).

Además, la coexistencia con otras conductas de riesgo, como el consumo de sustancias o el uso excesivo de redes sociales, sugiere que estos comportamientos forman parte de un entramado más amplio de vulnerabilidades juveniles (Cudo et al., 2020; Pilatti et al., 2020). En ese entramado también intervienen los factores familiares, donde la baja supervisión parental, los antecedentes de juego en el hogar y las dinámicas de comunicación deficiente incrementan la probabilidad de desarrollar conductas adictivas (Sánchez-Ramos, 2021). Algunas investigaciones recientes ana-

lizan estrategias de intervención tecnológicas orientadas a modular la exposición y mejorar la autorregulación (Gorowska et al., 2022).

Las diferencias de género también son significativas: mientras los varones presentan mayor prevalencia de UPV y UPA, las mujeres manifiestan un uso problemático más vinculado a redes sociales y comunicación digital (Gozalo Delgado, 2023). Esta segmentación coincide con la tendencia a interpretar los videojuegos y las apuestas como espacios de competencia y reconocimiento masculino, reforzados por dinámicas publicitarias y comunitarias (Branz & Murzi, 2024; López-González et al., 2024). En adolescentes, la exposición a mecanismos como las loot boxes y la integración de apuestas dentro de entornos de videojuegos se vincula con un aumento de comportamientos similares al juego de azar, reforzando la confusión entre juego y apuesta (Primi et al., 2022).

En términos estructurales, la evidencia sugiere que el diseño algorítmico y la lógica de recompensas variables son factores decisivos en la consolidación de hábitos compulsivos (Alzahrani & Griffiths, 2024; Crepax & Mühlberg, 2022). La hiperpersonalización y la disponibilidad permanente reducen la percepción de riesgo y fomentan la ilusión de control. A ello se suma la insuficiencia regulatoria en la mayoría de los países latinoamericanos, donde la fragmentación normativa y la escasa fiscalización facilitan la expansión de plataformas de apuestas (Martínez & Durán, 2020; UNICEF, 2024).

En el plano educativo y comunitario, las investigaciones resaltan la importancia de la intervención temprana. El entorno escolar aparece como un espacio estratégico para la detección de señales de riesgo —cambios de conducta, aislamiento, discursos sobre dinero o rendimiento académico irregular— y para el desarrollo de programas preventivos (Yockey et al., 2022; Boonen et al., 2024). Se ha propuesto incorporar programas de formación sobre uso responsable y prevención del juego patológico desde

edades tempranas, integrando la dimensión emocional y tecnológica del aprendizaje (Pérez, 2020). El fortalecimiento de las competencias socioemocionales, especialmente la resiliencia y la autorregulación, se consolida como uno de los factores protectores más eficaces (Ekşi et al., 2020; Giménez Lozano & Morales Rodríguez, 2022; Cuquerella-Gilabert & García, 2023). Desde la práctica clínica, los estudios de caso también evidencian la eficacia de tratamientos cognitivo-conductuales centrados en la reducción gradual de la exposición al juego y el fortalecimiento del autocontrol, con resultados favorables en la disminución de la conducta compulsiva (Marcos, 2020).

Por otra parte, estudios recientes (Álvarez-Cabrera et al., 2022; Rojas-Jara et al., 2022; Savolainen et al., 2022; Vepsäläinen et al., 2024) advierten que las comunidades digitales pueden funcionar como espacios de refuerzo mutuo, donde se legitiman prácticas adictivas mediante la comparación de resultados, la competencia o la búsqueda de validación social. En este sentido, la llamada “tecno-fetichización” (Álvarez-Cabrera et al., 2022) describe cómo las tecnologías digitales se han vuelto mediaciones centrales en la organización de la vida cotidiana, reproduciendo desigualdades educativas, afectivas y laborales.

Si bien varios países han implementado políticas de restricción horaria o límites de gasto, la evidencia muestra que su impacto es limitado cuando no se acompañan de medidas educativas y psicoemocionales (Li et al., 2023). De ahí la necesidad de articular estrategias intersectoriales que combinen regulación estatal, alfabetización digital crítica y acompañamiento terapéutico. La noción de bienestar digital, más que un estado individual, implica la capacidad colectiva de establecer límites, promover el autocuidado y diseñar entornos tecnológicos más saludables.

En cuanto a los vacíos del estado de la cuestión, la revisión identifica cinco dimensiones prioritarias:

la ausencia de un marco conceptual unificado para definir “uso problemático” y “adicción” (Varona et al., 2022);

- la escasez de revisiones sistemáticas en lengua española;
- la falta de estudios longitudinales sobre efectos a largo plazo (Vepsäläinen et al., 2024);
- la limitada consideración de variables interseccionales como clase, género y generación;
- la carencia de análisis sobre las interacciones entre diferentes tecnologías digitales (Casas-Mas & Homont, 2024; Olson et al., 2022). (Ver Cuadro 4)

Cuadro 4. Conclusiones usos problemáticos videojuegos y apuestas		
Aspectos clave	Descripción	Fuentes
Crecimiento investigaciones	Desde 2020 gran aumento estudios usos problemáticos, reflejando preocupación social y académica.	Organización Mundial de la Salud (2022)
Distribución geográfica	Mayoría estudios proviene de Asia, Europa, Latinoamérica y Norteamérica; se detecta una ausencia significativa de publicaciones en África.	Elaboración propia basada en análisis del corpus
Temáticas predominantes	Hasta 2015 predominaban la ludopatía presencial y los videojuegos; luego se amplió hacia smartphones, redes sociales y apuestas online.	Tejada-Garitano et al. (2023); Álvarez-Cabrera et al. (2022)

Diferencias de género	Varones más propensos al UPV y UPA; las mujeres tienden más al UPRS.	Asefi et al. (2024); Şalvarlı & Griffiths (2022)
Problemas metodológicos	Diversidad terminológica y enfoques fragmentados dificultan comparación de resultados y comprensión integral fenómeno.	Varona et al. (2022); Moretta et al. (2022)
Implicaciones prácticas	Se destaca necesidad de intervenciones educativas, familiares y comunitarias; así como regulación publicitaria y programas socioemocionales.	Álvarez-Cabrera et al. (2022); Boonen et al. (2024); Li et al. (2023); Tejada-Garitano et al. (2023)

Fuente: elaboración propia a partir del corpus analizado.

La ausencia de criterios diagnósticos homogéneos dificulta la comparación entre investigaciones y la elaboración de indicadores regionales (Montiel et al., 2021). Los hallazgos sugieren que el UPV y la UPA no deben entenderse como desviaciones individuales, sino como manifestaciones de un entorno digital que moldea emociones, vínculos y comportamientos. Este proceso de digitalización, además, reproduce brechas de acceso, alfabetización y acompañamiento psicoeducativo que acentúan las desigualdades territoriales y de clase (CEPAL, 2023; UNICEF, 2024). Desde la perspectiva clínica, distintos autores destacan la urgencia de desarrollar instrumentos diagnósticos específicos y protocolos de tratamiento integrales que contemplen la

prevención y la intervención temprana (Sotés Martínez & Mesa Rodríguez, 2022). En consecuencia, el bienestar digital requiere intervenciones colectivas y multidisciplinarias que contemplen tanto el diseño de plataformas como las políticas públicas y las prácticas cotidianas de los usuarios.

Esta revisión contribuye a ordenar un campo fragmentado, identificar vacíos teóricos y metodológicos y ofrecer insumos concretos para políticas públicas, programas de prevención y abordajes terapéuticos basados en evidencia. Los usos problemáticos de videojuegos y apuestas online deben entenderse como expresiones de malestar psicosocial en un entorno digital que amplifica la búsqueda de gratificación inmediata y la exposición constante al rendimiento. La convergencia entre investigación empírica, regulación estatal y estrategias educativas aparece como una condición necesaria para promover un uso digital equilibrado y saludable entre adolescentes y jóvenes. En conjunto, este estudio aporta evidencia empírica y reflexiva para comprender los usos problemáticos de los entornos digitales, proponiendo un enfoque interdisciplinario orientado al bienestar y la regulación responsable.

Bibliografía

- Álvarez-Cabrera, P., Lagos-Lazcano, J., Carlos Ríos, M. & Urtubia Medina, Y. (2022). Microtransacciones y su relación con la impulsividad, inteligencia emocional y el uso problemático de videojuegos en una muestra entre 18 y 30 años. *Fides et Ratio - Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, 24(24), 39-60.
- Alzahrani, A. & Griffiths, M. (2024). Problematic gaming and students' academic performance: A systematic review. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-024-01338-5>
- Angelini, F., Pivetta, E., Marino, C., Canale, N., Spada, M., & Vieno, A. (2024). Social norms and problematic gaming among

- adolescents: The role of Internet use coping motives. *Addictive Behaviors*, 148, 107865. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2023.107865>
- Apostar no es un juego. (2024). *Informe sobre los usos problemáticos de las apuestas online entre adolescentes y jóvenes en Argentina*. <https://www.apostarnoesunjuego.org>
 - Asefi, A., Dehghani, H., & Shafieeyan, M. (2024). Exploring the reasons for preferring digital games over physical activity games in adolescents: A qualitative study. *Journal of Adolescent Health*, 75(1), 133–139. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2024.02.031>
 - Bernaldo-de-Quirós, M., Sánchez-Iglesias, I., González-Alvarez, M., Labrador, F., Estupiñá, F., Fernández-Arias, I., & Labrador, M. (2022). Factors associated with the problematic use of video games in adolescents and young people. *PsycNet*. <https://psycnet.apa.org/record/2021-49972-001>
 - Bonner, J., Allen, A., Katsikitis, M., Love, S., & Kannis-Dymand, L. (2022). Metacognition, Desire Thinking and Craving in Problematic Video Game Use. *Journal of Technology in Behavioral Science*, 7, 532–546. <https://doi.org/10.1007/s41347-022-00272-4>
 - Boone, H., & Kirchler, E. (2022). The prevention of adolescent problem gambling through teaching probabilistic reasoning skills: A school-based intervention study. *International Journal of Behavioral Development*, 46(2), 123–134. <https://doi.org/10.1007/s42330-022-00229-y>
 - Boonen, H., Vanderplasschen, W., Sinclair, D., Flayelle, M., & Billieux, J. (2024). Group-based interventions for adolescents with gaming disorder or problematic gaming behavior: A systematic review. *Current Addiction Reports*, 11(3), 551–564. <https://doi.org/10.1007/s40429-024-00570-2>
 - Branz, J. & Murzi, D. (2024). Apuestas deportivas online y jóvenes en Argentina: entre la sociabilidad, el dinero y el riesgo. *Ludopédio*, 179(15).
 - Casas-Mas, B. & Homont,

- L. (2024). La hiperconexión y la resignación digital entre el estudiantado de enseñanza superior. *Doxa Comunicación*, 38. <https://doi.org/10.31921/doxacom.n38a2056>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). (2023). *Juventudes en la era digital: Inclusión, riesgos y desafíos sociales*. Naciones Unidas. <https://www.cepal.org/es/publicaciones/48608-juventudes-la-era-digital-inclusion-riesgos-desafios-sociales>
 - Crepax, T., & Mühlberg, J. (2022). Upgrading the protection of children from manipulative and addictive strategies in online games: Legal and technical solutions beyond privacy regulation. *The International Review of Information Ethics*, 31(1). <https://doi.org/10.29173/irrie480>
 - Cudo, A., Toró, M., Misiuro, T., & Griffiths, M. (2020). Problematic Facebook use and problematic video gaming among female and male gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(2), 126-133. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0252>
 - Cuquerella-Gilabert, M., & García, A. (2023). Adicciones a las tecnologías de la información y la comunicación en la Comunitat Valenciana, 2018-2020. *Gaceta Sanitaria*, 37, 102252. <https://doi.org/10.1016/j.gaceta.2022.102252>
 - Delfabbro, P., Parke, J., Dragičević, S., Percy, C., & Bayliss, R. (2021). Safer by design: Building a collaborative, integrated and evidence-based framework to inform the regulation and mitigation of gambling product risk. *Journal of Gambling Issues*, 48, 158–201. <https://doi.org/10.4309/jgi.2021.48.8>
 - Díaz Beloso, R., & Quintanilla, L. (2024). Nomofobia y uso dependiente al móvil, su relación con la regulación emocional y la autoestima en adolescentes gallegos. *Apertura*, 21(1–2). <https://doi.org/10.5944/ap.21.1-2.36757>
 - Dombrovskis, V., Ļevina, J., & Ruža, A. (2025). Ampliación

- del Cuestionario de Inmersión en Videojuegos para usuarios en línea. *Frontiers in Psychology*, 16, 1473821. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1473821>
- Dong, G. & Potenza, M. (2022). Considering gender differences in the study and treatment of internet gaming disorder. *Journal of Psychiatric Research*, 153, 25-29. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2022.06.057>
 - Ekşi, F., Demirci, İ., & Tanyeri, H. (2020). Problematic technology use and well-being in adolescence: The personal and relational effects of technology. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 7(2), 107-121.
 - García-Pérez, Á., Krotter, A., & Alonso-Diego, G. (2024). The impact of gambling advertising and marketing on online gambling behavior: An analysis based on Spanish data. *Public Health*, 234, 170–177. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2024.06.025>
 - Ghelfi, M., Scattola, P., Giudici, G., & Velasco, V. (2023). Online gambling: A systematic review of risk and protective factors in the adult population. *Journal of Gambling Studies*, 40, 673–699. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-09995-x>
 - Giménez Lozano, J., & Morales Rodríguez, F. (2022). Systematic review: Preventive intervention to curb the youth online gambling problem. *Sustainability*, 14(11), 6402. <https://doi.org/10.3390/su14116402>
 - Gjonaska, B., Potenza, M., Jones, J., Corazza, O., Hall, N., Sales, C., Grünblatt, E., Martinotti, G., Burkauskas, J., Werling, A., Walitza, S., Zohar, J., Menchón, J., Király, O., Chamberlain, S., Fineberg, N., & Demetrovics, Z. (2022). Problematic use of the internet during the COVID-19 pandemic: Good practices and mental health recommendations. *Comprehensive Psychiatry*, 112, 152279. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2021.152279>
 - Gonçalves, D., Pais, P., Gerling, K., Guerreiro, T., & Rodrigues, A. (2023). Revisión sistemática sobre videojuegos sociales.

- Computers in Human Behavior*, 139, 107851. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107851>
- González, B. & Borotto, A. (2024). *Apuestas online en la adolescencia y juventud: una mirada desde lo biológico y lo social*. Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET). <https://www.conicet.gov.ar/apuestas-online-en-la-adolescencia-y-juventud-una-mirada-desde-lo-biologico-y-lo-social/>
 - Gorowska, M., Tokarska, K., Zhou, X., Gola, M., & Li, Y. (2022). Novel approaches for treating Internet Gaming Disorder: A review of technology-based interventions. *Comprehensive Psychiatry*, 115, 152312. <https://doi.org/10.1016/j.comppsych.2022.152312>
 - Gozalo Delgado, M. (2023). Hábitos de consumo de apuestas deportivas en estudiantes universitarios extremeños. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 1(1), 125–134. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2023.n1.v1.2493>
 - Griffiths, M., Kuss, D., Pontes, H., & Billieux, J. (2022). *Internet and gaming addiction: Advances in conceptualization and measurement*. *Addictive Behaviors Reports*, 16, 100502. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2022.100502>
 - Hernández, M. & Bujardón, A. (2020). Fundamentos teóricos para un estudio sobre la ludopatía. *Humanidades médicas*, 20(3), 606-624.
 - Isorna Folgar, M., Feijóo Sanmartín, S., Mora Salgueiro, J., Braña Tobio, T., Gómez Salgado, P., & Rial Boubeta, A. (2022). Adolescentes, juego online, uso problemático de internet y consumo de sustancias. *Health and Addictions/Salud Y Drogas*, 22(2). <https://doi.org/10.21134/haaj.v22i2.702>
 - Johnston, J., & Dinc, L. (2024). Determinants of problematic online gaming in younger and older adults: Emotional dysregulation, trait impulsivity and risk taking. *Current Psychology*, 43, 32303–32312. <https://doi.org/10.1007/s12144-024-06739-2>

- Kim, H., King, D., Demetrovics, Z., Király, O., & Delfabbro, P. (2023). A scoping review of the association between loot boxes, esports, skin betting and token wagering with gambling and video gaming behaviors. *Journal of Behavioral Addictions*, 12, 123–145. <https://doi.org/10.1556/2006.2023.00013>
- Kim, G., Jeong, E., Lee, J., & Yoo, J. (2022). Rol del capital social en el juego en línea de adolescentes: un estudio longitudinal. *Frontiers in Psychology*, 13, 931134. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.931134>
- Király, O., Koncz, P., Griffiths, M., & 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>
- Kumar, R. & Bharti, D. (2023). Internet Gaming Disorder: A Scoping Review and Future Direction. *Journal of Health Science and Medical Research*, 41(2), e2022908. <http://dx.doi.org/10.31584/jhsmr.2022908>
- Labrador, F.; Estupiñá, F.; Vallejo-Achón, M.; Sánchez-Iglesias, I.; González-Álvarez, M.; Fernández-Arias, I., Labrador, M., & Bernaldo-de-Quirós, M. (2022). Exposición de jóvenes y adolescentes a la publicidad de los juegos de azar: una revisión sistemática. *Anales de Psicología*, 37(1), 149-160. <https://dx.doi.org/10.6018/analesps.37.1.428921>
- Li, Y., Chung, T., Chui, T., & Gu, X. (2023). Effect of online game policy on smartphone gameplay time, addiction, and emotion in rural adolescents of China. *BMC Psychiatry*, 23, 814. <https://doi.org/10.1186/s12888-023-05325-3>
- Limone, P., Ragni, B., & Toto, G. (2023). The epidemiology and effects of video game addiction: A systematic review and meta-analysis. *Acta Psychologica*, 241, 104047. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.104047>
- López-González, H., Granero, R., Fernández-Aranda, F., Griffiths, M., & Jiménez-Murcia, S. (2024). Perceived impact of gambling advertising can predict gambling severity among patients with gambling disorder. *Journal of Gambling Studies*, 40(4), 1787–1803. <https://doi.org/10.1007/>

s10899-024-10342-2

- López-Ráez, C., Falla, D., & Romera, E. (2025). Impacto del ciberostracismo sobre la ansiedad social y uso de Internet en estudiantes universitarios. *Educación XX1*, 28(1), 87-102. <https://doi.org/10.5944/educxx1.39706>
- Marcos, M. (2020). Juego online: tratamiento de un caso de adicción a apuestas deportivas. *Liberabit. Revista peruana de psicología*, 26(2), e399. <http://dx.doi.org/10.24265/liberabit.2020.v26n2.04>
- Marín Díaz, V., Muñoz González, J., & Hidalgo Ariza, M. (2020). Autopercepción de la adicción a internet en jóvenes universitarios. *Health and Addictions/Salud Y Drogas*, 20(2), 88–96. <https://doi.org/10.21134/haaj.v20i2.533>
- Martello, W. (2024). Jóvenes, apuestas online y desafíos para el desarrollo de políticas públicas. Informe Pensando políticas públicas.
- Martínez, P. y Durán, P. (2020). *Juego en línea en Argentina. ¿Es necesaria su regulación?* CECE.
- 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(4), 996–1022. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00422-w>
- Montiel, I., Ortega-Barón, J., Basterra-González, A., González-Cabrera, J., & Machimbarrena, J. (2021). Problematic online gambling among adolescents: A systematic review about prevalence and related measurement issues. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(3), 566–586. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00055>
- Sidiq, F., Suhaimi, N., & Kalfin, K. (2024). The effect of online gambling on mental health: Study on teenagers in Panimbang District, Banten. *International Journal of Health, Medicine and Sports*, 2(1), 11–15. <https://doi.org/10.46336/ijhms.v2i1.69>
- Sotés Martínez, J. & Mesa Rodríguez, Y. (2022). Adicción a los videojuegos: necesidad de abordar su prevención, diagnóstico y tratamiento. *Acta Médica del Centro*, 16(3), 577-579.
- Organización Mundial de la

- Salud (2022). *Salud mental y COVID-19: Datos iniciales sobre las repercusiones de la pandemia*. https://www.who.int/es/publications/i/item/WHO-2019-nCoV-Sci_Brief-Mental-health-2022.1
- Page, M., McKenzie, J., Bossuyt, P., Boutron, I., Hoffmann, T., Mulrow, C., ... & Moher, D. (2021). *The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews*. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
 - Pedrouzo, S., Krynski, L. & Melamud, A. (2024). Nuevas tendencias en el consumo y utilización de redes sociales y videojuegos. Consumos problemáticos. El fenómeno de las apuestas en línea. *Arch Argent Pediatr*, e202410459. <http://dx.doi.org/10.5546/aap.2024-10459.eng>
 - Pérez, J. (2020). La ludopatía y su prevención en adolescentes: una revisión desde el uso de nuevas tecnologías. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 36(1), 45-56.
 - Petrescu, T., Blachnio, A., & 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>
 - Pilatti, A., Michelini, Y. & Pautassi, R. (2020). Juegos de apuestas en estudiantes universitarios: diferencias en impulsividad rasgo, distorsiones cognitivas y severidad en función del tipo de apuestas. *CES Psicología*, 13(2), 46–60. <https://doi.org/10.21615/cesp.13.2.4>
 - Pong, H. (2022). The relationship between spiritual well-being and game addiction of youths: a cross-sectional study. *Journal of Beliefs & Values*, 45(1), 1–20. <https://doi.org/10.1080/13617672.2022.2152262>
 - Portillo-Peñuelas, S.; Caldera-Montes, J.; Sedeño-Peralta, K.; Zamora-Betancourt, M.; Reynoso-González, O. & Pérez-Pulido, I. (2023). Adicción a los videojuegos y al internet en estudiantado mexicano de bachillerato. *Revista Electrónica Educare*, 27(3), 445-462.
 - Primi, C., Sanson, F., Vecchiato, M., Salcuni, S., & Mancinelli, E. (2022). Loot boxes, video gaming, and

- gambling in adolescents: Results from a path analysis before and during COVID-19 lockdown in Italy. *Frontiers in Psychology*, 13, 1009129. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1009129>
- Rafiemanesh, H., Farnam, R., Sangchooli, A., Rahimi, J., Hamzehzadeh, M., Ghani, K., Mardaneh Jobehdar, M., Amin-Esmaeili, M., Shadloo, B., Demetrovics, Z., Király, O., & Rahimi-Movaghar, A. (2023). Online gaming and internet gaming disorder in Iran: Patterns, motivations, and correlates. *Current Psychology*, 42, 13517–13531. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-02490-0>
 - Raneri, P., Montag, C., Rozgonjuk, D., Satel, J., & Pontes, H. (2022). The role of microtransactions in Internet Gaming Disorder and Gambling Disorder: A preregistered systematic review. *Addictive Behaviors Reports*, 15, 100415. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2022.100415>
 - Rodríguez, M. & García Padilla, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de salud pública. *Enfermería Global*, 20(62), 557-591.
 - Rojas-Jara, C., Polanco-Carrasco, R., Navarro-Castillo, R., Faúndez-Castillo, F., & Chamorro-Gallardo, M. (2022). “Game (not) Over”: A Systematic Review of Video Game Disorder in Adolescents. *Revista Colombiana de Psicología*, 31(2), 45-64. http://scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-54692022000200045
 - Rosales-Navarro, C., & Torres Pérez, I. (2025). Parental behaviors and video game addiction in adolescents: A systematic review. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-025-01100-5>
 - Şalvarlı, Ş. & Griffiths, M. (2022). The Association Between Internet Gaming Disorder and Impulsivity: A Systematic Review of Literature. *Int J Ment Health Addiction* 20, 92–118 (2022). <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00126-w>
 - Sánchez-Macías, A., Flores-Rueda, I., Veytia-Bucheli, M., & Azuara-Pugliese, V. (2021). Tecnoestrés y adicción a las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en universitarios mexicanos:

- diagnóstico y validación de instrumento. *Formación universitaria*, 14(4), 123-132. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062021000400123>
- Sánchez-Ramos, R. (2021). Factores de riesgo familiares que inciden en el juego patológico desde la perspectiva de jugadores patológicos en Culiacán. *Health and Addictions/ Salud y Drogas*, 21(2), 134-148. <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i2.613>
 - Savolainen, I., Sirola, A., Vuorinen, I., Mantere, E., & Oksanen, A. (2022). Online communities and gambling behaviors — A systematic review. *Current Addiction Reports*, 9(4), 400-409. <https://doi.org/10.1007/s40429-022-00370-4>
 - Siddaway, A., Wood, A., & Hedges, L. (2019). *How to do a systematic review: A best practice guide for conducting and reporting narrative reviews, meta-analyses, and meta-syntheses*. *Annual Review of Psychology*, 70(1), 747-770. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102803>
 - Stevens, C., Zhang, E., Cherkerzian, S., Chen, J., & Liu, C. (2020). Problematic internet use/computer gaming among US college students: Prevalence and correlates with mental health symptoms. *Depression and Anxiety*, 35(2). <https://doi.org/10.1002/da.23094>
 - Torales, J.; O'Higgins, M.; Barrios, J.; García, O. & González, I. (2020). Trastorno por juego en Internet: ¿existen diferencias en cuanto al género? *Anales de la Facultad de Ciencias Médicas (Asunción)*, 53(1), 93-100. <https://doi.org/10.18004/anales/2020.053.01.93-100>
 - Tuculet, J. & Pedrón, V. (2023). Loot boxes, apuestas y juego patológico: análisis de sus efectos psicofisiológicos en los usuarios. *Revista de psicología y psicopedagogía*, 6. <https://p3.usal.edu.ar/index.php/psicol/article/view/6373>
 - UNICEF Argentina. (2024). *Impacto de la tecnología en la adolescencia: Relaciones, riesgos y oportunidades*. <https://www.unicef.org/argentina>
 - Van der Schyff, E., Amon, K., Ridout, B., Forsyth, R., & Campbell, A. (2023). Mental health help-seeking behavior of

- male video game players: An online survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 26(9), 606–614. <https://doi.org/10.1089/cyber.2023.0035>
- Vepsäläinen, J., Kaakinen, M., Savolainen, I., Hagfors, H., Vuorinen, I., & Oksanen, A. (2024). Online communities as a risk factor for gambling and gaming problems: A five-wave longitudinal study. *Computers in Human Behavior*, 157, 108246. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108246>
 - Wan Yaacob, W., Zakaria, N., & Mat Aji, Z. (2021). Identification of Factors Contributing to Online Game Addiction among Adolescents. *Journal of Information and Communication Technology*, 20(4), 565–597. <https://doi.org/10.32890/jict2021.20.4.5>
 - Wang, Y., Li, Y., Liu, B., Zhao, X., Geng, X., Zhu, W., & Ding, X. (2024). Adolescent internet gaming disorder and sensitivity to money and social rewards. *Acta Psychologica*, 248, 104431. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104431>
 - Yockey, R., King, K., Vidourek, R., & Merianos, A. (2022). School factors associated with past-month gambling among a large sample of adolescents. *Journal of Gambling Issues*, 50, 163–176. <https://doi.org/10.4309/XFTD6148>
 - Zahra, S., Ahsan, S., Kiani, S., Shahbaz, K., & Andleeb, S. (2020). Internet gaming, emotional intelligence, psychological distress, and academic performance among university students. *Pakistan Journal of Psychological Research*, 35(2). <https://doi.org/10.33824/PJPR.2020.35.2.14>

Datos del autor:

Joaquin Linne, doctor en Ciencias Sociales, magíster en Comunicación y Cultura, y sociólogo por la Universidad de Buenos Aires. Investigador del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, Instituto Gino Germani. Docente-investigador en Universidad de Buenos Aires, Universidad Nacional de Lanús y Universidad Abierta Interamericana. Centro de Altos Estudios en Ciencias Sociales, Buenos Aires, Argentina. Área

especialidad: juventudes,
tecnologías, afectividades;
joaquinlinne@gmail.com; ORCID:
[https://orcid.org/0000-0002-4297-
3914](https://orcid.org/0000-0002-4297-3914)

Recibido: 10/07/2025

Aceptado:21/09/2025