

Universidad de Lima
Facultad de Psicología
Carrera de Psicología



RELACIÓN ENTRE DEPRESIÓN Y TRASTORNO POR JUEGO EN INTERNET EN ADOLESCENTES

Trabajo de Suficiencia Profesional para optar el Título Profesional de Licenciado en
Psicología

Luciano Andre Manrique Solano

Código UL 20170887

Mitchell Jhon Montoya Cuadrao

Código UL 20150905

Asesor

Leonardo Percy Huertas Mantilla

Lima – Perú
Marzo de 2026

(Hoja en blanco)





**RELATIONSHIP BETWEEN DEPRESSION AND
INTERNET GAMING DISORDER IN
ADOLESCENTS**

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	1
ABSTRACT	1
INTRODUCCIÓN	1
MATERIAL Y MÉTODO	4
CRITERIOS DE INCLUSIÓN Y EXCLUSIÓN	4
ESTRATEGIA DE BÚSQUEDA	5
RESULTADOS	6
DISCUSIÓN	13
CONCLUSIONES	14
REFERENCIAS	15

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.1 Fórmula de búsqueda.....	6
Tabla 1.2 Análisis de los estudios seleccionados.....	7
Tabla 1.3 Continuación del análisis de los estudios seleccionados.....	8



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.1 Diagrama de Flujo.....5



Relación entre depresión y trastorno por juego en internet en adolescentes

Mitchell Jhon Montoya Cuadrao¹, Luciano Andre Manrique Solano²

20150905@aloe.ulima.edu.pe¹, 20170887@aloe.ulima.edu.pe²

Universidad de Lima

Resumen: La depresión constituye un factor psicológico relevante en el desarrollo y mantenimiento del trastorno por juego en internet (Internet Gaming Disorder o IGD) durante la adolescencia. El objetivo del presente trabajo fue revisar la evidencia empírica sobre la relación entre la depresión y el IGD en la población adolescente. Se realizó una revisión siguiendo las directrices de la guía PRISMA. La búsqueda se llevó a cabo en las bases de datos Scopus, Web of Science, PubMed y SpringerLink. De manera conjunta, se seleccionaron 10 estudios empíricos para analizar y evaluar la relación entre la depresión y el IGD en adolescentes. Estos estudios presentaron principalmente diseños transversales y longitudinales, utilizando instrumentos estandarizados para la medición de ambas variables. Los resultados muestran de manera consistente una relación positiva y significativa entre la sintomatología depresiva y el IGD, identificando a la depresión como un factor predictor, mediador o antecedente del trastorno por juego en internet. A manera general, la calidad metodológica de los estudios se considera moderada. Finalmente, se concluye que futuras investigaciones deben fortalecer los diseños longitudinales y considerar variables mediadoras para una mejor comprensión de esta relación.

Palabras clave: Trastorno por juego en internet; depresión; adolescentes.

Abstract: Depression is a relevant psychological factor in the development and maintenance of Internet Gaming Disorder (IGD) during adolescence. The aim of this study was to review the empirical evidence on the relationship between depression and IGD in the adolescent population. A systematic review was conducted following the PRISMA guidelines. The search was carried out in the Scopus, Web of Science, PubMed, and SpringerLink databases. Ten empirical studies were selected to jointly analyze and evaluate the relationship between depression and IGD in adolescents. These studies primarily employed cross-sectional and longitudinal designs, using standardized instruments to measure both variables. The results consistently show a positive and significant relationship between depressive symptoms and IGD, identifying depression as a predictor, mediator, or antecedent of Internet Gaming Disorder. Overall, the methodological quality of the studies is considered moderate. Finally, it is concluded that future research should strengthen longitudinal designs and consider mediating variables for a better understanding of this relationship.

Keywords: Internet gaming disorder; depression; adolescents.

Introducción

La adolescencia es una etapa fundamental para la salud mental, esta etapa del desarrollo humano se distingue por el desarrollo cerebral y la adquisición de competencias cognitivas y socioemocionales que influyen en buena parte sobre el bienestar integral del individuo y su vida adulta, a este respecto es importante mencionar que alrededor del 15% de la población adolescente mundial padece de un trastorno mental, siendo la depresión y los trastornos del comportamiento de las más frecuentes causas de enfermedad y discapacidad en este grupo etario (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2025).

Como se observa, estos fenómenos en conjunto generan repercusiones en distintos factores contextuales: A nivel político, la coexistencia de depresión y trastorno por juego en internet refuerza la necesidad de intervenciones preventivas y políticas públicas que trabajen sobre la depresión y que a su vez reconozcan los trastornos adictivos comportamentales como un problema de salud mental en adolescentes. Al respecto, la OMS (2025) plantea la prevención y promoción de la salud mental en adolescentes como parte fundamental de las estrategias globales en pro de la salud pública, a través de programas de enfoque integral y actualizados al contexto digital actual. En este orden de ideas, durante el año 2023, el Ministerio de Salud del Perú (MINSA, 2024) presentó un aproximado de 281,000 mil casos de depresión, donde el 16.5% fueron menores de edad. En casos específicos, como en el Hospital María Auxiliadora, los trastornos

depresivos forman parte de un 30 a 40% de los casos, de los cuales la hospitalización está relacionada a quienes padecen síntomas como el aislamiento, la tristeza intensa y la ideación suicida. De la misma manera, el Hospital Arzobispo Loayza, durante el 2026, atendió a aproximadamente 1,300 personas debido a sintomatología depresiva grave, con síntomas severos relacionados a principalmente las conductas suicidas, lo cual fue lo más frecuente (MINSA, 2024). Asimismo, según datos del MINSA (2024) en los centros de salud se atendieron más de 11,000 casos de pacientes con trastorno de juego patológico, y de dicho grupo un 32% fueron adolescentes, lo que evidencia la presencia de la población adolescente como vulnerable a estos fenómenos que vienen en aumento.

A nivel económico, la depresión comórbida asociada con el trastorno de juego por internet puede generar mayores costos económicos y sociales que cada condición por separado, afectando el desarrollo académico y la productividad futura del adolescente. Un estudio realizado por Greenberg et al. (2023) encontró que el impacto económico total del trastorno depresivo mayor en Estados Unidos se estima en aproximadamente 337,7 billones de dólares, siendo gran parte atribuible a la pérdida de productividad y costos asociados al cuidado de la salud. Asimismo, según Balahmar y Maltby (2026), los jugadores suelen incurrir en gastos económicos dentro de los videojuegos comprando contenido adicional que se vende dentro de los mismos, en este

sentido los autores encontraron que la tendencia motivacional del individuo a destinar recursos financieros a ítems virtuales en entornos de videojuegos digitales es un predictor significativo de sintomatología depresiva. Asimismo, según Costes y Bonnaire (2022) la mayoría de los jugadores gastan dinero real dentro de los videojuegos que suelen ser gratuitos o *free to play* y de alcance masivo, así este comportamiento se asocia significativamente como factor predictivo del trastorno por juego en internet. Por su parte, Estrada et al. (2022) refiere que los adolescentes que dedican más tiempo a jugar videojuegos llegan a priorizar el juego sobre sus responsabilidades académicas, familiares y sociales.

A nivel social, la depresión y el trastorno por juego en internet son fenómenos interrelacionados con prevalencia sobre la salud pública: Actualmente alrededor del 4.0% de la población mundial experimenta depresión (World Health Organization, 2025); Asimismo, en América latina y el caribe la prevalencia de depresión presenta un aumento, habiendo pasado de un 3.5% en 2000 a un 4.4% en 2021 (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, 2025). Por su parte, en Perú, el MINSA (2025) durante el año 2024 se atendieron más de 250,000 casos de depresión en el Perú, siendo la distribución según los grupos etarios: adultos un 41.11%, los jóvenes el 26.79%, adultos mayores el 17.59% y adolescentes un 12.68%. En este orden de cosas, un estudio empírico de Estrada (2023), que tuvo por objetivo el determinar la prevalencia de depresión y sus factores asociados en estudiantes universitarios peruanos durante la pandemia de COVID-19, encontró que un 57.1% de la muestra presentaba sintomatología depresiva, de los cuales 56.4% presentaba depresión leve, 36.9% depresión moderada y 6.7% depresión severa. Por otro lado, en cuanto a la prevalencia del trastorno por juego en internet, según un estudio de Wartberg et al. (2020) se estimó una prevalencia del 3.5% del trastorno por juego en internet en adolescentes alemanes; otro estudio de Wang et al. (2018) encontró una prevalencia de trastorno por juego en internet del 10.8% en una muestra compuesta de adolescentes y adultos coreanos.

A nivel tecnológico, las características tecnológicas de los juegos en línea y su fácil acceso favorecen el uso mal adaptativo y posterior desarrollo del trastorno por juego en internet, especialmente en adolescentes con sintomatología depresiva que utilizan el juego como forma de escape emocional y esto, a su vez, ocasiona que el individuo no satisfaga sus vínculos interpersonales lo cual genera además detrimento para la salud mental del individuo (Fernandes et al., 2020; Razum y Glavak-Tkalić, 2025). En este orden de cosas, se encuentra en la literatura que la tecnología usada para el diseño de los videojuegos es capaz de generar

efectos estimulantes en los jugadores de modo que representen mayor atractivo y uso continuo por parte de los jugadores, así se tiene fundamentalmente los Videojuegos de Rol Multijugador Masivos en Línea (*MMORPG*), considerados como un elemento principal para aumentar de manera exponencial la utilización de los juegos en los adolescentes (Sánchez et al., 2021; Sibilla, et al., 2021). Por otro lado, el uso de los videojuegos puede representar una alternativa novedosa y poco invasiva para el tratamiento psicológico de pacientes con depresión leve, en especial los juegos diseñados en el género aventura y *puzzles* o de desafíos lógicos y de memoria. Los juegos de aventura estimulan el interés, el sistema de recompensa y la toma de decisiones en el individuo; mientras que los juegos tipo *puzzle* y de memoria ayudan al estimular la atención y concentración (Ruiz-Rodríguez y Cieza-Mostacero, 2023).

A nivel ecológico, los entornos ambientales poco estimulantes o invalidantes socialmente pueden favorecer tanto la depresión como el desarrollo del trastorno por juego en internet en adolescentes. Dentro del contexto peruano es común que las personas que tienen algún síntoma o trastorno psicopatológico no acostumbren a solicitar apoyo debido al estigma social alrededor de la salud mental, y así mismo debido al temor o vergüenza de no poder solventar económicamente un tratamiento adecuado. Al respecto, el estudio de Basauri-Delgado et al. (2025) refiere que la presencia de síntomas depresivos se encuentra influenciado por factores contextuales tales como inestabilidad económica, el desempleo o no pertenecer a la población económicamente activa, el tener una condición crónica preexistente, conductas de riesgo como el uso de sustancias o adicciones y circunstancias tales como el aislamiento social o la incertidumbre sobre las condiciones de vida personales. En este orden de cosas, un estudio de Wang et al. (2024) encontró que los adolescentes con trastorno por juego en internet suelen atravesar una desensibilización progresiva a los estímulos sociales normativos por lo que incurrir en el uso desmedido de juegos agrava la salud social del adolescente. En este sentido se puede referir que los fenómenos de trastorno por juego en internet y depresión se retroalimentan entre sí.

Finalmente, a nivel legal, la participación de autoridades competentes en prevención y promoción de la salud mental tiene un rol fundamental en el desarrollo de los adolescentes dentro de las condiciones propicias para preservar su bienestar. En este sentido, la OMS (2025) adopta la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) como fuente autorizada de criterios para la salud internacional, asimismo reconoce formalmente el Trastorno por juego o *Gaming Disorder*, así como el trastorno por juego en internet como una condición

de salud mental con implicaciones funcionales importantes y esto proporciona un marco normativo global para que diversas instituciones y estados puedan generar políticas públicas y regulaciones en materia de salud mental y de uso de tecnologías. Al respecto, en Perú existen leyes que reconocen el derecho a la salud mental y la atención de esta, de este modo se encuentra la Ley N°30947 conocida como Ley de Salud Mental que establece el acceso universal y sin discriminación a los servicios de salud mental, así como la prevención y promoción en todos los niveles de atención a la misma. Del mismo modo, se implementó la ley N°31627 que complementa la Ley N°30947 en materia de prevención y promoción de la salud mental en niños, adolescentes y poblaciones vulnerables tras los acontecimientos por la pandemia del Covid-19 (MINSa, 2022).

Según la revisión, el problema que se analizará es el uso mal adaptativo de videojuegos con su asociación a la depresión. En este sentido, el trastorno por uso de juegos puede funcionar como estrategia de afrontamiento desadaptativa o factor que favorece el aislamiento social y la desregulación emocional, los cuales son elementos característicos de la depresión (Fernandes et al., 2020; Fazeli et al., 2020). Asimismo, el estudio de Dieris-Hirche et al. (2020) encontró que quienes reportan conductas problemáticas relacionadas al uso de videojuegos, reportan también niveles significativamente altos de sintomatología depresiva. En otro estudio de Teng et al. (2021) de acuerdo con sus resultados, los autores sugieren que la sintomatología depresiva puede ser un predictor significativo para el uso de videojuegos; sin embargo, no podría decirse lo mismo en el orden inverso: el uso de videojuegos no es un predictor del incremento de los síntomas depresivos en los participantes. Adicionalmente, estos autores plantean que el *Internet Gaming disorder* (IGD) puede ser una consecuencia del malestar psicológico y de un menor bienestar en la vida cotidiana, de forma que el grupo de adolescentes con una salud psicológica deteriorada mostraría tendencia a involucrarse en el juego excesivo, al uso de los videojuegos como una manera de escapar de experiencias negativas de salud mental y emociones adversas.

En este orden de cosas, un estudio realizado por Fazeli et al. (2020) muestra que la depresión, junto con la ansiedad y el estrés, actúan como factor que explica la relación entre el trastorno por juego en internet y problemas como el insomnio y una menor calidad de vida, destacándose la depresión por su fuerte impacto en el bienestar general durante la adolescencia, asimismo, el efecto directo del IGD sobre el sueño y la calidad de vida evidencia que el uso problemático de videojuegos se asocia a dificultades importantes en el ajuste psicológico y cotidiano de los adolescentes. En el estudio de Peng

et al. (2024) que midió la relación entre el trastorno por juego en internet (IGD) y depresión, mediada por las variables de resiliencia y malestar relacionado con el sueño, los autores concluyeron que el trastorno por juego en internet es un predictor significativo de depresión en población adolescente y que esto viene mediado por la capacidad de resiliencia y la calidad del sueño, asimismo, los autores plantean que la detección e intervención temprana sobre las conductas relacionadas al IGD podrían ayudar a prevenir el desarrollo de síntomas depresivos.

Para entender por qué ocurren estos fenómenos, es importante identificar las causas de origen y mantenimiento de estos. Una causa relevante del aumento del malestar emocional pueden ser situaciones estresantes o contextos de estrés crónico, como la pandemia de COVID-19, sobre todo en lo referido a síntomas depresivos y ansiosos (Pfefferbaum y North, 2020; Qiu et al., 2020). Esto a su vez, causa que las personas puedan recurrir al uso de videojuegos para el afrontamiento emocional, generando efectos desadaptativos. En este sentido, el trastorno por juego en internet se conceptualiza también como una respuesta desadaptativa al estrés, la cual puede generar consecuencias adicionales sobre la salud mental y el bienestar psicológico del individuo (Ko y Yen, 2020). Por otro lado, la depresión sin intervención puede persistir o empeorar, reduciendo la funcionalidad personal, social y laboral, aumentando el riesgo de problemas comórbidos en el individuo (ansiedad, problemas de salud física, etc.); asimismo, el uso mal adaptativo de juegos en línea puede intensificar el aislamiento social, deteriorar hábitos saludables y agravar síntomas depresivos y dificultades en las relaciones interpersonales y académicas o laborales del adolescente (Wartberg et al., 2020; Fazeli et al., 2020). A mayor escala, desatender estos fenómenos puede generar el aumento de la carga social y económica por discapacidad asociada a la depresión, menor productividad laboral y mayores costos de atención en salud pública. Así como también, mayor demanda y despliegue de recursos en servicios de salud mental y necesidad de políticas públicas que incluyan prevención y tratamiento tanto de trastornos depresivos como de conductas problemáticas relacionadas con el uso excesivo de tecnologías (Prisma ONG, 2025).

El presente problema de investigación corresponde a la categoría temática sociedad y comportamiento humano, línea temática Bienestar y desarrollo humano y sublínea temática Salud mental y bienestar, dentro de los lineamientos establecidos por el Instituto de Investigación Científica (IDIC) de la Universidad de Lima.

Al respecto de los fenómenos del presente estudio, la depresión es uno de los trastornos

mentales más frecuentes y se caracteriza por la presencia de tristeza persistente, sentimientos de desesperanza y una disminución del interés o del placer en las actividades cotidianas, lo cual suele generar dificultades en el ámbito laboral, académico y en las relaciones interpersonales (APA, 2024). Desde el modelo cognitivo, Beck et al. (2020) explican la depresión a partir de la interacción de tres componentes centrales: la tríada cognitiva, los esquemas y los errores cognitivos. La tríada cognitiva hace referencia a una visión negativa de uno mismo, del entorno y del futuro. Los esquemas corresponden a estructuras cognitivas relativamente estables que influyen en la forma en que las personas interpretan y responden a distintas situaciones, manteniendo actitudes disfuncionales. Por su parte, los errores cognitivos facilitan la validación de pensamientos negativos incluso ante evidencia contradictoria. Asimismo, desde este enfoque, la depresión es concebida como un constructo unidimensional cuyo diagnóstico depende de la interacción y severidad de los síntomas (Beck et al., 2020). No obstante, diversos autores han propuesto la distinción de dimensiones sintomáticas, destacándose principalmente los componentes cognitivo-afectivo y somático-motivacional (Rodríguez y Farfán, 2015). El primero incluye síntomas como la tristeza, el pesimismo, la autovaloración negativa, la culpa y la pérdida del disfrute, mientras que el segundo abarca manifestaciones vinculadas a cambios corporales, alteraciones del sueño y del apetito, fatiga, disminución del interés e indecisión (Rodríguez & Farfán, 2015).

Asimismo, el trastorno por juego en internet o *Internet Gaming Disorder (IGD)* es un patrón persistente y recurrente de participación en videojuegos que provoca malestar clínicamente significativo o deterioro funcional, caracterizado por la presencia de preocupación excesiva por el juego, pérdida de control, síntomas de abstinencia relacionada al juego y uso mal adaptativo del juego como estrategia de regulación emocional (APA, 2023). En consonancia con el enfoque cognitivo-conductual, se encuentra el modelo *I-PACE (Interaction of Person-Affect-Cognition-*

Execution), propuesto por Brand et al. (2016), este constituye uno de los principales modelos teóricos para comprender el desarrollo y mantenimiento del trastorno por juego en internet (*Internet Gaming Disorder*). Este modelo plantea que el uso problemático de videojuegos surge a partir de la interacción entre factores personales, afectivos, cognitivos y de control ejecutivo: dentro del componente *Persona*, se consideran vulnerabilidades psicológicas previas, entre ellas la depresión, que actúan como factores predisponentes; el componente *Afecto* hace referencia a estados emocionales negativos —como tristeza o desesperanza— que pueden motivar el uso de los videojuegos como estrategia de regulación emocional; a su vez, el componente *Cognición* incluye expectativas desadaptativas y creencias que refuerzan el valor del juego como principal fuente de gratificación; mientras que el componente *Ejecución* se relaciona con dificultades en el control inhibitorio y la autorregulación del comportamiento. Desde esta perspectiva, el modelo *I-PACE* (Brand et al., 2016) sostiene que la depresión puede funcionar tanto como factor de riesgo como factor de mantenimiento del *IGD*, favoreciendo patrones de uso persistentes orientados a la evasión del malestar psicológico. De modo que, considerando la corriente cognitivo-conductual de la psicología, podemos referir que puede existir asociación bidireccional entre depresión y trastorno por juego en internet, en el cual los síntomas depresivos incrementan la probabilidad de utilizar el *gaming* como estrategia de regulación emocional, mientras que el uso problemático de videojuegos contribuye al aislamiento social, la reducción de reforzadores positivos y la cronificación de los síntomas depresivos.

En suma, a partir de la presente revisión de literatura surge la pregunta ¿qué relación existe entre depresión y trastorno por juego en internet en adolescentes?, dicho cuestionamiento será respondido a partir del objetivo de la presente revisión el cual es identificar la relación entre depresión y trastorno por juego en internet en adolescentes.

relacionen depresión con trastorno por juego en internet o *IGD*; (f) estudios que especifiquen los instrumentos de medición aplicados; (h) estudios con población adolescente; (i) estudios publicados exclusivamente en revistas científicas de psicología; (j) artículos de libre acceso. Asimismo, se utilizaron artículos científicos únicamente de bases de datos con alto nivel de confiabilidad, al tener como objetivo realizar un trabajo que busque formalmente aportar a la investigación científica.

Material y método

Criterios de inclusión y exclusión

Fueron seleccionados los estudios que cumplieron con los siguientes criterios de inclusión: (a) artículos publicados entre los años 2021 y 2026; (b) artículos publicados en idioma español e inglés; (c) diseños experimentales, cuasi experimentales; (d) estudios transversales o longitudinales; (e) estudios que

Por otro lado, se excluyeron artículos que: (a) no incluían las dos variables centrales; (b) investigaciones descriptivas; (c) informes de estudios epidemiológicos; (d) revisiones sistemáticas o de metaanálisis; (e) estudios cualitativos; (f) estudios sin datos concluyentes; (g) los siguientes tipos de publicación: participación en congresos, capítulos de libros, tesis, revistas de divulgación, manuales y posters académicos.

Estrategia de búsqueda

La estrategia de búsqueda permite responder a la pregunta de investigación. La búsqueda se llevó a cabo entre diciembre de 2025 y enero de 2026, en las bases de datos electrónicas Scopus, Web of Science, PubMed y SpringerLink. Se utilizaron las siguientes palabras claves: internet gaming disorder, gaming disorder, trastorno por juego en internet, trastorno de juego por internet, depression, depresión, depressive, adolescents y adolescentes.

La construcción de la estrategia de búsqueda dio como resultado la siguiente ecuación de búsqueda: (“internet gaming disorder” OR “gaming disorder” OR “trastorno por juego en internet” OR “trastorno de juego por internet”) AND (depression OR depresión OR depressive) AND (adolescents OR adolescentes). Finalmente, se revisaron las referencias de los estudios empíricos identificados y seleccionados.

El proceso de búsqueda sistemática aplicado para este estudio se encuentra alineado a los requerimientos PRISMA (Page et al., 2021; Haddaway et al., 2022), obteniéndose como resultado 495 referencias, lo cual nos permitió seleccionar 10 estudios empíricos que cumplen con los criterios previamente. En la Figura 1.1 se muestra el diagrama de flujo en el que aparece sintetizado el proceso de selección de los trabajos analizados. Asimismo, en la Tabla 1.1 se identifican los resultados obtenidos en cada base de datos de manera independiente.

Figura 1.1
Diagrama de flujo

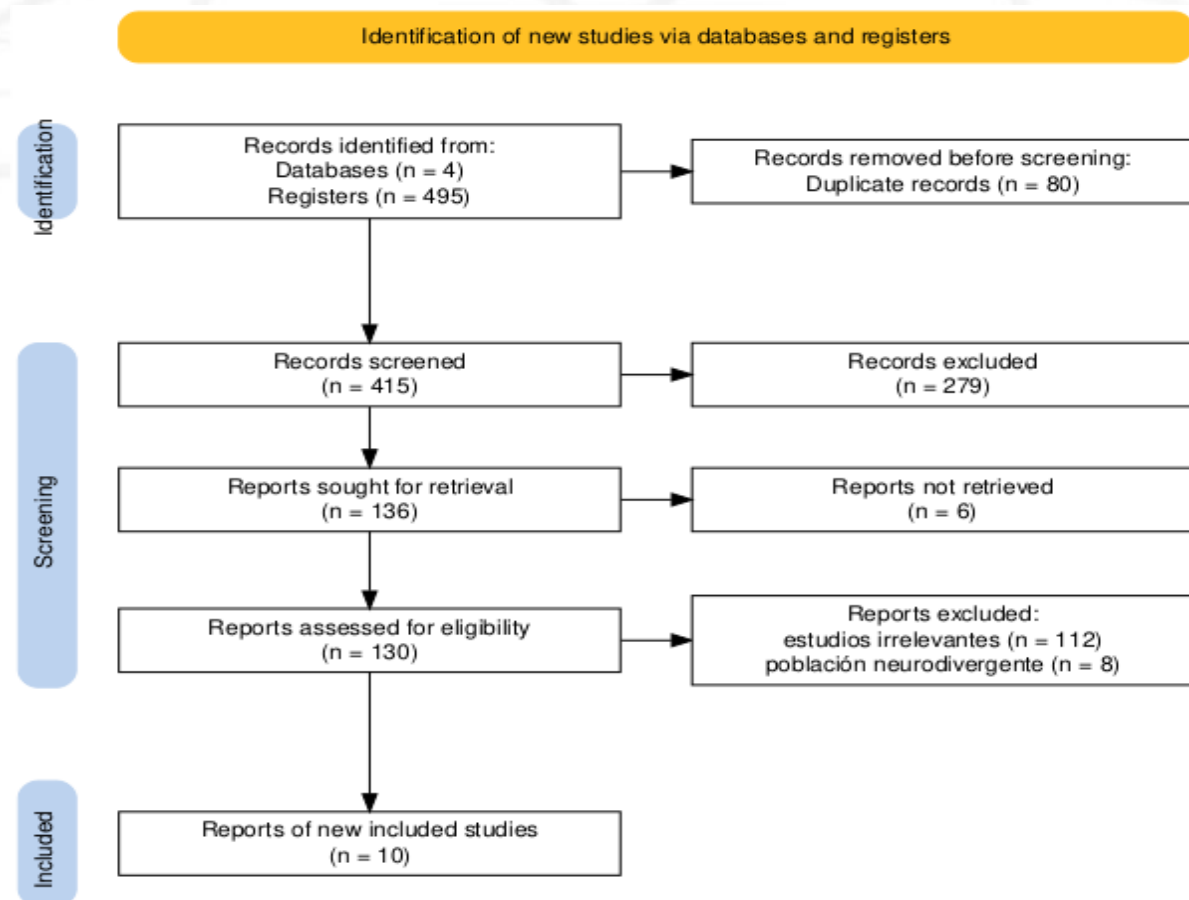


Tabla 1.1*Fórmula de búsqueda*

Base de datos	Fórmula de búsqueda	Número de documentos
SCOPUS	TITLE-ABS-KEY (("internet gaming disorder" OR "gaming disorder" OR "trastorno por juego en internet" OR "trastorno de juego por internet") AND (depression OR depresión OR depressive) AND (adolescents OR adolescentes))	41
WEB OF SCIENCE	("internet gaming disorder" OR "gaming disorder" OR "trastorno por juego en internet" OR "trastorno de juego por internet") AND (depression OR depresión OR depressive) AND (adolescents OR adolescentes)	380
PUBMED	("internet gaming disorder" OR "gaming disorder" OR "trastorno por juego en internet" OR "trastorno de juego por internet") AND (depression OR depresión OR depressive) AND (adolescents OR adolescentes)	4
SPRINGER NATURE LINK	("internet gaming disorder" OR "gaming disorder" OR "trastorno por juego en internet" OR "trastorno de juego por internet") AND (depression OR depresión OR depressive) AND (adolescents OR adolescentes)	70

Resultados

A continuación, se presenta el análisis de los 10 artículos empíricos seleccionados que abordan la relación entre el IGD y la depresión en la población adolescente. En primer lugar, la Tabla 1.2 sintetiza características metodológicas, como la autoría, año de publicación, título del artículo, país de origen, modelos teóricos de referencia, diseño del estudio y tamaño muestral. Por otro lado, la Tabla 1.3 sintetiza otros aspectos, como los instrumentos utilizados, la confiabilidad y validez, la relación entre variables 1 y 2 y los hallazgos principales.

Al ser organizados de esta manera, nos permite identificar patrones comunes en los enfoques teóricos utilizados, y en los diseños empleados para examinar la relación entre ambas variables de estudio, de forma que facilita la comparación sistemática entre los estudios incluidos.

Asimismo, solo uno de los 10 artículos (Teng et al., 2021) involucra un grupo de niños y adolescentes, mas sus resultados son destacables en la población adolescente, la cual es de interés del presente estudio.

Tabla 1.2*Análisis de los estudios seleccionados*

Autor	Año	Título del artículo	País de origen	Modelos teóricos	Diseño del estudio	Participantes
Teng, Pontes, Nie, Griffiths y Guo	2021	Depression and anxiety symptoms associated with internet gaming disorder before and during the COVID-19 pandemic: A longitudinal study	China	Modelo I-PACE (Interaction of Person–Affect–Cognition–Execution)	Longitudinal	1778 niños y adolescentes
Chang, Sit, Chao, Chen, Shen, Cao, Montag, Elhai y Hall	2023	Exploring subtypes and correlates of internet gaming disorder severity among adolescents during COVID-19 in China: A latent class analysis	China	Modelo I-PACE (Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution) Compensatory Internet Use Theory	Transversal, correlacional	1305 adolescentes
Yang, Ebo, Wong y Wang	2023	Relationships between psychological flexibility and internet gaming disorder among adolescents: Mediation effects of depression and maladaptive cognitions	China	Modelo Cognitivo Conductual de la Depresión (implícito) Modelo diagnóstico del DSM-5 para el IGD	Transversal	2102 adolescentes
She, Ling, Wong y Yang	2024	Cognitive-behavioral statuses in depression and internet gaming disorder of adolescents: A transdiagnostic approach	China	Modelo Cognitivo Conductual de la Depresión Modelo Cognitivo Conductual de Adicciones conductuales	Transversal, correlacional	3147 adolescentes
Prieur y Phan	2025	Association of internet gaming disorder and psychosocial factors: Results from a longitudinal study	France	Enfoque clínico psico-social para la Depresión Modelo diagnóstico del DSM-5 para el IGD	Longitudinal	983 adolescentes
Turabi, Rozi, Sawani, Kazi y Asad	2025	Internet gaming disorder and violent video gameplay among higher secondary school-going adolescents in Karachi, Pakistan—A cross-sectional study	Pakistán	Modelo Clínico del Trastorno depresivo Modelo diagnóstico del DSM-5 del IGD	Transversal	286 adolescentes

Wang, Hu, Ming Ge, ...Shao	2025	Relationship between adolescent gaming addiction and myopia, ocular surface condition, and health status: a questionnaire-based cohort study	China	Enfoque epidemiológico de la Depresión Modelo diagnóstico del DSM-5 para las adicciones conductuales (IGD)	Transversal	835 adolescentes
Wang, Mu, Li, ...Jiao	2025	Mediating role of depression and gender in the relationship between daily video games exposure and internet gaming disorder (IGD) among college students	China	Modelo dimensional del malestar emocional Modelo diagnóstico del DSM-5 para el IGD	Transversal	1527 adolescentes
Li, Hu, Yi, ...Guo	2026	Comparing the Associations of Internet Addiction and Internet Gaming Disorder with Psychopathological Symptoms: Cross-Sectional Study of Three Independent Adolescent Samples	China	Evaluación dimensional de síntomas afectivo para la depresión (PHQ-9) Modelo basado en los criterios del DSM-5 (IGD)	Transversal, correlacional	10465 adolescentes
Yang, Chen, Li, Huang y Mak	2026	The network and temporal changes among internet gaming disorder symptoms, suicidal ideation, and depressive symptoms among adolescents in Hong Kong	China	Enfoque epidemiológico de la Depresión Modelo diagnóstico del DSM-5 (IGD)	Longitudinal	7581 adolescentes

Tabla 1.3
Continuación del análisis de los estudios seleccionados

Autor	Instrumento de depresión e IGD	Confiabilidad y/o validez	Relación entre V1 y V2	Hallazgos principales
Teng, Pontes, Nie, Griffiths y Guo	CES-D (Center for Epidemiologic Studies Depression Scale) IGDS9-SF (Internet Gaming Disorder Scale – Short Form)	Confiabilidad: T1: $\omega = .925$ T2: $\omega = .933$ Validez: No Confiabilidad: T1: $\omega = .891$ T2: $\omega = .916$ Validez: No	Relación positiva y significativa Los síntomas depresivos previos a la pandemia (T1) predijeron la severidad del IGD durante la pandemia (T2)	La severidad del IGD aumentó significativamente solo en adolescentes. Síntomas depresivos y ansiosos previos predijeron mayor uso de videojuegos y mayor IGD. Impacto percibido del COVID-19: mediador entre depresión/ansiedad e IGD.

Chang, Sit, Chao, Chen, Shen, Cao, Montag, Elhai y Hall	Depression, Anxiety and Stress Scale-21 (DASS-21)	Confiabilidad: $\alpha \approx .86$ Validez: Convergente y discriminante	Relación positiva y significativa entre depresión y la severidad del IGD	Depresión se asocia significativamente con todos los subgrupos de IGD, especialmente con los <i>gamers</i> problemáticos.
	Internet Gaming Disorder Scale (IGDS)	Confiabilidad: KR-20 = .77 Validez: De criterio y estructural	Depresión predice la pertenencia a las clases de <i>gamers</i> ocasionales, problemáticos y adictivos	
Yang, Ebo, Wong y Wang	Patient Health Questionnaire-2 (PHQ-2)	Confiabilidad: $\alpha \approx .89$ Validez: Previos estudios	Relación positiva y significativa entre el IGD y la depresión.	Depresión mostró un efecto mediador significativo: niveles más altos de IGD, mayor sintomatología depresiva
	Chinese version of the DSM-5 IGD Symptoms Checklist for Adolescents (DISCA)	Confiabilidad: $\alpha \approx .75$ Validez: Previos estudios	Adolescentes con mayor IGD presentan mayores niveles de sintomatología depresiva	IGD contribuye a peor calidad de vida y mayores problemas de sueño en adolescentes
She, Ling, Wong y Yang	CES-D (Center for Epidemiologic Studies Depression Scale)	Confiabilidad: $\alpha = .85$ Validez: No	Adolescentes con IGD presentan niveles significativamente más altos de depresión y elevada comorbilidad con síntomas depresivos	Grupo comórbido presenta el peor perfil psicológico
	Internet Gaming Disorder Short Form (IGD-SF)	Confiabilidad: $\alpha = .77$ Validez: No	Ambas variables comparten factores cognitivo-conductuales (afrentamiento desadaptativo)	Baja autoestima, desesperanza y actitudes disfuncionales se asocian principalmente a la depresión
Prieur y Phan	Adolescent Depression Rating Scale (ADRS)	Confiabilidad: No Validez: No	Depresión antecede al IGD	El IGD tiende a persistir cuando ya está presente
	Game Addiction Scale, Shortform	Confiabilidad: No Validez: No	Presencia de depresión en la primera ola muestran mayor riesgo de desarrollar IGD en la segunda ola, seis meses después	IGD funciona como conducta de afrontamiento frente a la depresión
Turabi, Rozi, Sawani, Kazi y Asad	Patient Health Questionnaire-9 (PHQ-9)	Confiabilidad: $\alpha = .742$	Asociación positiva a nivel descriptivo y univariado	Evidencias de coocurrencia, pero no de relación causal directa
	Internet Gaming Disorder Scale-Short Form	Confiabilidad: $\alpha = .842$ Validez: Previos estudios, en este estudio, juicio	Depresión no fue predictor independiente de IGD en el análisis	Factores de mayor peso explicativo: duración prolongada del juego, inicio

	(IGDS9-SF)	de expertos	multivariable	temprano y familia nuclear
Wang, Hu, Ming Ge, ...Shao	Subescala de depresión del Hospital Anxiety and Depression Scale (HDS)	No especifica	Relación positiva, significativa y dosis-dependiente	Los adolescentes con IGD presentan niveles significativamente más altos de depresión. Asimismo, la severidad del IGD se asocia directamente con el aumento de síntomas depresivos. Y el tiempo de juego actúa como un factor amplificador del malestar emocional.
	Internet Gaming Disorder Scale-20 (IGD-20)	Confiabilidad: Alta en previos estudios, no especificado en este Validez: No	Mayores puntajes en IGD se asocian con mayores niveles de depresión, especialmente en personas con uso de mínimo 5–6 horas diarias de juego	
Wang, Mu, Li, ...Jiao	Patient Health Questionnaire-9 (PHQ-9)	Confiabilidad: $\alpha = .932$ Validez: No	Relación positiva, significativa y mediada	La depresión media la relación entre exposición diaria a videojuegos e IGD. El tiempo de juego no predice IGD sin la presencia de malestar depresivo. El IGD se conceptualiza como una respuesta desadaptativa al malestar emocional.
	Internet Gaming Disorder Scale (IGDS)	Confiabilidad: $\alpha = .885$ Validez: No	La depresión explica parcialmente el vínculo entre tiempo de juego e IGD.	
Li, Hu, Yi, ...Guo	Patient Health Questionnaire-9 (PHQ-9)	Confiabilidad: $\alpha =$ entre .86 y .91 Validez: No	Relación positiva y significativa	Depresión comparte varianza con otros síntomas psicopatológicos,
	Internet Gaming Disorder Scale–Short Form (IGDS9-SF)	Confiabilidad: $\alpha =$ entre .89 y .93 Validez: No	Mayor severidad de IGD, mayores niveles de síntomas depresivos, principalmente en análisis univariado	Adolescentes con IGD presentan un perfil psicopatológico complejo: coocurrencia de múltiples síntomas
Yang, Chen, Li, Huang y Mak	Center for Epidemiological Studies Depression Scale – CES-D	Confiabilidad: $\alpha = .774$ en la línea base y $\alpha = .868$ en el seguimiento Validez: No	Longitudinal y direccional.	La depresión actúa como factor antecedente del IGD a nivel sintomático. Asimismo, las quejas somáticas son un nodo clave que conecta depresión e IGD.
	Checklist de 9 síntomas de IGD del DSM-5	Confiabilidad: $\alpha = .741$ en la línea base y $\alpha = .777$ en el seguimiento Validez: No	Los síntomas depresivos precedieron al aumento de síntomas específicos de IGD, especialmente el abandono de otras actividades por jugar, apoyando una relación de tipo predictiva.	El IGD y la depresión forman una red psicopatológica interdependiente en lugar de una relación lineal simple.

Analizando a detalle los 10 artículos seleccionados, se destacan los siguientes aspectos: Los artículos se publicaron entre los años 2021 y 2026. Para la variable de IGD, 2 estudios incorporan el modelo I-PACE, donde el desarrollo y mantenimiento del IGD tiene a la depresión como un factor central (Teng et al., 2021; Chang et al., 2023); los artículos restantes optaron por utilizar un modelo teórico basado en los criterios diagnósticos del DSM-5, utilizados como marco de referencia para la identificación y medición del trastorno (Yang et al., 2023; Yang et al., 2026; Wang et al., 2025; Wang et al., 2025, Li et al., 2026, Turabi et al., 2025; Prieur y Phan, 2025).

Por otro lado, para la depresión, dos artículos utilizaron el modelo cognitivo-conductual (Yang et al., 2023; She et al., 2024), otros 2 estudios tomaron un enfoque epidemiológico (Wang, 2025; Yang, 2026), mientras que los demás tomaron diversos enfoques como clínico psicosocial (Prieur y Phan, 2025), clínico (Turabi et al., 2025), modelo dimensional del malestar emocional (Wang et al., 2025) y modelo dimensional de síntoma afectivo para la depresión (Li et al., 2026).

Asimismo, a pesar de que los estudios fueron realizados en diversos países, todos los artículos se encuentran en el idioma inglés. Adicionalmente, todos los artículos presentaron al menos un dato de confiabilidad y validez o ambos, a excepción del estudio de Prieur y Phan (2025).

En cuanto a la evaluación del IGD, siete artículos utilizaron instrumentos relacionados al Internet Gaming Disorder Scale, ya sea en diferentes versiones o en la forma completa o la *short form* (Teng et al., 2021; Chang et al., 2023; Wang et al., 2025; Wang et al., 2025; Li et al., 2026; Turabi et al., 2025; She et al., 2024), 2 artículos utilizaron el Checklist del DSM-5 del trastorno: Checklist de 9 síntomas de IGD (Yang et al., 2026) y la versión china del DSM-5 IGD Symptoms Checklist for Adolescents o DISCA (Yang et al., 2023; y un artículo utilizó el Game Addiction Scale, Short form (Prieur y Phan, 2025).

Por otro lado, en cuanto a la medición de la depresión o sintomatología depresiva, cuatro artículos utilizaron el Patient Health Questionnaire: PHQ-2 (Yang, 2023), y PHQ-9 (Turabi et al., 2025; Wang et al., 2025; Li et al., 2026), 3 artículos utilizaron Center for Epidemiologic Studies Depression Scale o CES-D (She et al., 2024; Teng et al., 2021; Yang et al., 2026), un artículo utilizó el Depression, Anxiety and Stress Scale-21 (DASS-21) (Chang et al., 2023), otro utilizó el Adolescent Depression Rating Scale ADRS (Prieur y Phan, 2025) y el último una Subescala de depresión del Hospital Anxiety and Depression Scale (HDS) (Wang et al., 2025).

Asimismo, a continuación, se detalla lo más relevante en cuanto a los datos obtenidos de los 10 artículos.

El estudio de Chang et al. (2023) investiga cómo el IGD se relaciona con la depresión y otros problemas de salud mental en adolescentes chinos durante la pandemia de COVID-19. Se pudo identificar diferentes grupos de jugadores según la gravedad de los síntomas y los resultados mostraron que los adolescentes con conductas de juego problemáticas tenían niveles más altos de depresión ($p < .0001$) en comparación con los jugadores sin problemas; la depresión puede ser un factor que lleva a los adolescentes a usar los videojuegos de forma excesiva, como una manera de lidiar con el malestar emocional y la falta de interés por otras actividades, de modo que empeora los síntomas depresivos, creando un círculo vicioso.

El estudio realizado por Teng et al. (2021) tenía el objetivo de examinar la relación entre el IGD y los síntomas de depresión y ansiedad en adolescentes durante la pandemia, comparándolo inicialmente con el contexto prepandemia. Sus resultados indican que los adolescentes de la muestra con niveles más elevados de IGD presentaron síntomas depresivos y ansiosos en ambos momentos de la evaluación de manera mayor y constante ($r = .36, p < .01$). También, pudieron notar que el malestar psicológico se mantuvo o incrementó en aquellos que tenían patrones problemáticos de juego, sugiriendo una asociación persistente entre el Internet Gaming Disorder y la sintomatología emocional negativa. Asimismo, el IGD aumentó durante la pandemia de manera disforme en la muestra, sin embargo, los adolescentes que previamente eran más vulnerables emocionalmente fueron más propensos a presentar de manera simultánea síntomas depresivos y conductas de juego problemático ($\beta = .14, p < .01$); ambas variables tienden a coexistir y reforzarse en contextos de estrés prolongado como la pandemia u otras situaciones (Teng et al., 2021).

Los autores Yang et al. (2026) en su estudio tuvieron el objetivo de examinar cómo es que se relacionan y evolucionan en el tiempo los síntomas del IGD, los síntomas depresivos y la ideación suicida en adolescentes. Para esto, en su muestra de adolescentes, observó tanto las asociaciones actuales como los cambios temporales entre las variables. Se pudo encontrar que los síntomas depresivos estaban estrechamente conectados o relacionados con los síntomas del IGD ($M = .10, p < .001$); la depresión aparece como variable central que se asocia con los síntomas del IGD, coexistiendo a lo largo del tiempo de forma que la presencia de síntomas depresivos puede preceder o intensificar ciertos síntomas del IGD, y este último puede asociarse con un empeoramiento posterior de la depresión, igualmente.

Por otro lado, Prieur y Phan (2025) tuvieron como objetivo examinar la asociación entre el IGD y diversos factores psicosociales en adolescentes, otorgando especial énfasis al rol de la depresión como factor de riesgo. Sus resultados indicaron que la variable depresión predijo significativamente la aparición de IGD a los seis meses de seguimiento (modelo de regresión logística longitudinal, $OR \approx 1.9$, $p < .01$). Sin embargo, el IGD inicial no predijo el desarrollo posterior de síntomas depresivos (modelo de regresión longitudinal, $p > .05$), sugiriendo una relación direccional en la que la depresión antecede al trastorno de juego; estos hallazgos respaldan la hipótesis que indica que el IGD puede utilizarse como conducta de afrontamiento mal adaptativa frente a un estado depresivo previo.

Turabi et al. (2025), realizaron un estudio que planeó estimar la prevalencia del IGD y evaluar su asociación con el contenido violento de los videojuegos y con variables psicológicas, en este caso incluyendo la depresión, en adolescentes pakistaníes. Entre sus resultados pudieron mostrar que, aunque la prevalencia de la depresión fue alta en la muestra y se asoció con mayores tasas de IGD a nivel descriptivo y univariado ($OR \approx 2.0$, $p < .001$), no emergió como predictor independiente del IGD en los modelos multivariados (modelo de regresión logística multivariado, $p > .05$). Igualmente, se denota que los adolescentes con depresión presentaron casi el doble de prevalencia de IGD en comparación con sus pares sin depresión, lo que respalda igualmente la idea de que el IGD puede presentarse en comorbilidad con el malestar emocional relacionado a la depresión, aun cuando dicha relación esté influida por diversas variables, ya sean contextuales y/o vinculadas a los comportamientos de juego.

El objetivo del estudio de She et al. (2024) fue investigar la comorbilidad entre la depresión y el IGD en adolescentes, así como identificar los factores cognitivo-conductuales compartidos y específicos que expliquen su relación. Se encontró que la depresión tiene alta prevalencia entre adolescentes con IGD, y se identificó una correlación positiva y significativa entre ambas variables ($r = .16$, $p < .01$). Asimismo, el afrontamiento mal adaptativo se asoció de manera significativa, con una mayor probabilidad de pertenecer al grupo con IGD, depresión o comorbilidad ($ORm = 1.38-1.56$, $p < .05$), lo que demuestra que el afrontamiento constituye un factor común entre ambas condiciones. De esta manera, sus hallazgos sugieren que al estar el IGD más vinculado a dificultades en la regulación del afrontamiento, mientras que la depresión refleja distorsiones cognitivas más profundas, configurando una relación asimétrica en la que la

depresión ocupa un rol central en los casos de IGD durante la adolescencia (She et al., 2024).

Asimismo, el estudio de Yang et al. (2023), tuvo como objetivo examinar la relación entre la flexibilidad psicológica y el trastorno por videojuegos en Internet en adolescentes, evaluando el rol mediador de la depresión y las cogniciones desadaptativas relacionadas con el *gaming*. Mediante un estudio transversal realizado en 2,102 estudiantes de secundaria de Hong Kong, los autores encontraron que los síntomas depresivos se asociaron de manera positiva y significativa con el IGD ($r = .26$, $p < .01$) y mediaron parcialmente la relación entre la inflexibilidad psicológica y el trastorno ($\beta = .07$, $p = .001$), explicando el 23.7% del efecto total. Un hallazgo relevante es que más de la mitad de los adolescentes evaluados fueron clasificados con depresión probable, lo que sugiere que el malestar depresivo constituye un factor central en la comprensión y el mantenimiento del IGD durante esta etapa del desarrollo, apoyando modelos que conceptualizan el *gaming* problemático como una forma de afrontamiento emocional desadaptativo.

Al respecto, otro estudio de Wang et al. (2025) tuvo por objetivo analizar la relación entre la adicción a los videojuegos en adolescentes y diversos indicadores de salud visual, física y psicológica, incluyendo síntomas de depresión. En su muestra de adolescentes chinos de 13 a 17 años, se encontró que los puntajes del Internet Gaming Disorder Scale-20 (IGD-20) se correlacionaron de forma positiva y significativa con los puntajes de depresión medidos por la subescala HDS del Hospital Anxiety and Depression Scale, especialmente en aquellos adolescentes que jugaban más de cinco horas diarias ($r = .653$, $p < .01$), alcanzando una correlación aún mayor en quienes superaban las seis horas diarias de juego ($r = .564$, $p < .05$). Un hallazgo relevante es la presencia de una relación dosis-dependiente, donde el aumento del tiempo de juego se asoció con un incremento progresivo de los síntomas depresivos, lo que sugiere que el IGD no sólo coexiste con la depresión, sino que podría intensificar su severidad en la adolescencia. Estos resultados aportan evidencia directa para comprender la relación entre IGD y depresión en adolescentes, apoyando modelos que conceptualizan al juego problemático como un comportamiento de afrontamiento disfuncional frente al malestar emocional.

Li et al. (2026), con el objetivo de examinar la asociación entre el IGD y Internet Addiction, así como comparar la fuerza de la relación que tienen con distintos síntomas psicopatológicos, incluida la depresión, en tres muestras independientes de adolescentes chinos, encontraron que el IGD se asoció de manera positiva y significativa con la severidad de los síntomas depresivos evaluados, en

las tres muestras analizadas ($R^2 = .15$; $IC\ 95\%$ [.11, .19]; $OR = 1.89$; $IC\ 95\%$ [1.76, 2.04]). Sin embargo, la magnitud de esta asociación se redujo, debido a que controla otros síntomas psicopatológicos; como hallazgo principal, se pudo encontrar que la depresión se asocia consistentemente con el IGD en adolescentes, aunque con menor intensidad que la percibida en la adicción a internet generalizada.

Finalmente, el estudio de Wang et al. (2025) tuvo por objetivo analizar la relación entre la exposición diaria a videojuegos y el Internet Gaming Disorder (IGD) en estudiantes universitarios, evaluando el papel mediador de la depresión y el efecto moderador del género. Los autores encontraron que el tiempo diario de juego se asoció significativamente con mayores niveles de depresión ($\beta = .24$, $p < .001$), y que la depresión se relacionó positivamente con el IGD ($\beta = .42$, $p < .001$). La depresión mostró un efecto mediador parcial en la relación entre exposición a videojuegos e IGD, explicando una proporción significativa del

Discusión

Los estudios analizados indican la relación existente entre el IGD y la depresión en la población adolescente. Los resultados evidencian una tendencia en la asociación de estas variables, encontrándose solo relación positiva entre las mismas (Teng, et al., 2021; Chang et al., 2023, Yang et al., 2023; She et al., 2024, Turabi et al., 2025; Wang et al., 2025; Wang et al., 2025, Li et al., 2026; Yang et al., 2026).

Asimismo, se encontró que solo una de las variables tiene capacidad predictora sobre la otra: los niveles de depresión y sintomatología depresiva predicen el trastorno por juego en internet (Prieur y Phan, 2025), así también se plantea que el trastorno por juego en internet precede y puede intensificar la depresión en el individuo (Yang et al., 2026). En este sentido, también se encontró que el trastorno por juego en internet puede agravar síntomas depresivos en el individuo lo cual, a su vez, agrava la condición de trastorno por juego en internet existente en la persona, identificándose de esta manera un tipo de retroalimentación constante de manera circular entre los fenómenos de depresión y trastorno por juego en internet (Chang et al., 2023; Teng et al., 2021)

De igual manera, se identificó variables cognitivas y conductuales que aparecen en esta retroalimentación asociativa: se sabe que el afrontamiento media la relación entre las variables de estudio (She et al., 2024), la flexibilidad cognitiva se asocia con el IGD mediado por la depresión (Yang et al., 2023), el tiempo diario de juego agrava depresión (Wang et al., 2025) y la depresión media sobre la relación entre el tiempo de uso de juegos y

efecto total. Adicionalmente, el análisis multigrupo reveló que la asociación entre depresión e IGD fue más fuerte en varones que en mujeres. Un hallazgo relevante es que el tiempo de juego por sí solo no predice de forma directa el IGD, sino que su impacto se intensifica cuando coexisten síntomas depresivos, lo que refuerza la conceptualización del IGD como una conducta de afrontamiento disfuncional frente al malestar emocional, con implicancias teóricas aplicables a población adolescente.

En suma, se puede notar que los estudios demostraron asociación entre ambas variables, en algunos casos siendo el trastorno por juego en internet un agravante de depresión y síntomas depresivos, así como la depresión también se comporta como un predictor de trastorno por juego en internet y en otros casos media la relación entre el IGD y variables cognitivas y conductuales como funciones ejecutivas. Asimismo, se identificó que variables conductuales o del contexto median en la relación existente entre depresión e IGD.

el agravamiento hacia un trastorno por juego en internet (Wang et al., 2025). En este sentido, se plantea un enfoque cognitivo conductual desde donde se observa al trastorno por juego en internet como afrontamiento emocional desadaptativo o mecanismo de afrontamiento disfuncional, de esta manera se observa que ante síntomas depresivos — caracterizados por la desesperanza, anhedonia y sesgos cognitivos negativos— incrementa la probabilidad de que los adolescentes recurran al uso de videojuegos como una estrategia de regulación emocional evitativa, reforzada negativamente por la reducción temporal del malestar. A su vez, el uso problemático y persistente del uso de videojuegos o *gaming* contribuye al deterioro funcional, al aislamiento social y a la disminución de reforzadores naturales, lo que favorece el mantenimiento o agravamiento de la sintomatología depresiva (Wang et al., 2025; Chang et al., 2023). En este sentido, la depresión emerge de forma consistente como una variable central que antecede, media o intensifica el IGD, mientras que el IGD actúa como una conducta de afrontamiento disfuncional que perpetúa el malestar emocional.

Desde el enfoque cognitivo conductual, esta relación se explica por la interacción entre creencias desadaptativas (percepción de incompetencia o escape del fracaso), déficits en habilidades de afrontamiento y contingencias de refuerzo asociadas al juego, configurando un círculo vicioso particularmente vulnerable en contextos de estrés prolongado durante la adolescencia. Estos hallazgos dentro de la literatura se refuerzan con otros estudios como el Lindenberg et al. (2022) y el

de Pakpour et al. (2022) que proponen empíricamente el uso de intervenciones psicológicas cognitivo-conductuales para mejorar el diagnóstico de trastorno por juego en internet y reducir los síntomas en la persona.

Por otro lado, sobre el aspecto metodológico, se identificó que 8 estudios fueron realizados en población china, y si bien los resultados muestran adolescente son mayormente homogéneos, se recomienda que próximos estudios expandan la búsqueda hacia otras poblaciones. Del mismo modo, se encuentra que 7 de los 10 estudios emplearon diseños transversales y/o correlacionales, dado los resultados obtenidos que indican líneas de relación sólida entre depresión y trastorno de juego por internet, se recomienda estudiar más artículos de diseño longitudinal, para explorar más el comportamiento de estos fenómenos en el tiempo, de modo que se pueda reforzar los hallazgos revisados en la literatura. Asimismo, los autores enfatizan la importancia de la multiplicidad de instrumentos para medir las variables, sobretodo desde la posición de la depresión como fenómeno multidimensional, de modo que el análisis se realice considerando no solo criterios de diagnóstico clínico sino también más contextuales en la persona.

En cuestión de la aplicabilidad al ámbito de la psicología clínica, los hallazgos revisados muestran que el trastorno por juego en internet

(IGD) y la depresión en adolescentes deben abordarse de manera conjunta, ya que el malestar emocional aparece como un factor clave en el inicio y mantenimiento del juego problemático. En la práctica clínica, esto implica que la evaluación de adolescentes con uso excesivo de videojuegos incluya de forma sistemática el tamizaje de síntomas depresivos, junto con la exploración de estrategias de afrontamiento y dificultades para regular emociones. A nivel de intervención, los resultados respaldan el uso de programas cognitivo-conductuales breves, centrados en reducir el malestar depresivo, promover actividades gratificantes fuera del entorno digital y fortalecer habilidades de afrontamiento más saludables. Además, estos hallazgos pueden aplicarse en la elaboración de material psicoeducativo dirigido a familias y colegios, orientado a mejorar la comprensión del vínculo entre estado emocional y uso de videojuegos, evitando enfoques punitivos y favoreciendo la detección temprana. Finalmente, a nivel institucional, la evidencia sugiere la importancia de incorporar el IGD dentro de los lineamientos de atención en salud mental adolescente en servicios públicos y centros educativos del país, promoviendo acciones preventivas y derivaciones oportunas cuando se identifique sintomatología depresiva asociada al juego problemático o trastorno por juego en internet.

Conclusiones

El objetivo del presente trabajo fue realizar una revisión sistemática de los estudios empíricos que analizaron la relación entre la depresión y el IGD en adolescentes.

De esta forma, si bien el número de investigaciones cumple nuestros criterios metodológicos es limitado, estos igualmente muestran de manera predominante resultados que apoyan la existencia de una asociación significativa entre ambas variables. En su mayoría, los trabajos indican que los adolescentes con mayores niveles de sintomatología depresiva son más propensos a padecer IGD con una mayor severidad, particularmente en situaciones caracterizadas por malestar emocional, estrés o dificultades o incapacidad de afrontamiento. Solo algunos estudios reportaron resultados divergentes, en los cuales la depresión no cumplía un papel predictor

independiente del IGD al controlar otras variables relevantes, lo que nos permite sugerir la existencia de relaciones indirectas o mediadas.

De manera conjunta, el conocimiento científico acumulado sobre esta relación aún presenta ciertas limitaciones que dificultan establecer conclusiones causales sólidas; sin embargo, la evidencia disponible respalda la importancia de la continuación de investigación sobre este vínculo, considerando que la depresión puede aun así constituir un factor clave en el funcionamiento psicológico del adolescente.

De esta manera, resulta fundamental mejorar la calidad metodológica de futuras investigaciones y promover enfoques preventivos que aborden de manera temprana el malestar emocional y el uso problemático de videojuegos en esta etapa del desarrollo.

Referencias

- American Psychiatric Association. (2023). *Internet gaming*. <https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming>
- American Psychiatric Association. (2024). *What is depression?*. <https://www.psychiatry.org/patients-families/depression/what-is-depression>
- Andreassen, C., Billieux, J., Griffiths, M., Kuss, D., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., & Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 252–262. <https://doi.org/10.1037/adb0000160>
- Balahmar, N. B., & Maltby, J. (2026). The role of spending money on in-game content in the prediction of anxiety and depression among Saudi gamers: validation of the spending money on in-game content scale. *Current Psychology*, 45(397). <https://link.springer.com/article/10.1007/s12144-025-08929-y>
- Basauri-Delgado, M., Mesía-Guevara, J. A., & Santilia, J. (2025). Influence of sociodemographic, socioeconomic, and health factors on depression in the peruvian population: a cross-sectional study. *Journal of primary care & community health*, 16, 1-9. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC12397605/#bibr20-21501319251342090>
- Beck, A., Rush, A., Shaw, B., & Emery, G. (2020). Terapia cognitiva de la depresión. DESCLEÉ DE BROUWER. <https://www.edesclee.com/img/cms/pdfs/9788433006264.pdf>
- Brand, M., Young, K. S., & Laier, C. (2016). Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific Internet-use disorders: An Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 71, 252-266. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2016.08.033>
- Chang, C., Fong, H., Chao, T., Chen, C., Shen, J., Cao, B., Montag, C., Elhai, J., & Hall, B. (2023). Exploring subtypes and correlates of internet gaming disorder severity among adolescents during COVID-19 in China: A latent class analysis. *Current Psychology*, 42, 19915–19926. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-03133-8>
- Costes, J. M., & Bonnaire, C. (2022). Spending money on free-to-play games: sociodemographic characteristics, motives, impulsivity and internet gaming disorder specificities. *International Journal of Environmental Research and Public Health* (IJERPH), 19. https://www.researchgate.net/publication/366138987_Spending_Money_in_Free-to-Play_Games_Sociodemographic_Characteristics_Motives_Impulsivity_and_Internet_Gaming_Disorder_Specificities
- Dieris-Hirche, J., Pape, M., Wildt, B. T., Kehyayan, A., Esch, M., Aicha, S., Herpertz, S., & Böttel, L. (2020). Problematic gaming behavior and the personality traits of video gamers: A cross-sectional survey. *Computers in Human Behavior*, 113. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106272>
- Estrada, C. (2023). Depresión en estudiantes universitarios peruanos durante la pandemia COVID-19. *Revista chilena de neuro-psiquiatría*, 61(2), 158-165. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-92272023000200158>
- Estrada, E., Paricahua, J., Velásquez, L., Paredes, Y., Quispe, R., Farfán, M., Lavilla, W., Puma, M., & Gallegos, N. (2022). Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana. *AVFT Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 41(3). <https://zenodo.org/records/6944985>
- Fazeli, S., Mohammadi Zeidi, I., Lin, C.-Y., Namdar, P., Griffiths, M. D., Ahorsu, D. K., & Pakpour, A. H. (2020). Depression, anxiety, and stress mediate the associations between internet gaming disorder, insomnia, and quality of life during the COVID-19 outbreak. *Addictive Behaviors Reports*, 12. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100307>
- Fernandes, B., Biswas, U. N., Tan-Mansukhani, R., Vallejo, A., & Essau, C. A. (2020). The impact of COVID-19 lockdown on internet use and escapism in adolescents. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 7(3), 59-65. https://www.revistapcna.com/sites/default/files/010_0.pdf
- Greenberg, P., Chitnis, A., Louie, D., Suthoff, E., Chen, S.-Y., Maitland, J., Gagnon-Sanschagrin, P., Fournier, A.-A., & Kessler, R. C. (2023). The economic burden of adults with major depressive disorder in the United States (2019). *Advances in Therapy*, 40(10), 4460–4479. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/37518849/>
- Haddaway, N. R., Page, M. J., Pritchard, C. C., & McGuinness, L. A. (2022). PRISMA2020: An R package and Shiny app for producing PRISMA 2020-compliant flow diagrams, with interactivity for optimised digital transparency and Open Synthesis Campbell Systematic Reviews, 18, e1230. <https://doi.org/10.1002/c12.1230>
- Hyun, G., Han, D., Lee, Y., Kang, K., Yoo, S., Chung, U., & Renshaw, P. (2015). Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. *Computers in Human Behavior*, 48, 706–713. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.008>
- King, D., Delfabbro, P., Billieux, J., & Potenza, M. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 184–186. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00016>
- Ko, C., & Yen, J. (2020). Impact of COVID-19 on gaming disorder: Monitoring and prevention. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 187–189. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00040>
- Li, Y., Hu, A., Yi, L., Mao, Z., Lü, Q., Wang, J., Wei, W., Huang, Y., Huang, S., Dai, W., Qiao, M., Xu, J., Wang, Q., Li, X., Luo, F., Deng, W., Hu, Y., Li, T., & Guo, W. (2026). Comparing the associations of internet addiction and internet gaming disorder with psychopathological symptoms: Cross-sectional study of three independent adolescent samples. *JMIR Mental Health*, 13. <https://doi.org/10.2196/82414>
- Lindenberg, K., Kind, S., & Szász-Janocha, C. (2022). Effectiveness of cognitive behavioral therapy-based intervention in preventing gaming disorder and unspecified internet use disorder in adolescents: A cluster randomized

- clinical. *JAMA Network Open*, 5(2).
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35179587/>
- Ministerio de Salud (2022, 22 de noviembre). *Modifican Ley de Salud Mental para fortalecer la prevención y promoción de la salud mental de niñas, niños y adolescentes*.
<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/673194-modifican-ley-de-salud-mental-para-fortalecer-la-prevencion-y-promocion-de-la-salud->
- Ministerio de Salud (2024, 23 de diciembre). *Establecimientos del MINSA atendieron más de 11 000 casos por trastorno del juego patológico*.
<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/1079929-establecimientos-del-minsa-atendieron-mas-de-11-000-casos-por-trastorno-del-juego-patologico>
- Organización Mundial de la Salud (2025, 1 de septiembre). *La salud mental de los adolescentes*.
<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>
- Organización Mundial de la Salud (2025). *Gaming Disorder (CIE-11, código 6C51)*. En *International Classification of Diseases (11th Revision)*. <https://icd.who.int/browse/2025-01/mms/en#338347362>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffman, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., McGuinness, L. A., Stewart, L. A., Thomas, J., Tricco, A. C., Welch, V. A., Whiting, P., & Moher, D. (2021) The PRISMA 2020 Statement: An Updated Guideline for Reporting Systematic Reviews. *Systematic Reviews*, 10,89. <https://doi.org/10.1186/s13643-021-01626-4>
- Pakpour, A., Fazeli, S., Zeidi, I., Alimoradi, Z., Georgsson, M., Brostrom, A., & Potenza, M. (2022). Effectiveness of a mobile app-based educational intervention to treat internet gaming disorder among Iranian adolescents: study protocol for a randomized controlled trial. *Study protocol*, 23(229). <https://link.springer.com/article/10.1186/s13063-022-06131-0>
- Peng, P., Chen, Z. M., Ren, S. L., He, Y., Li, J. G., Liao, A. J., Zhao, L. L., Shao, X., Chen, S. S., He, R. N., Liang, Y. D., Tan, Y. G., Chen, X. G., Liao, Y. H., & Tang, J. S. (2021). Internet gaming disorder and depression mediated by impaired resilience and sleep distress: a three-wave longitudinal study among Chinese adolescents. *Epidemiology and Psychiatric Sciences*, 34, 1-11. <https://doi.org/10.1017/S2045796025000046>
- Pfefferbaum, B. & North, C. S. (2020). Mental health and the Covid-19 pandemic. *New England Journal of Medicine*, 383, 510512. <https://doi.org/10.1056/nejmp2008017>.
- Potenza, M. (2015). Perspective: Behavioural addictions matter. *Nature*, 522(7557), S62. <https://doi.org/10.1038/522S62a.S62>
- Prieur C., & Phan O. (2025). Association of internet gaming disorder and psychosocial factors: Results from a longitudinal study. *Neuropsychiatrie de l'Enfance et de l'Adolescence*, 73(3), 156-162. <https://doi.org/10.1016/j.neurenf.2025.01.005>
- Prisma ONG (2025). *Depresión en Perú: cómo combatirla con recursos y consejos clave*.
<https://www.prisma.org.pe/blog/como-combatir-la-depresion-en-peru-recursos-y-consejos-claves/>
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (2025, 1 de agosto). *Fuertes por fuera, luchando por dentro: El deterioro de la salud mental en América Latina y el Caribe*. <https://www.undp.org/es/latin-america/blog/fuertes-por-fuera-luchando-por-dentro-el-deterioro-de-la-salud-mental-en-america-latina-y-el-caribe>
- Qiu, J., Shen, B., Zhao, M., Wang, Z., Xie, B., & Xu, Y. (2020). A nationwide survey of psychological distress among Chinese people in the COVID-19 epidemic: Implications and policy recommendations. *General Psychiatry*, 33(2), <https://doi.org/10.1136/gpsych-2020-100213>
- Razum, J., & Glavak-Tkalić, R. (2025). Prevalence and impact of Internet Gaming Disorder: A population-based study. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 19(1), <https://doi.org/10.5817/CP2025-1-1>
- Rodriguez, E., & Farfán, D. (2015). Propiedades Psicométricas del Inventario de Depresión de Beck en estudiantes de 5to año de secundaria de Huancayo, 2013. *Revista de Investigación Universitaria*, 4(2), 71-78. <https://doi.org/https://doi.org/10.17162/riu.v4i2.688>
- Ruiz-Rodriguez, M., & Cieza-Mostacero, S. (2023). Influencia de los videojuegos en la depresión: una revisión sistemática de la literatura. *Iberian Journal of Information Systems and Technologies*, 65. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10009163>
- Sánchez, J., Telumbre, J., Castillo, L., & Silveira, E. (2021). Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos. *Horizonte sanitario*, 20(1), 69-78. https://doi.org/https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74592021000100069
- She, R., Lin, J., Wong, K., & Yang, X. (2024). Cognitive-behavioral statuses in depression and internet gaming disorder of adolescents: A transdiagnostic approach. *PLoS ONE* 19(7). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0304715>
- Sibilla, Sibilla, F., Musetti, A., & Mancini, T. (2021). Harmonious and obsessive involvement, self-esteem, and well-being. A longitudinal study on MMORPG players. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 15(3). <https://doi.org/10.5817/CP2021-3-1>
- Teng, Z., Pontes, H. M., Nie, Q., Griffiths, M. D., & Guo, C. (2021). Depression and anxiety symptoms associated with internet gaming disorder before and during the COVID-19 pandemic: A longitudinal study. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(1), 169-180. <https://akjournals.com/view/journals/2006/10/1/article-p169.xml>
- Turabi, R., Rozi, S., Sawani, S., Kazi, M., & Asad, N. (2025) Internet gaming disorder and violent video gameplay among higher secondary school-going adolescents in Karachi, Pakistan—A cross-sectional study. *PLOS Ment Health*, 2(1). <https://doi.org/10.1371/journal.pmen.0000179>
- Wartberg, L., Kriston, L., & Thomasius, R. (2020). Internet gaming disorder and problematic social media use in a representative sample of German adolescents: Prevalence estimates, comorbid depressive symptoms and related psychosocial aspects. *Computers in Human Behavior*, 103, 31-36. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.09.014>
- Wang, H., Cho, H., & Kim, D. (2018). Prevalence and correlates of comorbid depression in a nonclinical online

- sample with DSM-5 internet gaming disorder. *Journal of Affective Disorders*, 226, 1-5.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jad.2017.08.005>
- Wang, Y., Li, Y., Liu, B., Zhao, X., Geng, X., Zhu, W., & Ding, X. (2024). Adolescent gaming disorder and sensitivity to money and social rewards. *Acta Psychologica*, 248.
[https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0001691824003081#:~:text=Internet%20Gaming%20Disorder%20\(IGD\)%20has,et%20al.%2C%202018](https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0001691824003081#:~:text=Internet%20Gaming%20Disorder%20(IGD)%20has,et%20al.%2C%202018)
- Wang, X., Hu, J., Ge, Q., Chen, C., Xu, S., Ling, Q., Zeng, Y., Yao, W., Wei, H., Zou, J., Hem L., Lou, Y., & Shao, Y. (2025). Relationship between adolescent gaming addiction and myopia, ocular surface condition, and health status: a questionnaire-based cohort study. *Scientific reports*, 15(16853). <https://doi.org/10.1038/s41598-025-96671-7>
- Wang, L., Mu, L., Li, X., Song, P., Pan, Z., Gao, Y., Duan, F., Li, H., Du, W., Song, X., Chen, J., Wang, Y., Zhong, N., Zhang, X., & Jiao, D. (2025). Mediating role of depression and gender in the relationship between daily video games exposure and internet gaming disorder (IGD) among college students. *BMC Psychology*, 13(965).
<https://doi.org/10.1186/s40359-025-03328-1>
- World Health Organization (2025, 29 de Agosto). *Trastorno depresivo (depresión)*. Organización Mundial de la Salud.
<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/depression>
- Yang, X., Ebo, T.O., Wong, K., & Wang, X. (2023). Relationships between psychological flexibility and internet gaming disorder among adolescents: Mediation effects of depression and maladaptive cognitions. *PLOS one*, 18(2).
<https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0281269>
- Yang, X., Chen, X., Li, Q., Huang, Y., & Mak, W. (2026). The network and temporal changes among internet gaming disorder symptoms, suicidal ideation, and depressive symptoms among adolescents in Hong Kong. *Computers in Human Behavior Reports*, 21.
<https://doi.org/10.1016/j.chbr.2025.100898>

Mitchell Y Luciano Montoya Y Manrique

RELACIÓN ENTRE DEPRESIÓN Y TRASTORNO POR JUEGO EN INTERNET EN ADOLESCENTES

 Quick Submit

 Quick Submit

 Universidad de Lima

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3497552891

Fecha de entrega

4 mar 2026, 10:25 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

4 mar 2026, 10:28 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

CL_NICA_MONTOYA_MANRIQUE_E_FINAL.docx

Tamaño del archivo

3.0 MB

23 páginas

10.152 palabras

60.800 caracteres




4% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 20 palabras)

Fuentes principales

- 3%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 4%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 3% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 4% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.ulima.edu.pe	<1%
2	Trabajos del estudiante	Universidad de Lima	<1%
3	Internet	1library.co	<1%
4	Internet	fdocuments.es	<1%
5	Internet	bmcpsychology.biomedcentral.com	<1%
6	Trabajos del estudiante	Universidad del Atlántico Medio	<1%
7	Internet	jmir.org	<1%
8	Trabajos del estudiante	Pasco County Public Schools	<1%
9	Internet	pmc.ncbi.nlm.nih.gov	<1%
10	Internet	www.revistadecomunicacionysalud.es	<1%
11	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnológica Centroamericana UNITEC	<1%

12

Internet

link.springer.com

<1%