

Perfiles latentes de uso problemático de videojuegos en adolescentes y su asociación longitudinal con variables socioemocionales

Latent Profiles of Problematic Video Game Use in Adolescents and Their Longitudinal Association with Socioemotional Variables

Jose P. Espada¹, María T. González^{1,2}, Víctor Amorós-Reche¹ & Mireia Orgilés¹

¹Grupo de Investigación AITANA. Centro de Investigación de la Infancia y la Adolescencia
Universidad Miguel Hernández, Spain

²Universidad Internacional de Valencia (VIU), Spain

ORCID Jose P. Espada. <https://orcid.org/0000-0001-5248-6258>

ORCID María T. González. <https://orcid.org/0000-0002-2823-2036>

ORCID Víctor Amorós-Reche. <https://orcid.org/0000-0001-9030-8700>

ORCID Mireia Orgilés. <https://orcid.org/0000-0003-1064-9199>

Recibido: 30/06/2026 · Aceptado: 14/09/2026

Cómo citar este artículo/citation: Espada, J.P., González, M.T., Amorós-Reche, V., y Orgilés, M. (2026). Perfiles latentes de uso problemático de videojuegos en adolescentes y su asociación longitudinal con variables socioemocionales. *Revista Española de Drogodependencias*, 51(3), 11-23. <https://doi.org/10.54108/10140>

Resumen

El uso problemático de videojuegos en la adolescencia ha sido conceptualizado como un fenómeno heterogéneo con repercusiones en la salud mental. El presente estudio tuvo como objetivo identificar perfiles latentes de adolescentes jugadores a partir de los nueve indicadores del Trastorno de Juego por Internet y analizar su asociación longitudinal con variables socioemocionales un año después. La muestra estuvo compuesta por 1.610 adolescentes españoles (67,1% chicos; M = 13,2 años). Se realizó un Análisis de Perfiles Latentes a partir del *Internet Gaming Disorder Scale – Short Form (IGDS9-SF)* en la evaluación T1 y se examinaron las asociaciones con ansiedad, regulación emocional e integración/competencia social en T2, ajustando por niveles basales. El modelo más parsimonioso identificó cuatro perfiles: sintomatología alta (5,7%), sintomatología moderada con interferencia (10,5%), sintomatología moderada sin interferencia (18,9%) y perfil normativo (64,9%). Una mayor probabilidad de pertenencia al perfil de sintomatología alta se asoció longitudinalmente con mayores dificultades de regulación emocional y menor competencia social en comparación con el perfil normativo. No se observaron diferencias significativas en ansiedad tras el ajuste por niveles previos. Estos hallazgos subrayan la heterogeneidad del uso problemático de videojuegos y la relevancia de la interferencia funcional y de la regulación emocional como dimensiones clave en su impacto socioemocional.

Palabras clave

Uso problemático de videojuegos, Trastorno de Juego por Internet, análisis de perfiles latentes, regulación emocional, adolescencia.

— Correspondencia: _____
María T. González
Email: mariateresa.gonzalvezm@professor.universidadviu.com



Abstract

Problematic video game use in adolescence has been conceptualized as a heterogeneous phenomenon, with potentially different socioemotional implications over time. The present study aimed to identify latent profiles of adolescent video game players based on the nine criteria of Internet Gaming Disorder (IGD) and to examine their longitudinal associations with socioemotional outcomes one year later. The sample comprised 1,610 Spanish adolescents (67.1% boys; $M = 13.2$ years). A Latent Profile Analysis (LPA) was conducted using the Internet Gaming Disorder Scale – Short Form (IGDS9-SF) at the Time 1 measure. Longitudinal associations with anxiety symptoms, emotion regulation difficulties, and social integration/competence at Time 2 were examined, adjusting for baseline levels, age, and gender. The most parsimonious model identified four profiles: high symptomatology (5.7%), moderate symptomatology with functional interference (10.5%), moderate symptomatology without interference (18.9%), and a normative profile (64.9%). A higher probability of belonging to the high-symptom profile was longitudinally associated with greater emotion regulation difficulties and lower social competence compared to the normative profile. No significant longitudinal differences were observed between profiles in anxiety after controlling for baseline levels. These findings highlight the heterogeneity of problematic video game use in adolescence and underscore the relevance of functional impairment and emotion regulation as key dimensions for understanding its socioemotional impact over time.

Keywords

Problematic video game use, Internet Gaming Disorder, Latent Profile Analysis, emotion regulation, adolescence.

INTRODUCCIÓN

El uso de videojuegos es una de las formas de ocio digital más extendidas durante la adolescencia. Aunque para la mayoría de los jóvenes el juego se integra de manera normativa en su vida cotidiana, un subgrupo presenta patrones de uso caracterizados por pérdida de control, persistencia de la conducta a pesar de las consecuencias negativas e interferencia en el funcionamiento diario. Estos patrones han sido conceptualizados dentro del marco de las adicciones comportamentales, concretamente a través del Trastorno de Juego por Internet (*Internet Gaming Disorder*, IGD), incluido como condición que requiere mayor estudio en el DSM-5-TR (Asociación Americana de Psiquiatría [APA], 2022), y del Trastorno por Video-

juegos (*Gaming Disorder*, GD), reconocido como trastorno en la CIE-11 (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2022).

La adolescencia supone un periodo especialmente sensible para el desarrollo de patrones problemáticos de uso de videojuegos, debido a la interacción entre factores evolutivos, emocionales y contextuales. En este sentido, estudios realizados en población adolescente han mostrado que el uso problemático de videojuegos se asocia con dificultades socioemocionales y académicas, incluyendo indicadores de malestar emocional y un peor rendimiento escolar (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones [OEDA], 2023). Estas asociaciones sugieren que el uso problemático puede estar vinculado a procesos emocionales y relacionales que podrían incre-



mentar la vulnerabilidad psicológica a medio y largo plazo, si bien la evidencia disponible procede en gran medida de estudios transversales. Desde esta perspectiva, el videojuego puede funcionar como una estrategia de afrontamiento basada en la evitación o la modulación del malestar emocional, especialmente en adolescentes con dificultades para gestionar emociones negativas o con menor repertorio de regulación emocional y menor competencia social (Lin et al., 2023). Revisiones sistemáticas respaldan esta relación, mostrando que estrategias como la supresión emocional se asocian de forma consistente con patrones de juego problemático (Estupiñá et al., 2024), lo que refuerza la idea de que las dificultades de regulación emocional podrían constituir un mecanismo explicativo relevante (Ayllón-Salas et al., 2024).

No obstante, en los últimos años se ha intensificado el debate en torno a la conceptualización del uso problemático de videojuegos y, en particular, sobre el peso diferencial de los distintos síntomas que componen el IGD. Investigaciones recientes en otras adicciones comportamentales, como el uso problemático de redes sociales, han sugerido que no todos los criterios tradicionales tienen el mismo valor clínico ni el mismo impacto funcional, especialmente aquellos vinculados a saliencia o tolerancia, que pueden reflejar alta implicación sin necesariamente implicar deterioro significativo (Ciudad-Fernández et al., 2025). Aunque esta evidencia procede de otras adicciones comportamentales, sugiere la conveniencia de examinar también en el uso de videojuegos posibles diferencias en el peso funcional de los criterios. Esta perspectiva cuestiona los enfoques categoriales y unidimensionales, y subraya la importancia de identificar patrones diferenciados de sintomatología.

En este contexto, los enfoques centrados en la persona, como el análisis de conglomerados, el análisis de clases latentes (LCA) o el análisis de perfiles latentes (LPA), han ganado relevancia en el estudio del uso problemático de videojuegos. Estos métodos permiten identificar subgrupos homogéneos de adolescentes según configuraciones sintomáticas específicas. Con ello, superan las limitaciones de los análisis centrados en variables y evitan la dicotomización basada en puntos de corte, al captar la heterogeneidad del fenómeno en la población. Estudios recientes han identificado perfiles de bajo, moderado y alto uso problemático, mostrando diferencias en variables como el rendimiento académico y el ajuste psicosocial (García-Gil et al., 2025). De forma consistente, estudios que han empleado LCA en adolescentes han identificado perfiles diferenciados en función del número y la combinación de criterios de IGD, observando que los perfiles de mayor acumulación sintomática presentan mayor comorbilidad emocional y conductual (Zhang et al., 2023). A pesar del aumento de estudios que emplean enfoques centrados en la persona para analizar el uso problemático de videojuegos, la evidencia disponible es mayoritariamente de naturaleza transversal. Esto limita la comprensión de la estabilidad de los perfiles identificados y su relación con el ajuste psicológico, así como la posibilidad de distinguir entre factores concurrentes y predictores de desajuste posterior.

El presente estudio busca cubrir este vacío en la literatura al adoptar un diseño longitudinal que permita observar no solo la configuración de síntomas en un momento dado, sino también cómo la pertenencia a distintos perfiles se asocia con variables socioemocionales, como la ansiedad, la regulación



emocional y la competencia social, un año después. El objetivo es identificar distintos perfiles de adolescentes jugadores de videojuegos en función de los indicadores de uso problemático. Asimismo, se pretende comparar la sintomatología ansiosa, las dificultades de regulación emocional y la integración y competencia social, medidas un año después, entre los perfiles. De este modo, se busca identificar posibles perfiles de uso de videojuegos que puedan suponer un riesgo a nivel socioemocional a largo plazo.

MÉTODO

Procedimiento

Este estudio forma parte del Proyecto EMO-Child, dirigido a comprender los factores de riesgo y protección de los problemas socioemocionales en población infanto-juvenil española, que obtuvo aprobación del comité de ética de la Universidad Miguel Hernández de Elche (DPS.MOA.02.21). Los resultados del presente estudio corresponden a dos oleadas de evaluación, separadas por entre 10 y 12 meses, aproximadamente (T1 = octubre-diciembre 2024, T2 = septiembre-octubre 2025). El proyecto consistió en la administración de una encuesta a estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, en su centro educativo. La selección de los centros educativos participantes se llevó a cabo mediante un procedimiento mixto, con una primera fase de muestreo aleatorio estratificado por conglomerados (teniendo en cuenta región y centros de titularidad pública o privada), y una segunda fase de muestreo por conveniencia, con el fin de asegurar la representación de todas las comunidades autónomas. Solo se reclutó a centros educativos públicos

y/o concertados en aquellas comunidades autónomas en las que esto se autorizó por el organismo responsable. Una vez acordada la participación con el centro educativo, se estableció un mínimo de dos clases participantes y se difundió entre las familias del alumnado un consentimiento informado. Solo participó en el estudio el alumnado con consentimiento familiar, que fuera capaz de leer y entender la encuesta en castellano o catalán, y que consintiera participar. En ambas oleadas, la encuesta se administró mediante la plataforma LimeSurvey, a través de dispositivos electrónicos, con una duración aproximada de entre 30 y 40 minutos. Los centros educativos participantes recibieron material educativo relacionado con la salud mental como incentivo por su participación. Por su parte, un 1,4% de la muestra del presente estudio completó una versión adaptada de la encuesta en sus hogares, siendo participantes de oleadas anteriores del proyecto que habían sido reclutados por un muestreo de bola de nieve, o bien que no habían podido completar la encuesta en su centro educativo.

Participantes

En el presente estudio participaron 1.610 adolescentes que jugaban a videojuegos al menos una vez por semana en T1 y que respondieron a ambas oleadas de la encuesta. El 67,1% eran chicos, con edades comprendidas entre los 11 y los 17 años ($M = 13,2$, $DT = 1,1$). El 91,1% había nacido en España, seguida de Colombia (1,7%) y Venezuela (1,1%). Estos 1.610 participantes representaban la muestra retenida (54,6%) de una cohorte inicial de 2.949 jugadores de videojuegos evaluados en T1. No se observaron diferencias significativas entre la muestra retenida y no retenida en cuanto al nivel de uso problemá-



tico de videojuegos ($t = 1,77$, $p = 0,077$) ni en la distribución por género ($\chi^2(1) = 0,59$, $p = 0,442$). Sin embargo, los participantes que no continuaron en el estudio tenían una edad significativamente mayor que aquellos que sí lo hicieron ($t = 12,82$, $p < 0,001$), lo que sugiere que la atrición podría estar relacionada con la finalización de los estudios y el abandono de los centros educativos.

Instrumentos

Además del género, edad y país de nacimiento de los participantes, se recogió la información que se detalla a continuación.

Frecuencia de uso de videojuegos. Se evaluó en T1 con un ítem que preguntaba la frecuencia con la que los adolescentes jugaban a videojuegos. Se utilizó como un ítem discriminativo en T1 para la presentación de la IGDS-9-SF y, por tanto, como criterio de inclusión en el presente estudio. El ítem presentaba una escala de 7 opciones de respuesta (desde “Nunca o casi nunca” hasta “Todos o casi todos los días: Más de 5 horas al día”), siendo la tercera opción (“Alguna vez a la semana”) la mínima para ser considerado jugador de videojuegos.

Uso problemático de videojuegos. Se utilizó la *Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form* (IGDS9-SF; Pontes & Griffiths, 2015) en su versión española (Beranuy et al., 2020). La escala se compone de 9 ítems correspondientes a los criterios clínicos del Trastorno de Juego por Internet propuesto por el DSM-5-TR (APA, 2022). Cada ítem se responde con una escala Likert de 5 puntos (1 = Nunca, 2 = Raramente, 3 = A veces, 4 = A menudo, 5 = Muy a menudo). Debido a que la categoría superior de la escala presentó frecuencias muy bajas de respuesta, en

línea con las guías para el Análisis de Perfiles Latentes (Sinha et al., 2021), se colapsaron las opciones 4 y 5 en una única categoría. La consistencia interna en este estudio fue buena ($\omega = 0,85$).

Ansiedad, problemas de regulación emocional, e integración y competencia social: Se recogió información sobre estas variables con el Sistema de Evaluación de Niños y Adolescentes (SENA; Fernández-Pinto et al., 2015; Sánchez-Sánchez et al., 2016). Este es un instrumento dimensional que evalúa distintas dimensiones relacionadas con el bienestar emocional. Sus ítems presentan una escala Likert de 5 puntos, que para cada subescala se combinan en una puntuación entre 1,0 y 5,0, con un decimal. Se empleó la versión de autoinforme para Educación Secundaria.

Análisis de datos

En primer lugar, con IBM SPSS versión 25 para Mac, se realizaron análisis descriptivos y de atrición, usando pruebas χ^2 y t de Student para comparar aquellos participantes retenidos y no retenidos de T1 a T2. Seguidamente, mediante RStudio (versión 2024.04.2 + 764 para Mac), con R en versión 4.4.1, se realizaron el resto de los análisis. En primer lugar, con los paquetes *lavaan* y *semTools* se calculó el coeficiente de fiabilidad compuesta para la IGDS9-SF, concretamente omega para ítems ordinales (Green & Yang, 2009). Posteriormente, mediante el paquete *tidyLPA*, se realizó un Análisis de Perfiles Latentes (por sus siglas en inglés, LPA), incluyendo como variables los 9 ítems de la IGDS9-SF. A diferencia de otros métodos, en el LPA cada participante obtiene una probabilidad posterior de pertenecer a un perfil, permitiendo la adición de incertidum-



bre en participantes que no se ajustan completamente a un perfil. Por ejemplo, en un modelo de dos perfiles, un participante podría obtener una probabilidad del 99,9% de pertenecer al perfil 1 y del 0,1% al perfil 2; mientras que otro participante puede tener probabilidades del 70% y 30%. Este enfoque evita clasificaciones excesivamente simples en un solo grupo (Mathew & Doorenbos, 2022; Sinha et al., 2021). En primer lugar, se estimaron modelos de entre 2 y 6 perfiles, con el fin de comparar su ajuste. Para elegir el modelo con mejor ajuste, se tuvo en cuenta el *Bayesian Information Criterion* (BIC), debido a su adecuación para un gran tamaño muestral, así como su versión ajustada por muestra (SABIC), utilizando la regla del codo. Esta regla propone la selección del menor número de perfiles posible, siempre que la mejora del ajuste al aumentar en un perfil el modelo no sea sustancial (Sinha et al., 2021). También se reporta el *Akaike Information Criterion* (AIC), y la entropía, un indicador que refleja la exactitud del modelo en la separación entre perfiles, con valores superiores a 0,90 siendo indicativos de una buena calidad del modelo en clasificar a los participantes en cada perfil (Mathew & Doorenbos, 2022).

Una vez seleccionado el modelo con mejor ajuste, se observaron las asociaciones entre la probabilidad de pertenencia a cada perfil y el género y la edad. Para ello, se ajustaron modelos de regresión lineal robusta con errores HC3, estimados mediante el paquete *estimatr*, debido a la heterocedasticidad detectada con la prueba de Breusch-Pagan (1979). Por último, con el fin de responder al segundo objetivo, se ajustaron nuevamente modelos de regresión lineal con errores robustos, de forma separada para cada una

de las tres variables socioemocionales estudiadas (ansiedad, problemas de regulación emocional, e integración y competencia social). La variable socioemocional en T2 fue la variable dependiente, seleccionándose como predictoras las probabilidades de pertenencia a cada perfil, dando lugar a comparaciones entre pares de perfiles. Para evitar errores tipo I ante comparaciones múltiples, los valores *p* de las comparaciones entre perfiles fueron ajustados con la tasa de descubrimiento falso (por sus siglas en inglés, FDR). El modelo se ajustó por niveles basales (T1) de la variable socioemocional, género y edad. En todo momento se utilizó un nivel de confianza del 95%.

RESULTADOS

El 48,1% de los participantes jugaban a videojuegos alguna vez a la semana, mientras que el resto lo hacía todos o casi todos los días, con duración variable: menos de 1 hora diaria (17,2%), entre 1 y 3 horas (23,4%), entre 3 y 5 horas (7,5%) y más de 5 horas diarias (3,9%).

En primer lugar, se seleccionó el modelo con mejores índices de ajuste. La Tabla 1 refleja la comparativa de ajuste entre cada modelo, según el número de perfiles latentes. Pese a que el modelo de 5 perfiles fuera aquel con menor BIC y SABIC, la diferencia fue reducida con respecto al modelo de 4 perfiles. Por tanto, siguiendo la regla del codo, y también teniendo en cuenta que el modelo de 4 perfiles contaba con una entropía superior a 0,90, este fue el modelo finalmente elegido. La Figura 1 ilustra el nivel medio en cada perfil (en una escala 1-4) de cada criterio diagnóstico de Trastorno de Juego por Internet. El perfil 1 (con $n = 91$, 5,7%), cuya mayor probabilidad de pertenencia fue a este perfil, se denominó *sintomatolo-*



gía alta, con usuarios caracterizados por una prevalencia alta de todos los síntomas de IGD. En este perfil fue especialmente destacada la interferencia académica. Los perfiles 2 (representado mayormente por $n = 169$, 10,5%) y 3 ($n = 305$, 18,9%) reflejaron niveles moderados de síntomas, sin diferencias en general. El perfil 2 mostró interferencia académica de magnitud moderada; mientras que el perfil 3 presentaba ligeramente mayor tolerancia, pero sin interferencia académica. Por tanto, estos perfiles se denominaron *sintomatología moderada, con interferencia*, y *sintomatología moderada, sin interferencia*, respectivamente. Por último, el perfil 4 representó a la mayor parte de los participantes ($n = 1045$, 64,9%) y se denominó *normativo sin sintomatología*, ya que reflejaba niveles bajos de todos los síntomas (destacando ligeramente la preocupación por el juego y su uso como escape a emociones desagradables).

La probabilidad de pertenecer al perfil 1, 2 y 3 era mayor en chicos, mientras que las chicas tenían mayor probabilidad de pertenecer al perfil 4 ($p < 0,03$). Por otra parte, la probabilidad de pertenecer al perfil 1 fue más elevada en adolescentes de mayor edad ($p = 0,02$), sin relación significativa con la edad en el resto de los perfiles.

La Tabla 2 muestra las comparaciones entre perfiles de las tres variables socioemocionales

un año después. Tras estimar errores tipificados robustos y ajustar los valores p , solo se encontraron 3 diferencias estadísticamente significativas. Concretamente, una mayor probabilidad de pertenencia al perfil 1 (sintomatología alta) se asoció a mayores problemas de regulación emocional y menor integración y competencia social a largo plazo, en comparación a la probabilidad de pertenencia al perfil 4 (normativo). Asimismo, una mayor probabilidad de pertenencia al perfil 2 (sintomatología moderada, con interferencia) se encontró más asociada a problemas de regulación emocional que la probabilidad de pertenencia al perfil 4 (normativo). No se hallaron otras diferencias significativas entre perfiles, ni tampoco en la variable de ansiedad.

DISCUSIÓN

El presente estudio tuvo como objetivo identificar perfiles de adolescentes jugadores en función de indicadores de uso problemático de videojuegos y examinar su asociación longitudinal con variables socioemocionales. Los resultados apoyan una conceptualización heterogénea del uso problemático de videojuegos en la adolescencia, indicando que no todos los patrones de sintomatología se asocian de igual manera con el ajuste emocional y social a medio plazo.

Tabla 1. Índices de ajuste de los modelos según número de perfiles.

	Entropía	BIC	SABIC	AIC
2 perfiles	0.90	32172.03	32083.08	32021.28
3 perfiles	0.90	31055.76	30935.04	30851.17
4 perfiles	0.93	28583.09	28430.60	28324.66
5 perfiles	0.89	28496.66	28312.40	28184.39
6 perfiles	0.67	31002.99	30786.97	30636.88

Figura 1. Niveles promedio en cada ítem de la IGDS-9-SF por perfil.

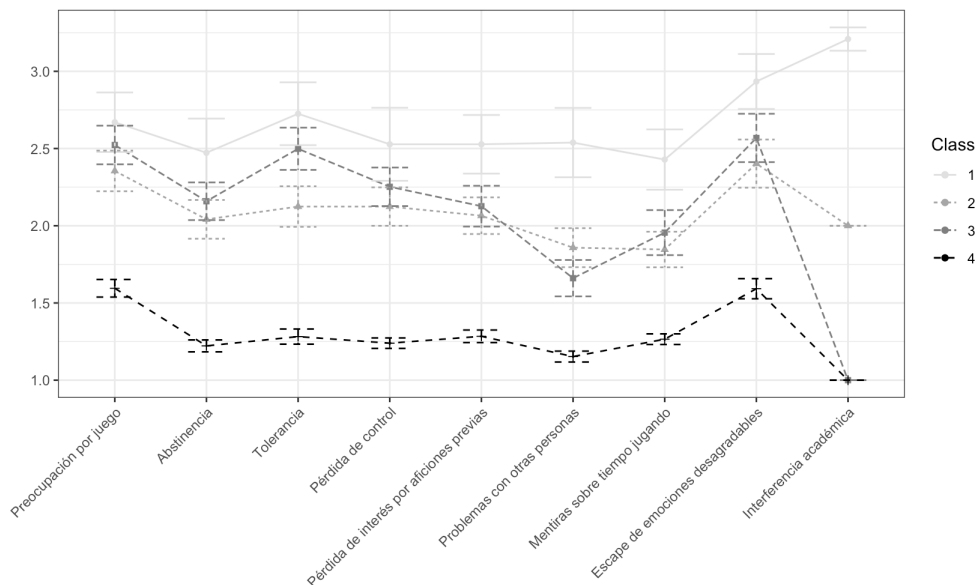


Tabla 2. Comparaciones entre perfiles en variables socioemocionales un año después.

	1 vs. 2	1 vs. 3	1 vs. 4	2 vs. 3	2 vs. 4	3 vs. 4
Ansiedad	0,01 (0,981)	0,01 (0,981)	0,09 (0,338)	-0,001 (0,981)	0,08 (0,160)	0,09 (0,144)
Problemas de regulación emocional	0,13 (0,260)	0,19 (0,131)	0,28 (0,012)	0,06 (0,431)	0,15 (0,027)	0,09 (0,144)
Integración y competencia social	-0,14 (0,144)	-0,12 (0,178)	-0,22 (0,011)	0,03 (0,710)	-0,08 (0,168)	-0,10 (0,088)

Nota. Las diferencias se estimaron mediante modelos de regresión ajustados por nivel previo de la variable, edad y género. Se emplearon errores estándar robustos y los valores p se corrigieron utilizando la tasa de descubrimiento falso (FDR). Cada celda muestra la diferencia en la variable socioemocional correspondiente entre las probabilidades de pertenencia a cada perfil indicadas en la columna. Un valor positivo o negativo indica, respectivamente, mayores o menores niveles de la variable socioemocional en el primer perfil.

En primer lugar, el análisis de perfiles latentes permitió identificar cuatro perfiles diferenciados, que se organizaron en torno a dos dimensiones clave: la intensidad de la sintomatología y la presencia de interferencia funcional, específicamente en el ámbito académico. Esta estructura es coherente con trabajos previos que han señalado

que el uso problemático de videojuegos no constituye un fenómeno unitario, sino que debe diferenciarse de la alta implicación conductual sin deterioro funcional (p. ej., Király et al., 2017). Los perfiles identificados en el presente trabajo permiten diferenciar entre una alta implicación conductual sin deterioro funcional marcado y patrones carac-



terizados por una acumulación de síntomas acompañada de interferencia significativa. Del mismo modo, los resultados son comparables a los observados en un estudio reciente que empleó LCA en adolescentes para examinar los criterios de IGD, identificando perfiles diferenciados principalmente en función del número y combinación de criterios presentes. En dicho estudio, el perfil con mayor acumulación sintomática presentaba mayores niveles de problemas emocionales y conductuales, mientras que los perfiles intermedios mostraban un ajuste más matizado. La convergencia entre estos hallazgos y los del presente estudio refuerza la consistencia de la estructura identificada y la relevancia de diferenciar entre implicación elevada y sintomatología con interferencia funcional (Zhang et al., 2023).

Más allá de la estructura identificada, uno de los hallazgos más relevantes es que una mayor probabilidad de pertenencia al perfil de sintomatología alta se asoció longitudinalmente con mayores dificultades de regulación emocional y con una menor integración y competencia social, en comparación con la probabilidad de pertenencia al perfil normativo. Este resultado es consistente con evidencia previa que vincula el uso problemático de videojuegos con dificultades en la regulación emocional y en el ajuste psicosocial en población adolescente (Estupiñá et al., 2024; Schettler et al., 2023). En esta línea, investigaciones recientes en población infanto-juvenil española han señalado que las dificultades de regulación emocional también se asocian con otros comportamientos problemáticos en el entorno digital, como la implicación en roles de ciberacoso, lo que sugiere que la desregulación emocional puede actuar como un mecanismo transversal de vulnerabilidad en

distintos contextos online (Sánchez-Moreno et al., 2025). Este patrón aporta un matiz relevante al mostrar que estas asociaciones se mantienen un año después, incluso tras controlar los niveles basales de las variables socioemocionales. Además, este patrón es coherente con trabajos recientes que subrayan el papel del contexto familiar como factor de riesgo y/o protección en la relación entre el uso problemático y el ajuste socioemocional en adolescentes (Petrescu et al., 2025). En esta línea, desde una perspectiva teórica, los hallazgos se alinean con modelos que conceptualizan el uso problemático de videojuegos como una estrategia de regulación emocional desadaptativa, vinculada a procesos de evitación emocional y escapismo, especialmente en adolescentes con menores recursos socioemocionales (Giardina et al., 2024). La asociación longitudinal observada sugiere que una mayor correspondencia con perfiles de sintomatología elevada podría estar vinculada a dinámicas de retirada social que, a medio plazo, podrían interferir en el desarrollo de competencias sociales adaptativas.

Asimismo, se observó que una mayor probabilidad de pertenencia a un perfil de sintomatología moderada con interferencia también se asoció con mayores problemas de regulación emocional en comparación con el perfil normativo, aunque no con diferencias significativas en integración social. Este patrón es coherente con investigaciones que indican que las dificultades de regulación emocional pueden emerger ya en niveles intermedios de uso problemático, mientras que el deterioro social más acusado tiende a concentrarse en perfiles con mayor interferencia funcional (Uçur & Dönmez, 2021). En contraste con los resultados observados en regulación emocional e integración social,



no se encontraron diferencias longitudinales significativas entre perfiles en sintomatología ansiosa. Este resultado, aunque pueda parecer contraintuitivo, es consistente con síntesis recientes de estudios longitudinales que indican que la relación entre síntomas del trastorno por videojuegos y salud mental posterior no es uniforme y que, específicamente, los efectos prospectivos sobre ansiedad no siempre se observan de forma consistente (Amendola et al., 2025). Asimismo, la literatura sugiere que el vínculo entre juego problemático y ansiedad puede depender de factores contextuales y personales, como estilos de afrontamiento, características del uso y variables comórbidas, que modulan la asociación observada (Teng et al., 2021). En esta línea, revisiones centradas en ansiedad social también han señalado heterogeneidad en las relaciones entre juego problemático y ansiedad, así como el papel de variables implicadas en dicha asociación (Gioia et al., 2022). En conjunto, estos resultados apoyan la idea de que la ansiedad podría actuar como un factor concurrente o bidireccional, especialmente cuando se controlan los niveles previos de ansiedad.

En relación con las variables sociodemográficas, la mayor probabilidad de pertenencia a perfiles problemáticos en chicos coincide con evidencia reciente que muestra una mayor prevalencia del trastorno por videojuegos en varones a nivel internacional (Stevens et al., 2021), así como datos epidemiológicos en población adolescente española (OEDA, 2023). Asimismo, la asociación entre mayor edad y probabilidad de correspondencia con el perfil de sintomatología alta podría estar relacionada con una mayor autonomía en el uso de videojuegos, así como una posible consolidación de hábitos de juego más intensivos en etapas

avanzadas de la adolescencia, en consonancia con datos epidemiológicos recientes en población adolescente española (OEDA, 2023).

En conjunto, los resultados del presente estudio subrayan la utilidad de los enfoques centrados en la persona para avanzar en la comprensión del uso problemático de videojuegos en la adolescencia. A nivel práctico, estos hallazgos sugieren que la prevención no debe centrarse únicamente en la intensidad del comportamiento, sino en monitorizar la interferencia funcional y la regulación emocional como señales de alerta temprana. Las intervenciones escolares podrían incorporar programas que fortalezcan la competencia social y ofrezcan alternativas adaptativas al uso de videojuegos como mecanismo de escape emocional.

No obstante, este estudio no está exento de limitaciones. En primer lugar, se observó una atrición significativa del 45,4% entre las dos oleadas, concentrada especialmente en los participantes de mayor edad, lo que podría sesgar la representatividad de los resultados en la adolescencia tardía. Además, los datos se basan en autoinformes, lo que puede introducir sesgos de deseabilidad social. Asimismo, no se evaluaron variables específicas como el tipo de videojuego o las motivaciones para jugar, que podrían modular la asociación entre perfiles y ajuste socioemocional. Por otro lado, el uso de probabilidades de pertenencia, aunque metodológicamente más preciso que la clasificación categórica, implica que los perfiles no representan grupos discretos cerrados, sino configuraciones con cierto grado de solapamiento entre participantes. Futuras investigaciones deberían integrar medidas de múltiples informantes y registros objetivos para profundizar en la naturaleza de la ansiedad y el uso problemático a largo plazo.



En conjunto, el presente estudio aporta evidencia longitudinal sobre la heterogeneidad del uso problemático de videojuegos en la adolescencia y subraya la relevancia de la interferencia funcional y la regulación emocional como dimensiones clave para comprender su impacto socioemocional. Estos resultados contribuyen a una conceptualización más matizada del fenómeno y refuerzan la necesidad de aproximaciones diferenciales en prevención e intervención.

FINANCIACIÓN

Este trabajo ha sido financiado por la Generalitat Valenciana a través de la convocatoria PROMETEO 2022 para grupos de investigación de excelencia (Proyecto EMOCHILD, ref. CIPROM/2021/031).

REFERENCIAS

- Amendola, S., Bernath, J., Presaghi, F., Waller, G., & Hengartner, M. P. (2025). Bidirectional relationship between (Internet) Gaming Disorder, internalizing psychopathology, psychological distress, and well-being: A systematic review with meta-analysis of longitudinal studies. *Journal of Affective Disorders*, 383, 480-493. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2025.04.108>
- Asociación Americana de Psiquiatría (2022). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5th ed., text rev; DSM-5-TR). American Psychiatric Association Publishing
- Ayllón-Salas, P., Lorenzo-Martín, M. E., Camuñas-García, D., & Hinojo-Lucena, F. J. (2024). Adicción a los videojuegos entre la población adolescente de Andalucía. *Revista CENTRA de Ciencias Sociales*, 3(2), 11-30. <https://doi.org/10.54790/rccs.89>
- Beranuy, M., Machimbarrena, J. M., Vega-Osés, M. A., Carbonell, X., Griffiths, M. D., Pontes, H. M., & González-Cabrera, J. (2020). Spanish Validation of the Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGDS9-SF): Prevalence and Relationship with Online Gambling and Quality of Life. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(5), e1562. <https://doi.org/10.3390/ijerph17051562>
- Breusch, T. S., & Pagan, A. R. (1979). A simple test for heteroscedasticity and random coefficient variation. *Econometrica*, 47, 1287-1294.
- Ciudad-Fernández, V., Fournier, L., Escrivá-Martínez, T., Baños, R., Zarco-Alpuente, A., & Billieux, J. (2025). Salience and tolerance are not indicators of problematic social media use: Evidence from the Social Media Disorder Scale and the Bergen Social Media Addiction Scale. *Journal of Behavioral Addictions*, 14(3), 1380-1393. <https://doi.org/10.1556/2006.2025.00073>
- Estupiñá, F. J., Bernaldo-de-Quirós, M., Vallejo-Achón, M., Fernández-Arias, I., & Labrador, F. (2024). Emotional regulation in Gaming Disorder: A systematic review. *The American Journal on Addictions*, 33(6), 605-620. <https://doi.org/10.1111/ajad.13621>
- Fernández-Pinto, I., Santamaría, P., Sánchez-Sánchez, F., Carrasco, M. A., & Del Barrio, V. (2015). *SENA. Sistema de Evaluación de Niños y Adolescentes. Manual de aplicación, corrección e interpretación*. TEA Ediciones.
- García-Gil, M. Á., Sánchez-Casado, J. I., Ferreira, J. A., & Fajardo-Bullón, F. (2025).



- Influence of problematic video games use and technological access on academic performance: characterization of adolescent profiles. *Educación XXI*, 28(2), 45-68. <https://doi.org/10.5944/educxxi.39651>
- Giardina, A., Schimmenti, A., Starcevic, V., King, D. L., Di Blasi, M., & Billieux, J. (2024). Problematic gaming, social withdrawal, and Escapism: The Compensatory-Dissociative Online Gaming (C-DOG) model. *Computers in Human Behavior*, 155, 108187. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108187>
- Gioia, F., Colella, G. M., & Boursier, V. (2022). Evidence on problematic online gaming and social anxiety over the past ten years: A systematic literature review. *Current Addiction Reports*, 9(1), 32-47. <https://doi.org/10.1007/s40429-021-00406-3>
- Green, S. B., & Yang, Y. (2009). Reliability of summed item scores using structural equation modeling: An alternative to coefficient alpha. *Psychometrika*, 74(1), 155-167. <https://doi.org/10.1007/s11336-008-9099-3>
- Király, O., Tóth, D., Urbán, R., Demetrovics, Z., & Maraz, A. (2017). Intense video gaming is not essentially problematic. *Psychology of Addictive Behaviors*, 31(7), 807-817. <https://doi.org/10.1037/adb0000316>
- Lin, S., Tan, L., Chen, X., Liao, Z., Li, Y., Tang, Y., Shi, Y., Hao, J., Wang, X., Huang, Q., & Shen, H. (2023). Emotion dysregulation and Internet gaming disorder in young people: Mediating effects of negative affect and metacognitions. *Journal of Affective Disorders*, 341, 104-111. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2023.08.077>
- Mathew, A., & Doorenbos, A. Z. (2022). Latent profile analysis—an emerging advanced statistical approach to subgroup identification. *Indian Journal of Continuing Nursing Education*, 23(2), 127-133. <https://doi.org/10.4103/ijcn.ijcn.24.22>
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2023). *Encuesta sobre uso de drogas en enseñanzas secundarias en España (ESTUDES 2023)*. Ministerio de Sanidad. <https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/estudes.htm>
- Organización Mundial de la Salud (2022). *International classification of diseases for mortality and morbidity statistics (11th ed.)*. <https://icd.who.int>
- Petrescu, T. C., 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>
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137-143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>
- Sánchez-Moreno, V., Chamizo-Nieto, M. T., & Rey, L. (2025). Relación entre las estrategias de regulación cognitivo-emocional y los roles en el ciberacoso en adolescentes españoles. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 12(3), 178-186. <https://doi.org/10.21134/rpcna.2025.12.3.4>
- Sánchez-Sánchez, F., Fernández-Pinto, I., Santamaría, P., Carrasco, M. A., & Del Barrio, V. (2016). SENA, Sistema de Evaluación de



- Niños y Adolescentes: proceso de desarrollo y evidencias de fiabilidad y validez. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 3(2), 23–34.
- Schettler, L. M., Thomasius, R., & Paschke, K. (2023). Emotional dysregulation predicts problematic gaming in children and youths: a cross-sectional and longitudinal approach. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 33(2), 605–616. <https://doi.org/10.1007/s00787-023-02184-x>
- Sinha, P., Calfee, C. S., & Delucchi, K. L. (2021). Practitioner's Guide to Latent Class Analysis: Methodological Considerations and Common Pitfalls. *Critical Care Medicine*, 49(1), e63–e79. <https://doi.org/10.1097/CCM.0000000000004710>
- Stevens, M. W., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 55(6), 553–568. <https://doi.org/10.1177/0004867420962851>
- 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://doi.org/10.1556/2006.2021.00016>
- Uçur, Ö., & Dönmez, Y. E. (2021). Problematic internet gaming in adolescents, and its relationship with emotional regulation and perceived social support. *Psychiatry Research*, 296, 113678. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2020.113678>
- Zhang, L., Liu, M., Yuan, M., Hou, M., Yang, C., Wang, Y., Hao, W., & Liao, Y. (2023). The latent profile analysis of Chinese adolescent's gaming disorder: examination and validation. *BMC Psychiatry*, 23(833), 1–9. <https://doi.org/10.1186/s12888-023-05320-8>