



Adicciones

ISSN: 0214-4840

secretaria@adicciones.es

Sociedad Científica Española de Estudios
sobre el Alcohol, el Alcoholismo y las
otras Toxicomanías
España

González, María T.; Espada, José P.; Tejeiro, Ricardo
El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en
adolescentes
Adicciones, vol. 29, núm. 3, 2017, pp. 180-185
Sociedad Científica Española de Estudios sobre el Alcohol, el Alcoholismo y las otras
Toxicomanías
Palma de Mallorca, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289151752005>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes

Problem video game playing is related to emotional distress in adolescents

MARÍA T. GONZÁLEZ*; JOSÉ P. ESPADA*; RICARDO TEJEIRO**.

*Universidad Miguel Hernández; **Universidad de Liverpool.

Resumen

El uso problemático de los videojuegos es una conducta de riesgo cada vez más frecuente. La alta exposición de los adolescentes a los videojuegos se ha relacionado con una variedad de trastornos, pero se desconoce la relación entre el uso problemático de videojuegos y el bienestar emocional. El objetivo del estudio es analizar el uso problemático de videojuegos en una muestra de adolescentes y determinar si existen diferencias entre jugadores online y offline, además de examinar su correlación con sintomatología ansiosa y depresiva. Una muestra de adolescentes ($N = 380$) completó autoinformes que medían el uso de videojuegos y sintomatología ansiosa y depresiva. El 7,4% de las chicas y el 30% de los chicos pueden considerarse jugadores problemáticos. Jugadores online tienen casi 12 veces más probabilidad de jugar con alta frecuencia en comparación con jugadores offline ($\chi^2_{(1, 267)} = 72,72, p < ,001, RM = 11,63, 95\% IC [6,31, 21,43]$). Los chicos juegan con mayor frecuencia y lo hacen en mayor medida online ($\chi^2_{(1, 267)} = 50,85, p < ,001, RM = 6,74, 95\% IC [3,90, 11,64]$), con una clara relación entre el uso problemático de los videojuegos y la ansiedad ($r = .24; p < ,001$). En las chicas existe relación entre el uso problemático de videojuegos y bajo estado de ánimo ($r = .19; p < ,05$). Los hallazgos contribuyen a una mejor comprensión de las variables psicológicas relacionadas con el uso problemático de videojuegos, consolidando la idea de instaurar programas educativos para prevenir el abuso de los videojuegos y sus problemas asociados.

Palabras clave: Videojuegos; Ansiedad; Depresión; Adolescentes; Juego problemático.

Abstract

Problem use of video games is an increasing risk behaviour. High exposure of adolescents to video games has been linked to a variety of disorders, but the relationship between problem video game playing and emotional welfare is unknown. The aim of the study is to analyse problem video game playing in a sample of adolescents and to determine whether there are differences between online and offline players, in addition to examining its relationship with anxiety and depressive symptomatology. A sample of adolescents ($N = 380$) completed self-reports measuring video game use and symptoms of anxiety and depression. We found that 7.4% of females and 30% of males can be considered as playing at problem levels. Online players were almost 12 times more likely to play at high frequency than offline players ($\chi^2_{(1, 267)} = 72.72, p < .001, OR = 11.63, 95\% CI [6.31, 21.43]$). Males play more frequently, and play more online ($\chi^2_{(1, 267)} = 50.85, p < .001, OR = 6.74, 95\% CI [3.90, 11.64]$), with a clear relationship between problem video game playing and anxiety ($r = .24; p < .001$). In females, there is a relationship between problem video game playing and depression ($r = .19; p < .05$). Our findings contribute to a better understanding of the psychological variables involved in problem video game playing. The implementation of strategies is suggested in order to prevent pathological gaming and associated problems.

Key words: Video Game; Anxiety; Depression; Adolescents; Problem Video Game Playing.

Recibido: Diciembre 2015; Aceptado: Junio 2016.

Enviar correspondencia a:

María T. González, Departamento de Psicología de la Salud, Universidad Miguel Hernández. Av. de la Universidad, s/n. 03202. Elche, Alicante. Tel.: 96-665 83 44. Fax: 96-665 89 04. E-mail: mgonzalvez@umh.es

La presencia y el uso cada vez más frecuentes en nuestra sociedad actual de las tecnologías de la información y la comunicación principalmente ocurre entre niños y adolescentes (Lorenci, 2012). El uso problemático de videojuegos (IGD - Internet Gaming Disorder) es una de las nuevas condiciones merecedoras de más estudio en la quinta edición del manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales de la Asociación Estadounidense de Psiquiatría (DSM-5; APA, 2013), definido como un “uso persistente y recurrente de videojuegos en Internet, muchas veces con otros jugadores, que resulta en un trastorno clínico o angustia, con cinco (o más) de los siguientes indicadores en un periodo de doce meses: preocupación, síndrome de abstinencia, pérdida de control, pérdida de interés en aficiones previas, uso continuado a pesar de tener conocimiento de sus problemas psicosociales, decepción, evitación y conflicto en los ámbitos personales, laborales o académicos” (pág. 795). Las personas con este problema normalmente tienen impedimentos importantes en su entorno escolar, de trabajo o en sus relaciones interpersonales (APA, 2013). Chamarro et al. (2014) dicen que el uso de videojuegos se convierte en problemático cuando el uso sano de los mismos se transforma en una dependencia psicológica: evitación de problemas, cambios en los estados de ánimo, pérdida de control, y victimización.

Cada vez más estudios subrayan las diferencias entre jugar con videojuegos online y offline. A diferencia de los juegos tradicionales, los videojuegos online integran el juego dentro de un contexto social basado en Internet, creando un entorno distintivo para el juego social (Kowert y Oldmeadow, 2013). Los elementos sociales inherentes a este entorno conforman el motivo principal de la frecuencia continuada y la duración prolongada del juego (Caplan, Williams, y Yee, 2010). Es más probable que los videojuegos online, en comparación con los offline, estén asociados con un uso abusivo de los mismos (Porter, Starcevic, Berle, y Fenech, 2010), y se ha sugerido que los videojuegos online tienen mayor potencial adictivo (Ng y Wiemer-Hastings, 2005).

Las tasas de prevalencia de abuso de Internet en estudios realizados en España varían entre 3,7% y 9,9% (Muñoz-Rivas, Fernández, y Gámez-Guadix, 2010). En el 2014, las plataformas de videojuegos online registraron una media de 130.000 jugadores nuevos mensualmente (Buil, Moratilla, y Ruiz, 2015). De manera similar, se informa que entre el 6,1% (Chamarro et al., 2014) y el 8,2% (Oliva, 2012) de los adolescentes españoles puede ser adicto a los videojuegos, con más jugadores patológicos varones que mujeres (Labrador y Villadangos, 2010; Oliva, 2012).

Algunos factores sociales podrían explicar la adquisición de los comportamientos de juego: disponibilidad alta, acceso fácil, aceptación social mayor, difusión amplia y restricciones legales permisivas (Blanco, González, y Martos, 2015). El juego patológico se ha asociado a la expectativa de obtener estados de ánimo positivos o de aliviar estados de

ánimo negativos (Shead, Callan, y Hodgins, 2008) y alguna evidencia existe respecto del papel mediador de la regulación emocional en la aparición del uso compulsivo de videojuegos (Haagsma, Caplan, Peters, y Pieterse, 2013). Algunos estudios han señalado el papel mediador de la regulación emocional en el desarrollo de problemas de juego patológico (Estévez, Herrero, Sarabia, y Jáuregui, 2014; Schreiber, Grant, y Odlaug, 2012), y se ha sugerido que el abuso de los videojuegos puede tener un impacto negativo sobre síntomas de ansiedad y depresión (Martínez, Betancourt, y González, 2013; Tortolero et al., 2014), a pesar de que la mayoría de los estudios centran su atención en videojuegos agresivos. Lafrenière, Vallerand, Donahue, y Lavigne (2009) concluyeron que los jugadores con una participación obsesiva tenían experiencias afectivas negativas; de la misma manera, otros han informado de la asociación entre el uso abusivo de videojuegos y niveles altos de ansiedad y depresión (Mentzoni et al., 2011). En este sentido, un estudio de Vázquez et al. (2013) con adolescentes españoles encontró una prevalencia de estado de ánimo negativo en el 14,9% de los varones y en el 16,9% de las mujeres, llegando hasta el 20,7% en la adolescencia.

Además, el uso problemático de videojuegos aparentemente está asociado con interferencia y desajuste en nuestro estilo de vida, con consecuencias importantes para los adolescentes (Beranuy, Chamarro, Graner, y Carbonell, 2009). Algunos de los efectos sociales negativos del uso abusivo de videojuegos incluye relaciones afectivas débiles con los padres y con personas de su misma edad, y el fortalecimiento de estereotipos sociales raciales o sexuales (Dickerman, Christensen, y Kerl-McClain, 2008).

Aún se desconoce la relación entre el abuso de videojuegos y ansiedad y depresión entre adolescentes españoles. El objetivo inicial de este estudio es analizar el uso de videojuegos problemático en una muestra de adolescentes y determinar la existencia de diferencias entre jugadores online y offline. Segundo, buscar evidencia respecto de la asociación entre el abuso de videojuegos y la sintomatología ansiosa y depresiva en adolescentes españoles. En base a estudios previos, nuestras hipótesis son que hay una prevalencia alta de uso de videojuegos patológico, con diferencias entre jugadores online y offline, y que el uso de los videojuegos a niveles problemáticos se asocia con mayores niveles de ansiedad y depresión.

Método

Participantes

El equipo de investigadores contactó con una muestra de conveniencia de 35 escuelas de cinco ciudades españolas en la provincia de Alicante; todas las escuelas que optaron por participar fueron incluidas en el estudio. La muestra estaba compuesta por 380 estudiantes de tres escuelas públicas (todos los participantes invitados a participar en el estudio

acordaron hacerlo). Los participantes tenían entre 12 y 17 años ($M = 14,9$, $DT = 1,46$); 14,7% entre los 12-13 años, 48,2% entre los 14-15 años y 37,1% entre los 16-17 años, con la misma distribución de varones y mujeres, sin diferencias de género entre los grupos por edades. La mayoría (92,6%) era de nacionalidad española, el 7,4% se distribuía entre 18 nacionalidades adicionales, y un participante no declaró su nacionalidad. Según las reglas escolares, no se recopiló dato alguno sobre los grupos étnicos o niveles socioeconómicos, pero la mayoría de los estudiantes participantes era de raza blanca y clase media.

Instrumentos

Se evaluaron los factores sociodemográficos con ítems que incluyeron edad, género y nacionalidad. El uso de videojuegos se midió con la versión en español de la escala Problem Video Game Playing (PVP; Tejeiro y Moran, 2002). La escala PVP es un cuestionario con nueve ítems dicotómicos, basada en criterios del DSM-IV (APA, 1994) respecto de abuso de sustancias y juego patológico de videojuegos, y también basada en literatura sobre adicciones. Los ítems originalmente en castellano se usaron, pero la referencia a “robar” se eliminó del ítem 8 con el fin de aumentar la similitud entre este ítem y los criterios del DSM-5 para IGD y trastorno por uso de sustancias. Estudios diferentes en varios países y entornos han confirmado que el PVP es unidimensional, tiene buena consistencia interna (Alfa de Cronbach entre 0,69 y 0,91), y gran validez de convergencia y criterios (e.g., López-Fernández, Honrubia-Serrano, Baguley, y Griffiths, 2014). En este estudio, el coeficiente de la consistencia interna del PVP fue baja (Alfa de Cronbach $\alpha = 0,58$); no se pudo excluir ningún ítem de cualquier submuestra porque hubiese impactado el Alfa de manera negativa.

Se han sugerido varios puntos de corte para el PVP: tres (Arab et al., 2007), cuatro (Tejeiro, Gómez-Vallecillo, Pelegrina, Wallace, y Emberley, 2012), cinco (Adiele y Olatokun, 2014) y seis (López-Fernández et al., 2014). El punto de corte de este estudio fue cuatro, en el extremo más bajo del rango sugerido por el DSM-5 para considerar que un trastorno por uso de sustancias es de severidad moderada.

Ansiedad y depresión se midieron con las escalas de Goldberg, Bridges, Duncan-Jones, y Grayson (1988). Derivadas mediante un análisis del rasgo latente de una entrevista de estudio psiquiátrico estándar, estas escalas contribuyen medidas dimensionales de la severidad de cada trastorno. Cada escala está compuesta de nueve ítems (respuesta dicotómica; un punto para cada respuesta afirmativa), pero la serie completa de preguntas se administra únicamente si los primeros cuatro ítems registraron al menos dos respuestas positivas (en la escala de ansiedad) o una respuesta positiva (en la escala de depresión). Los puntos de corte se ubican en cuatro o más para ansiedad y en dos o más para depresión, con puntuaciones más altas indicando mayor severidad. Los

autores indican que una persona con una puntuación en el punto de corte en cualquiera de las dos escalas tiene una probabilidad del 50% de tener un trastorno clínico, y la probabilidad del mismo sube de manera pronunciada con puntuaciones que sobrepasen dicho punto. La puntuación total tiene una especificidad del 0,84 y una sensibilidad del 0,75. Los valores del Alfa de Cronbach en nuestro estudio fueron moderados en $\alpha = 0,71$ para la escala de ansiedad y de $\alpha = 0,66$ para la escala de depresión.

Procedimiento

Después de la aprobación del estudio por parte del comité de ética de la Universidad Miguel Hernández y de los órganos de gobierno de las escuelas (para garantizar la ausencia de riesgo para los participantes y el respeto de los derechos humanos), los adolescentes y sus padres fueron informados de sus objetivos y firmaron formularios de acuerdo y consentimiento, respectivamente. Todas las medidas para garantizar la confidencialidad y la anonimidad fueron implementadas y explicadas a los participantes. Después de dar unas instrucciones verbales breves, dos miembros del equipo de investigadores administraron los cuestionarios a grupos de aproximadamente 30 participantes en sus aulas habituales durante su jornada escolar. El tiempo requerido para completar los cuestionarios era entre 10 y 20 minutos.

Análisis de datos

Se usó el paquete estadístico SPSS versión 21.0 y Amos versión 21.0 para procesar y analizar los datos. Se usaron tests de significancia chi cuadrado para las variables nominales, el tamaño de efecto se midió con razón de momios y ϕ para las variables binarias, y con la V de Cramer o ϕ_c para las variables categóricas no-dicotómicas. Pruebas de normalidad (Shapiro-Wilk) y homocedasticidad (prueba de Levene) se implementaron para cada variable y, según los resultados, se implementaron pruebas paramétricas (t de Student) o no-paramétricas (U de Mann-Whitney); el tamaño de efecto se midió con el d de Cohen para variables Gaussianas y con el r para variables no-Gaussianas (Fritz, Morris, y Richler, 2012).

Resultados

Uso de videojuegos

La gran mayoría de los participantes había jugado con videojuegos en el último año (86,1%), el 36,1% como jugadores habituales (diariamente o casi diariamente). En comparación con las mujeres, era 4,6 veces más probable que los varones jugaran de manera habitual; 52,6% varones, 19,5% mujeres, $\chi^2_{(1, 380)} = 45,30$, $p < ,001$, $RM = 4,60$, 95% IC [2,91, 7,27]; no se hallaron diferencias en alta frecuencia de juego entre los distintos grupos de edad. La mayoría de los participantes jugaba principalmente o casi siempre offli-

ne (42,4%), con los demás similarmente distribuidos entre juegos online (27,9%) y ambos tipos (29,5%); los varones (63,3%) jugaban online significativamente más que las mujeres (20,4%); $\chi^2_{(1, 267)} = 50,85$, $p < ,001$, $RM = 6,74$, 95% IC [3,90, 11,64]; no hubo diferencia entre juegos online y offline por grupos de edad (39,1% de los jugadores online en el rango de 11-13 años de edad, 36,3% en el rango de 14-15 años de edad, y 44,3% en el rango de 16-17 años de edad). Era casi 12 veces más probable que los jugadores online jugaran con mayor frecuencia (62,3%) que los jugadores offline (12,4%); $\chi^2_{(1, 267)} = 72,72$, $p < ,001$, $RM = 11,63$, 95% IC [6,31, 21,43]. Una regresión logística con alta frecuencia de juego como variable dependiente encontró que la probabilidad más alta aún existía, incluso controlando por género y edad, $RM = 9,27$, 95% IC [4,83, 17,80]. La tabla 1 muestra las puntuaciones de los participantes.

Tabla 1. Puntuaciones en el cuestionario Problem Video Game Playing (PVP) y las escalas de Goldberg et al. (1988).

	Hombres (n = 189)	Mujeres (n = 191)	Total (N = 380)
PVP	2,48 (1,81)**	1,27 (1,81)	1,88 (1,67)
Jugadores online	3,56 (1,56)**	1,78 (1,25)	2,67 (1,81)**
Jugadores offline	1,32 (1,02)	1,14 (0,83)	1,23 (1,29)
Ansiedad	2,56 (1,88)	4,01 (2,42)**	3,29 (2,29)
Depresión	1,61 (1,61)	2,23 (2,00)*	1,92 (1,84)

Nota. * $p < ,05$; ** $p < ,001$

Los varones obtuvieron puntuaciones significativamente más altas que las mujeres en el PVP ($U = 10957$, $p < ,001$, $r = 0,35$). No se hallaron diferencias entre los distintos grupos de edad. Con un punto de corte de cuatro, el 7,4% de las mujeres y el 30% de los varones pueden considerarse jugadores patológicos; $RM = 5,39$, 95% IC [2,88, 10,08]. La puntuación de jugadores online era significativamente más alta que la de jugadores offline ($U = 4441,5$, $p < ,001$, $r = 0,42$); el 33% de los jugadores online y el 6,8% de los jugadores offline (el 16,5% del total de jugadores) obtuvo una puntuación por encima del punto de corte de cuatro, con el 75% de todos los jugadores patológicos siendo jugadores online.

Ansiedad y depresión

De todos los participantes, el 53,4% obtuvo una puntuación por encima del punto de corte para ansiedad; las mujeres obtuvieron puntuaciones más altas que los varones ($U = 11592$, $p < ,001$, $r = 0,31$). El 47,6% de los participantes obtuvo una puntuación por encima del punto de corte para depresión; las mujeres también obtuvieron puntuaciones más altas que los varones ($U = 14804,5$, $p < ,001$, $r = 0,15$). La tabla 1 muestra las puntuaciones para cada escala.

El coeficiente de correlación de Spearman reveló que, para mujeres, sólo la correlación entre la puntuación total en el PVP y la puntuación en la escala de depresión era significativa ($r = 0,19$; $p < ,05$), pero dicha relación perdía su significación cuando se calculaba la correlación parcial, controlando por juegos online y offline. Para varones, la puntuación total en el PVP tuvo una correlación significativa con las puntuaciones para depresión ($r = ,21$; $p < ,05$) y ansiedad ($r = 0,24$; $p < ,001$), incluso cuando se calculaba la correlación parcial, controlando por juegos online y offline ($r = 0,30$, $p = ,001$ para ambos ansiedad y depresión).

Entre los varones, era tres veces más probable que los jugadores patológicos obtuvieran puntuaciones por encima del punto de corte, en comparación con los jugadores no-patológicos, en la escala de ansiedad ($RM = 3,15$, 95% IC [1,64, 6,04]) y casi dos veces más probable que obtuvieran puntuaciones por encima del punto de corte en la escala de depresión ($RM = 1,83$, 95% IC [0,97, 3,45]), aunque el segundo no era estadísticamente significativo; ver Tabla 2. También, los jugadores patológicos hombres obtuvieron puntuaciones significativamente más altas en ansiedad ($U = 2769$, $p = ,006$, $r = 0,20$) y en depresión ($U = 2996,5$, $p = ,029$, $r = 0,16$) en comparación con los jugadores no-patológicos hombres. No se halló diferencia significativa alguna para mujeres.

Tabla 2. Significación de las diferencias entre jugadores patológicos y no-patológicos en las puntuaciones por encima de los puntos de corte para ansiedad y depresión.

	χ^2	d.f.	p	RM (IC 95%)
Ansiedad	1,57	1	$< ,001$	3,15 (1,64-6,04)
Depresión	0,92	1	,09	1,83 (0,97-3,45)

Discusión

Nuestro objetivo fue medir el uso de videojuegos patológico, ansiedad y depresión en una muestra de adolescentes españoles, y analizar sus relaciones. Encontramos que el 86,1% de los adolescentes había jugado con videojuegos en el último año; este resultado es coherente con los de Beltrán, Beltrán, Moreno, Cervelló, y Montero (2012), aunque nuestro estudio llama la atención el porcentaje más elevado de jugadores habituales (36,1%, diariamente o casi diariamente). Igual que en estudios previos (Chamarro et al., 2014; Chóliz y Marco, 2011; Labrador y Villadangos, 2010), era más probable que los varones, en comparación con las mujeres, fuesen jugadores frecuentes y también jugadores online, por lo tanto con mayor potencial de ser adictos (Ng y Wiemer-Hastings, 2005).

Las personas con uso problemático de videojuegos normalmente tienen impedimentos importantes en sus entornos principales (APA, 2013). Las síntomas y los trastornos de ansiedad y depresión son los problemas más prevalentes en

tre adolescentes (Skrove, Romundstad, y Indredavik, 2013), particularmente entre mujeres (Rosa-Alcázar, Parada-Navas, y Rosa-Alcázar, 2014). En línea con nuestra hipótesis, encontramos una relación clara entre el uso de videojuegos patológico y ansiedad (y en menor medida con depresión), pero únicamente en los varones. Las mujeres mostraron una relación débil entre el uso de videojuegos patológico y depresión, que perdió significación cuando se controlaba por juegos online vs. offline.

Mehroof y Griffiths (2010) propusieron que la ansiedad como rasgo y como estado muestra asociaciones significativas con la adicción a los videojuegos, y que algunos rasgos, como neuroticismo, búsqueda de sensaciones, y agresión, podrían conducir a las individuos hacia el juego patológico (Gyollai et al., 2014). Por lo tanto, parece razonable suponer que las intervenciones deberían partir de la detección de estos rasgos de personalidad con el fin de prevenir el desarrollo del uso patológico de videojuegos. Normalmente, no se juega a videojuegos para obtener algún beneficio o premio, sino por placer o interés intrínseco (Chóliz y Marco, 2011), facilitado por las características estructurales y funcionales de los videojuegos (Lee y LaRose, 2007). Los jugadores de videojuegos adolescentes obtienen recompensas a corto plazo pero, en cambio, presentan síntomas de depresión y ansiedad, que pueden conducir hacia un aumento en el uso de los videojuegos como estrategia de evitación o escape de situaciones cotidianas estresantes y del agotamiento (Muros, Aragón, y Bustos, 2013), pero estudios futuros han de aclarar la dirección de esta relación.

A pesar de algunas limitaciones evidentes, como la muestra oportunista y de conveniencia, el autoinforme como método, y la relativa pobreza de las propiedades psicométricas de algunas de las escalas usadas, nuestro estudio aporta la primera evidencia empírica de la asociación entre el uso abusivo de videojuegos y ansiedad y depresión entre adolescentes españoles. Es más, para adolescentes con ciertos perfiles de riesgo, el abuso de videojuegos puede ser la causa de problemas familiares, sociales y académicos. Por lo tanto, la detección temprana del uso patológico de videojuegos, en particular entre adolescentes con riesgo de problemas emocionales, es necesaria para prevenir y minimizar otros resultados negativos, como trastornos emocionales relacionados con la ansiedad y la depresión.

Financiación

Este estudio recibió apoyo del programa Vali+D del Departamento de Cultura, Educación y Ciencia de la Generalitat Valenciana (Ref. ACIF/2014/047).

Conflicto de intereses

Los autores declaran la inexistencia de conflicto de intereses.

Referencias

- Adiele, I. y Olatokun, W. (2014). Prevalence and determinants of Internet addiction among adolescents. *Computers in Human Behaviour*, 31, 100-110. doi:10.1016/j.chb.2013.10.028.
- American Psychiatric Association (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders, Fourth Edition*. Arlington, VA: American Psychiatric Association.
- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders, Fifth Edition*. Arlington, VA: American Psychiatric Association.
- Arab, E., Sommer, K., Herskovic, V., Sommer, S., Sandoval, C. y Poblete, C. (2007). Evaluación del uso del video juego en escolares de la Región Metropolitana. *Revista Chilena de Psiquiatría y Neurología de la Infancia y la Adolescencia*, 18, 7-11.
- Beltrán, V. J., Beltrán, J. I., Moreno, J. A., Cervelló, E. y Montero, C. (2012). El uso de videojuegos activos entre los adolescentes. *CCD. Cultura_Ciencia_Deporte*, 7, 19-24. doi:10.12800/ccd.v7i19.20.
- Beranuy, M., Chamarro, A., Graner, C. y Carbonell, X. (2009). Validación de dos escalas breves para evaluar la adicción a Internet y el abuso de móvil. *Psicothema*, 21, 480-485.
- Blanco, P., González, M. y Martos, C. (2015). El juego como adicción social: crónica de una patología anunciada. *Alternativas: Cuadernos de Trabajo Social*, 22, 9-22.
- Buil, P., Moratilla, M. J. S. y Ruiz, P. G. (2015). La regulación publicitaria de los juegos de azar online en España. Una reflexión sobre la protección del menor. *Adicciones*, 27, 198-204.
- Caplan, S., Williams, D. y Yee, N. (2010). Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players. *Computers in Human Behaviour*, 25, 1312-1319.
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J. M., Muñoz-Mirallés, R., Ortega-González, R., López-Morron, M. R., ... Toran-Montserrat, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26, 303-311.
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27, 418-426.
- Dickerman, C., Christensen, J. y Kerl-McClain, S. B. (2008). Big breasts and bad guys: Depictions of gender and race in video games. *Journal of Creativity in Mental Health*, 3, 20-29. doi:10.1080/15401380801995076.
- Estévez, A., Herrero, D., Sarabia, I. y Jáuregui, P. (2014). Mediating role of emotional regulation between impulsive behaviour in gambling, Internet and videogame abuse, and dysfunctional symptomatology in young adults and adolescents. *Adicciones*, 26, 282-290.
- Fritz, C. O., Morris, P. E. y Richler, J. J. (2012). Effect size estimates: current use, calculations, and interpretation.

- Journal of Experimental Psychology: General*, 141, 2-18. doi:10.1037/a0024338.
- Goldberg, D., Bridges, K., Duncan-Jones, P. y Grayson, D. (1988). Detecting anxiety and depression in general medical settings. *British Medical Journal*, 297, 897-899. doi:10.1136/bmj.297.6653.897.
- Gyollai, A. D., Griffiths, M., Barta, C., Vereczkei, A., Urban, R., Kun, B., ... Demetrovics, Z. (2014). The genetics of problem and pathological gambling: a systematic review. *Current Pharmaceutical Design*, 20, 3993-3999. doi:10.2174/13816128113199990626.
- Haagsma, M. C., Caplan, S. E., Peters, O. y Pieterse, M. E. (2013). A cognitive-behavioural model of problematic online gaming in adolescents aged 12-22 years. *Computers in Human Behaviour*, 29, 202-209. doi:10.1016/j.chb.2012.08.006.
- Kowert, R. y Oldmeadow, J. A. (2013). Social reputation: Exploring the relationship between online video game involvement and social competence. *Computers in Human Behaviour*, 29, 1872-1878. doi:10.1016/j.chb.2013.03.003.
- Labrador, F. J. y Villadangos, S. M. (2010). Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción. *Psicothema*, 22, 180-188.
- Lafrenière, M. C., Vallerand, R. J., Donahue, E. G. y Lavigne, G. L. (2009). On the costs and benefits of gaming: the role of passion. *CyberPsychology & Behaviour*, 12, 285-290. doi:10.1089/cpb.2008.0234.
- Lee, D. y LaRose, R. (2007). A socio-cognitive model of video game usage. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 51, 632-650. doi:10.1080/08838150701626511.
- López-Fernández, O., Honrubia-Serrano, L. M., Baguley, T. y Griffiths, M. D. (2014). Pathological video game playing in Spanish and British adolescents: Towards the exploration of Internet Gaming Disorder symptomatology. *Computers in Human Behaviour*, 41, 304-312. doi:10.1016/j.chb.2014.10.011.
- Lorenci, M. (2012). *Anuario SGAE de las Artes Escénicas, musicales y audiovisuales*. Fundación Autor: Madrid.
- Martínez, P., Betancourt, D. y González, A. (2013). Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4, 167-180.
- Mehroof, M. y Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behaviour, and Social Networking*, 13, 313-316. doi:10.1089/cyber.2009.0229.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouveroe, K. J. M., Hetland, J. y Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behaviour, and Social Networking*, 14, 591-596. doi:10.1089/cyber.2010.0260.
- Muñoz-Rivas, M. J., Fernández, L. y Gámez-Guadix, M. (2010). Analysis of the indicators of pathological Internet use in Spanish university students. *The Spanish Journal of Psychology*, 13, 131-137. doi:10.1017/s1138741600002365.
- Muros, B., Aragón, Y. y Bustos, A. (2013). La ocupación del tiempo libre de jóvenes en el uso de videojuegos y redes. *Comunicar*, 20, 31-39. doi:10.3916/c40-2013-02-03.
- Ng, B. D. y Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology & Behaviour*, 8, 110-113. doi:10.1089/cpb.2005.8.110.
- Oliva, A. (2012). *Uso y riesgo de adicciones a las nuevas tecnologías entre adolescentes y jóvenes andaluces*. Sevilla: Aguaclara.
- Porter, G., Starcevic, V., Berle, D. y Fenech, P. (2010). Recognizing problem video game use. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 44, 120-128.
- Rosa-Alcázar, A. I., Parada-Navas, J. L. y Rosa-Alcázar, A. (2014). Síntomas psicopatológicos en adolescentes españoles: relación con los estilos parentales percibidos y la autoestima. *Anales de Psicología*, 30, 133-142. doi:10.6018/analesps.30.1.165371.
- Schreiber, L. N., Grant, J. E. y Odlaug, B. L. (2012). Emotion regulation and impulsivity in young adults. *Journal of Psychiatric Research*, 46, 651-658. doi:10.1016/j.jpsychires.2012.02.005.
- Shead, N., Callan, M. J. y Hodgins, D. C. (2008). Probability discounting among gamblers: Differences across problem gambling severity and affect-regulation expectancies. *Personality and Individual Differences*, 45, 536-541. doi:10.1016/j.paid.2008.06.008.
- Skrove, M., Romundstad, P. y Indredavik, M. S. (2013). Resilience, lifestyle and symptoms of anxiety and depression in adolescence: the Young-HUNT study. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 48, 407-416. doi:10.1007/s00127-012-0561-2.
- Tejeiro, R., Gómez-Vallecillo, J., Pelegrina, M., Wallace, A. y Emberley, E. (2012). Risk factors associated with the abuse of video games in adolescents. *Psychology*, 3, 310-314. doi:10.4236/psych.2012.34044.
- Tejeiro, R. y Moran, R. B. (2002). Measuring video game pathological playing in adolescents. *Addiction*, 97, 1601-1606. doi:10.1046/j.1360-0443.2002.00218.x.
- Tortolero, S. R., Peskin, M. F., Baumler, E. R., Cuccaro, P. M., Elliott, M. N., Davies, S. L., ... Schuster, M. A. (2014). Daily violent video game playing and depression in preadolescent youth. *Cyberpsychology, Behaviour, and Social Networking*, 17, 609-615. doi:10.1089/cyber.2014.0091.
- Vázquez, M. E., Muñoz, M. F., Fierro, A., Alfaro, M., Rodríguez, L. y Bustamante, P. (2013). Estado de ánimo de los adolescentes y su relación con conductas de riesgo y otras variables. *Revista Pediatría de Atención Primaria*, 15, 219. doi:10.4321/s1139-76322013000400003.