

Consumo problemático de videojuegos y afectividad: ¿Existen diferencias de género?

VERÓNICA CERVIGÓN-CARRASCO
cervigon@uji.es

MARTA GARCÍA-BARBA
barbam@uji.es

MAR BISQUERT-BOVER
al395816@uji.es

CRISTINA GIMÉNEZ-GARCÍA
gimenezc@uji.es

Resumen

Introducción: La expansión de Internet y las TIC ha propiciado la aparición de algunos tipos de adicción, como por ejemplo, a los videojuegos. La literatura científica identifica un vínculo entre esta adicción y el afecto, pero pese a la importancia del género, no siempre se ha tenido en cuenta. Se pretende explorar la asociación entre el consumo problemático de videojuegos y el afecto atendiendo al género. Se hipotetiza que una mayor intensidad afectiva se asocia con un mayor consumo problemático de videojuegos, en particular, entre los hombres. **Método:** Para ello, 106 personas (55,7% mujeres) con una media de edad de 25,27 años (DT= 6,59) cumplieron la adaptación española del Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) y del Positive and Negative Affect Schedule anónima y voluntariamente. El estudio sigue un diseño observacional descriptivo y comparativo. **Resultados:** el 40,4% de los hombres y el 15,4% de las mujeres juegan a los videojuegos al menos 1 vez a la semana; el 21,3% y 6,8% respectivamente, lo hacen todos los días. En los hombres solo existe una relación positiva entre el afecto negativo y haber jugado alguna vez ($\rho=,375$; $p=,009$); mientras que en las mujeres el consumo problemático se vincula tanto con un menor afecto positivo ($\rho=-,258$; $p=,049$) como con un mayor afecto negativo ($\rho=,241$; $p=,046$). **Conclusiones:** La asociación entre la afectividad y el consumo de videojuegos podría ser diferente en función del género. Concretamente, en hombres las emociones desagradables se vinculan con el uso de videojuegos y para las mujeres, tanto esta experiencia emocional negativa como la ausencia de emociones positivas se asocian con consumo problemático

Palabras clave: adicción, videojuegos, afectividad y diferencias de género

Abstract

Introduction: The expansion of Internet and ICTs has led to the emergence of some types of addiction, such as, to videogames. The scientific literature has identified a link between this addiction and affect, but despite the importance of gender, it has not always been taken into account. The aim is to explore the association between problematic videogame use and affect by gender. It is hypothesized that higher affective intensity is associated with higher problematic videogame use, particularly among men. **Method:** For this purpose, 106 people (55.7% women), with a mean age of 25.27 years (SD= 6.59) completed the Spanish adaptation of the Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and the Positive and Negative Affect Schedule anonymously and voluntarily. The study follows a descriptive and comparative observational design. **Results:** 40.4% of the men and 15.4% of the women play videogames at least once a week; 21.3% and 6.8%, respectively, do so every day. In men, there is only a positive relationship between negative affect and having ever played ($\rho=.375$; $p=.009$); while in women, problematic consumption is linked to both lower positive affect ($\rho=-.258$; $p=.049$) and higher negative affect ($\rho=.241$; $p=.046$). **Conclusions:** The association between affectivity and video game consumption could be different according to gender. Specifically, in men unpleasant emotions are linked to the use of video games, and for women, both negative emotional experience and the absence of positive emotions are associated with problematic consumption.

Key Words: Addiction, Videogames, Affectivity, Gender differences

Introducción

La expansión de las nuevas tecnologías de la información y comunicación ha propiciado importantes cambios en los patrones de conducta y funcionamiento de las personas en diferentes áreas de su vida, siendo especialmente notable su efecto en la esfera del ocio y tiempo libre, la cual se encuentra cada vez más ligada al uso de Internet y los dispositivos tecnológicos (Muros-Ruiz, Aragón-Carretero y Bustos-Jiménez 2013). Concretamente, el uso de videojuegos se ha convertido en una de las actividades recreativas *online* más populares. De acuerdo con la Asociación Española de Videojuegos, en 2019 el mercado de videojuegos creció un 9,6% respecto al año anterior, siendo especialmente notorio el auge del mercado *online*. En España, alrededor de 15 millones de personas dedican una media de 6,7 horas al uso de videojuegos, lo que supone casi la mitad de la población entre 6 y 64 años y el 76% de la población con edades comprendidas entre los 18 y 29 años (AEVI 2020). En este contexto, en los últimos años se han creado una gran cantidad de aplicaciones y plataformas destinadas al juego en línea, lo que ha derivado en la aparición de una nueva forma de jugar. Esta nueva forma de consumir videojuegos se caracteriza por un acceso fácil, rápido y asequible a una gran

variedad de juegos de diferentes géneros, lo que ha contribuido a que su popularidad se dispare, especialmente entre los jóvenes (Kuss y Griffiths 2012).

Cuando se explora este fenómeno, la literatura científica advierte que, en algunos consumidores, dicho consumo podría sobrevenir excesivo y disfuncional y vendría marcado por la experiencia de síntomas como saliencia, tolerancia, regulación del estado de ánimo o síndrome de abstinencia (Griffiths 2005; Young 2009). Darvesh et al. (2020) apuntan que, en población general, la prevalencia del consumo problemático de videojuegos se encuentra entre el 0,21-57,50%, llegando a ser hasta del 91% en poblaciones clínicas. De esta manera, dicho consumo problemático se ha convertido en un importante problema de salud pública (Darvesh, Nazia et al. 2020). Como respuesta a esta situación y a las diferentes evidencias que señalan grandes similitudes entre su sintomatología y los síntomas propios de los trastornos adictivos, se reconoce su relevancia clínica y se incluye en 2013 en el DSM-5 bajo la etiqueta de *Internet Gaming Disorder* como una adicción que requiere de mayor estudio, y en 2018 en la CIE bajo la etiqueta de *Gaming Disorder* (APA 2013, WHO 2018).

De acuerdo con los criterios diagnósticos, la principal manifestación del *Internet Gaming Disorder* es el uso persistente y recurrente de videojuegos *online* durante un tiempo excesivo y que genera un deterioro y malestar clínicamente significativos (APA 2013; Carbonell 2014). El malestar y deterioro que se derivan se asocian con un menoscabo en diferentes esferas del funcionamiento, destacando un peor rendimiento académico y laboral, problemas sociales e interpersonales y mayores tasas de ansiedad, depresión y estrés, lo que repercute en el bienestar, la calidad de vida y el ajuste psicológico (Kuss y Griffiths 2012; Sublette y Mullan 2010). Por ello, en los últimos años, diferentes autores han tratado de dilucidar los posibles procesos y mecanismos que pueden estar provocando que este consumo se origine y se mantenga en el tiempo a pesar de sus consecuencias (Billieux, Flayelle, Rumpf y Stein 2019; Dong y Potenza 2014).

Entre los procesos y mecanismos explorados, estudios recientes apuntan a una relación entre el consumo problemático de videojuegos y la experiencia de estados depresivos, ansiedad, estrés e irritabilidad (Evren, Dalbudak, Topcu y Kutlu 2019; González-Bueso, Vega et al. 2018), y evidencian cómo, a menudo, este uso excesivo constituye tanto un medio para manejar y regular estas experiencias emocionales negativas como una estrategia de afrontamiento hacia las situaciones de la vida que las generan (Yen, Ju-Yu et al. 2018). Así mismo, se encuentra que este patrón de consumo, en otros casos, responde a una necesidad de actuar ante la experiencia de emociones positivas, estableciéndose así también un vínculo entre consumo y afecto positivo (Billieux, Joel et al. 2011). De esta forma, tanto el afecto positivo como el afecto negativo se postulan como uno de los posibles factores que se encuentran en la base del uso excesivo y disfuncional de videojuegos.

A pesar de los avances en este terreno, encontramos una clara limitación que alude a una escasez del estudio de este consumo en mujeres. Tradicionalmente, el uso de videojuegos se ha circunscrito a un colectivo mayormente masculino, lo que ha supuesto la exclusión o infrarrepresentación de la mujer en su estudio (López-Fernández, Williams y Kuss 2019; McLean y Griffiths 2019). Sin embargo, datos recientes señalan que esta asunción es errónea. En nuestro país se estima que en torno al 32,8% de mujeres adultas juegan a videojuegos, lo que supone entre el 41,5% y 45% del total de consumidores habituales (AEVI 2019, 2020). Además, cuando varios estudios tratan de

explorar el impacto de los videojuegos más populares, encuentran que no solo las mujeres son consumidoras de estos materiales multimedia, sino que ellos, al igual que los hombres, puntúan en medidas de adicción, y que por tanto ambos géneros son vulnerables a desarrollar un patrón de consumo disfuncional (Laconi, Pirès y Chabrol 2017; López-Fernández 2018). Así pues, queda claro que su exclusión es una limitación que resulta necesario abordar.

A la luz de lo expuesto con anterioridad, el presente trabajo tiene como principal objetivo explorar la prevalencia en el consumo de videojuegos en ambos géneros y ver si existen diferencias en función de esta variable en el vínculo entre el consumo problemático y las dimensiones de la afectividad. En base a lo explorado en la literatura, se hipotetiza que: (1) una elevada intensidad en ambas dimensiones del afecto se vincula con una mayor vulnerabilidad a desarrollar un patrón de consumo problemático de videojuegos, y (2) existe un efecto diferencial en base al género en esta relación, siendo el vínculo entre afecto y consumo problemático especialmente destacable en los hombres.

Método

Participantes

En este estudio participaron un total de 106 personas con edades comprendidas entre los 18 y 48 años. El 55,7% eran mujeres, mientras que el 44,3% restante eran hombres (59 mujeres y 47 hombres, respectivamente). La media de edad era de 25,27 años con una desviación típica de 6,59.

En cuanto a la situación laboral, la mayor parte de los participantes eran estudiantes (72,6%), seguido del 21,7% que se encontraban trabajando y el 5,8% restante estaban en inactividad o desocupación. Con respecto al nivel educativo, el 78,3% habían cursado o estaban cursando estudios universitarios (grado/licenciatura, máster o doctorado), mientras que el 15,1% habían alcanzado estudios secundarios, el 6,6% cursaba o había cursado formación profesional y tan solo un participante contaba con estudios primarios (0,9%).

El consumo de internet semanal era de una media de 29,58 horas, con una desviación típica de 5,82. Semanalmente, la media de consumo para los hombres era de 38,17 horas (DT = 8,58), mientras que para las mujeres era de 22,73 horas (DT = 14,06). En la tabla 1 podemos ver con más detalle las principales características socio-demográficas de la muestra.

Tabla 1
Características sociodemográficas de la muestra

Datos sociodemográficos		Participantes (N = 106)	
		M	DT
Edad		25,27	6,59
Nº horas internet/ semana		29,58	5,82
		N	%
Género	Hombres	59	55,7
	Mujeres	47	44,3
Situación laboral	Estudiantes	77	72,6
	Ocupados	23	21,7
	Desempleados	5	4,7
	Inactivos	1	0,9
Nivel de estudios	Primarios	1	0,9
	Secundarios	15	14,2
	F. Profesional	7	6,6
	Diplomatura/ Grado	68	64,1
	Máster/ Doctorado	15	14,2

Instrumentos

Para la realización de este estudio se utilizaron tres instrumentos:

- Escala *ad hoc* de uso de videojuegos: pretende evaluar diferentes parámetros relacionados con este consumo. Concretamente, para este estudio se utilizaron dos de sus ítems: (1) ¿Has jugado alguna vez a videojuegos? con formato de respuesta dicotómica (Sí/No) y (2) ¿Con qué frecuencia juegas a videojuegos? con formato de respuesta tipo Likert (0 = Nunca a 5 = Todos los días).
- Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) de Király, Orsolya et al. (2019), en su traducción validada al español: pretende evaluar el grado de implicación en el uso de videojuegos y el consumo adictivo. Se compone de 10 ítems con formato de respuesta tipo Likert (0 = Nunca a 2 = A menudo). Una mayor puntuación en esta escala indica un mayor consumo problemático. Posee una fiabilidad interna de 0,77.
- Positive and Negative Affect Schedule (PANAS) de Watson, Clark y Tellegen (1988) en la adaptación española de López-Gómez, Hervás y Vázquez (2015): evalúa las dos dimensiones de la afectividad: afecto positivo y afecto negativo. Se conforma por un total de 20 ítems (10 por dimensión) con formato de respuesta tipo Likert (0 = Nada/ Muy ligeramente a 5 = Mucho). Esta escala cuenta con buenas propiedades psicométricas con una fiabilidad de 0,73 para la dimensión de afecto positivo y de 0,83 para afecto negativo.

Procedimiento

El reclutamiento de la muestra se realizó por diferentes vías: (1) comunicación directa, (2) a través de redes sociales y aplicaciones de mensajería instantánea y (3) e-mails. Los participantes cumplieron los cuestionarios en un ordenador situado en un laboratorio perteneciente al equipo Salusex en la Universitat Jaume I. Todas las personas participaron de forma voluntaria y tenían garantizado el anonimato.

Para el presente estudio se ha optado por un diseño experimental observacional descriptivo y comparativo. Conforme los participantes respondían, las respuestas se volcaban automáticamente en una base de datos en Excel. Posteriormente, se llevó a cabo la conversión de la base de datos a formato SPSS para así proceder a realizar los análisis estadísticos pertinentes.

Resultados

Con el objetivo de explorar la prevalencia del uso de videojuegos en función del género se analizó el ítem dicotómico: “¿Has jugado alguna vez a videojuegos?”. Como vemos en la figura 1, se encuentra que el uso de videojuegos es elevado en ambos géneros, puesto que el 95,7% de los hombres y el 84,7% de las mujeres manifiestan haber jugado alguna vez. Así mismo, con el propósito de explorar la frecuencia de consumo de videojuegos en ambos géneros, se analizó el ítem de respuesta tipo Likert. “¿Con qué frecuencia juegas a videojuegos?”. El 40,4% de los hombres y el 15,4% de las mujeres reportan un uso semanal. De estas personas, el 21,3% de los hombres y el 6,8% de las mujeres apuntan a que su consumo es diario (ver figura 1).

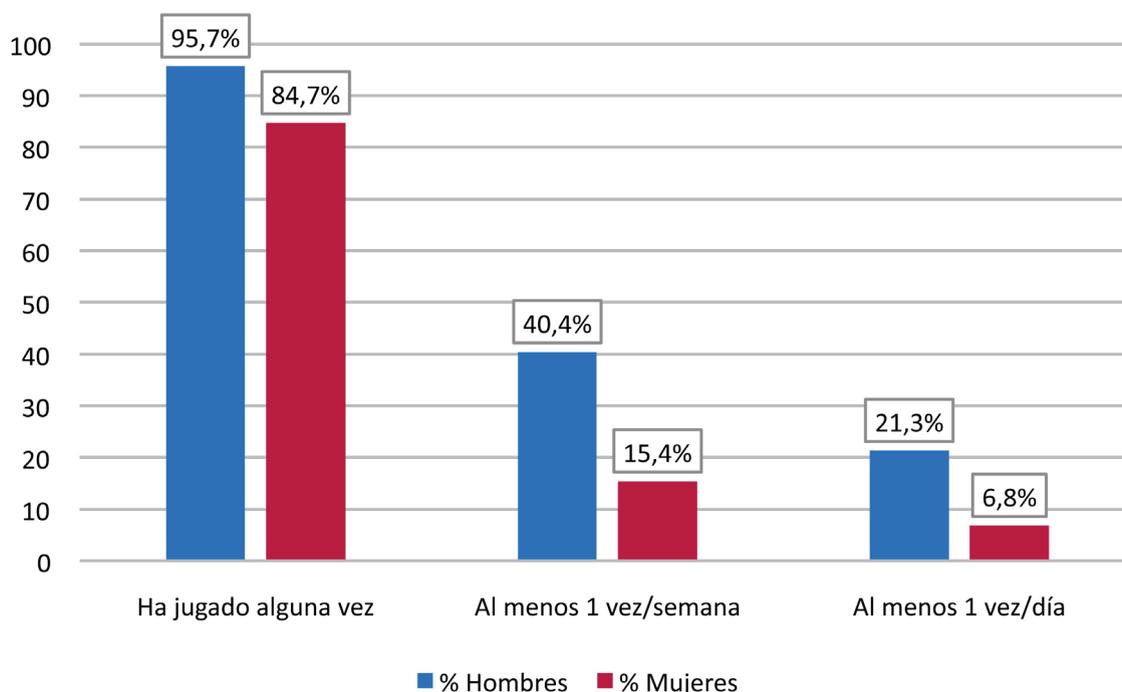


Figura 1. Distribución del consumo de videojuegos y su frecuencia por género (%)

Atendiendo al objetivo principal del presente trabajo, es decir, explorar la relación entre el consumo problemático de videojuegos y el afecto, se procedió a calcular la correlación de Spearman entre las puntuaciones del IGDT-10 (indicador de consumo problemático de videojuegos) y las puntuaciones obtenidas en cada dimensión del PANAS (afecto positivo y afecto negativo). Dicho análisis se realizó para hombres y mujeres de forma independiente. Tal y como podemos apreciar en la tabla 2, por lo que respecta a los hombres, no se encuentra ninguna relación estadísticamente significativa entre la puntuación total del IGDT-10 y la puntuación en las dos subescalas del PANAS. Sin embargo, cabría destacar que se ha hallado una relación positiva y estadísticamente significativa entre el afecto negativo y el hecho de haber jugado, esto es, el uso de videojuegos ($\rho = ,332$; $p = ,023$). En contraposición, los datos relativos a las mujeres permiten apreciar como el consumo problemático de videojuegos correlaciona de forma estadísticamente significativa con ambas dimensiones de la afectividad, puesto que la puntuación del IGDT-10 en mujeres correlaciona de forma estadísticamente significativa con ambas subescalas del PANAS. Concretamente, la relación es positiva con el afecto negativo ($\rho = ,290$; $p = ,026$), y negativa con el afecto positivo ($\rho = -,275$; $p = ,035$). Diferencialmente a lo hallado en hombres, en mujeres el hecho de haber jugado alguna vez a videojuegos no guarda relación con la afectividad.

Tabla 2
Correlaciones entre consumo problemático de videojuegos y afectividad por género

	Hombres		Mujeres	
	AP	AN	AP	AN
¿Has jugado alguna vez a videojuegos?	$\rho = ,201$ ($p = ,239$)	$\rho = ,332$ ($p = ,023$)	$\rho = ,130$ ($p = ,318$)	$\rho = ,032$ ($p = ,808$)
Puntuación total (IGDT-10)	$\rho = -,175$ ($p = ,239$)	$\rho = ,243$ ($p = ,100$)	$\rho = -,275$ ($p = ,035$)	$\rho = ,290$ ($p = ,026$)

Discusión y conclusiones

En base a los hallazgos encontrados, el presente estudio se aúna con el resto de cuerpo empírico que ha emergido recientemente y que apunta que el consumo de videojuegos ya no es exclusivo de hombres (AEVI 2020; López-Fernández, Williams y Kuss 2019; McLean y Griffiths 2019). Esto queda reflejado en nuestros datos sobre prevalencias de consumo puntual de videojuegos, en el que podemos apreciar que una gran mayoría de las mujeres evaluadas, el 84,4%, manifiesta haber consumido videojuegos en alguna ocasión. Si bien es cierto que, si nos centramos en el consumo semanal, los hombres reportan mayor consumo con una prevalencia de 40,4%, podemos apreciar que el 15,4% de las mujeres también lo reporta. Estos datos, aunque en menor

grado, van en consonancia con los resultados obtenidos por la Asociación Española de Videojuegos en su estudio con población adulta, en el que encuentran que el 45,4% de los hombres y el 32,8% de mujeres juega habitualmente a videojuegos (AEVI 2015). Así pues, podemos afirmar que una parte significativa de mujeres son consumidoras habituales de estos contenidos multimedia.

Así mismo, cuando pasamos a analizar el consumo diario, observamos que el 21,3% de los hombres y el 6,8% de las mujeres lo reporta. Hablar del consumo diario como único indicador de consumo problemático de videojuegos sería insuficiente, puesto que cabría considerar en cada caso una serie de variables adicionales como el número de horas invertidas o la interferencia asociada, entre otras. Sin embargo, si tenemos en consideración que la principal manifestación del *Internet Gaming Disorder* es un uso persistente y recurrente de videojuegos (APA 2013), podemos contemplar que los consumidores más habituales sean más vulnerables o estén más predispuestos a acabar desarrollando un consumo disfuncional. Así, casi el 7% de mujeres de nuestra muestra se situaría en un mayor riesgo de desarrollar un patrón de consumo disfuncional. De esta manera, queda patente que las mujeres también pueden convertirse en población de riesgo hacia este consumo, lo que va en la línea de lo observado en otros estudios (Laconi, Pirès y Chabrol 2017; López-Fernández 2018), haciéndose, por tanto, necesario su estudio también en este colectivo.

El principal objetivo de este estudio era explorar si existen diferencias asociadas con el género en la relación entre el consumo problemático de videojuegos y el afecto. Los hallazgos generados por este estudio permiten afirmar que existe un efecto diferencial en base al género en la relación entre ambas variables. Sin embargo, y en contra de lo que inicialmente se había hipotetizado, la relación se demuestra significativa y potente para las mujeres. De hecho, por lo que respecta a los hombres, tan solo se ha podido observar que el afecto negativo se asocia con el hecho de haber jugado alguna vez y no con un consumo problemático, de forma que para ellos no sería un factor de riesgo.

Sin embargo, según nuestros hallazgos, en el caso de las mujeres, el afecto podría considerarse como un importante factor de riesgo a tener en cuenta. Concretamente, se alude a que tanto niveles elevados de afectividad negativa como bajos niveles de afectividad positiva podrían estar relacionados con un patrón disfuncional de consumo. Los hallazgos de este estudio relativos al afecto negativo, van en la línea de otros estudios que señalan que una mayor experiencia emocional desagradable predispone a un mayor consumo de videojuegos, el cual sería usado como una herramienta para manejar, regular y afrontar estos estados negativos (Evren, Dalbudak, Topcu y Kutlu 2019; Yen, Ju-Yu et al. 2018). A diferencia de lo expuesto en otras investigaciones (Billieux, Joel et al. 2011), se encuentra que es la falta de emociones positivas, y no su exceso, lo que se vincularía con dicho patrón de uso. Este hallazgo se puede explicar si tenemos en cuenta que ambas dimensiones del afecto, aunque son independientes entre sí, se complementan, de forma que la baja experiencia de emociones placenteras puede desencadenar el aumento de la experiencia de emociones negativas, actuando esta combinación emocional como un potencial factor de riesgo en el caso de las mujeres.

A pesar de su relevancia y las múltiples implicaciones que entraña, esta investigación presenta algunas limitaciones. Su principal y más evidente limitación responde a su tamaño muestral, el cual en su totalidad es modesto. Por tanto, consideramos

importante recalcar que la presente investigación debería tomarse como un estudio preliminar, un primer paso a partir del cual generalizar los resultados. Este incremento muestral resulta especialmente necesario en el grupo de mujeres, colectivo que requiere ampliar su estudio con datos empíricos de calidad y robustez.

Como futura línea de investigación, al margen de superar las limitaciones muestrales del presente estudio, cabría seguir en la exploración de otros factores de riesgos vinculados con la adicción a los videojuegos, tanto en muestras mixtas como en muestras conformadas solo por mujeres. Seguir esta línea de estudio, será determinante para la mejora de nuestra comprensión sobre esta problemática y, por tanto, nos ayudará a ampliar nuestros conocimientos sobre su génesis e impacto, especialmente en cuanto a lo que respecta a las mujeres, para las que actualmente disponemos de evidencias escasas y limitadas.

Referencias bibliográficas

- American Psychiatric Association. 2013. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. 5th Ed. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Asociación Española de Videojuegos (AEVI). 2020. "El videojuego en España". Recuperado de El videojuego en España - Asociación Española de Videojuegos (aevi.org.es) [Consultado el 22 de junio de 2021].
- Asociación Española de Videojuegos (AEVI). 2019. "La industria del videojuego en España". *Anuario 2019*. Recuperado de Anuario AEVI 2019 [Consultado el 24 de junio de 2021].
- Asociación Española de Videojuegos (AEVI). 2015. "Videojuegos y adultos". Recuperado de Presentación de PowerPoint (aevi.org.es) [Consultado el 27 de junio de 2021].
- Billieux, Joel, Julien Chanal, Yasser Khazaal, Lucien Rochat, Phillipe Gay, Daniele Zullino y Martial Van der Linden. 2011. "Psychological Predictors of Problematic Involvement in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: Illustration in a Sample of Male Cybercafé Players". *Psychopathology*, 44: 165-171.
- Billieux, Joel, Maëva Flayelle, Hans-Jürgen Rumpf y Dan J. Stein. 2019. "High Involvement Versus Pathological Involvement in Video Games: a Crucial Distinction for Ensuring the Validity and Utility of Gaming Disorder". *Current Addiction Reports*, 6, 323-330. <https://doi.org/10.1007/s40429-019-00259-x>.
- Carbonell, Xavier. 2014. "La adicción a los videojuegos en el DSM-5". *Adicciones*, 26(2): 91-95.
- Darvesh, Nazia, Amruta Radhakrishnan, Chantelle C. Lachance, Vera Nincic, Jane P. Sharpe, Marco Ghassemi, Sharon E. Strauss y Andrea C. Tricco. 2020. "Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: a rapid scoping review". *Systematic Reviews*, 9 <https://doi.org/10.1186/s13643-020-01329-2>.
- Dong, Guangheng, Mark N. Potenza. 2014. "A cognitive-behavioral model of Internet gaming disorder: theoretical underpinnings and clinical implications". *Journal of Psychiatric Research*, 58, 7-11. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2014.07.005>.
- Evren, Cuneyt, Bilge Evren, Ercan Dalbudak, Merve Topcu y Nilay Kutlu. 2019. "Relationships of Internet addiction and Internet gaming disorder symptoms

- severities with probable attention deficit/hyperactivity disorder, aggression and negative affect among university students". *ADHD Attention Deficit and Hyperactivity Disorders*, 11: 413-419. <https://doi.org/10.1007/s12402-019-00305-8>.
- González-Bueso, Vega, Juan José Santamaría, Daniel Fernández, Laura Merino, Elena Montero y Joan Ribas. 2018. "Association between Internet Gaming Disorder or Pathological Video-Game Use and Comorbid Psychopathology: A Comprehensive Review". *International Journal of Environmental Research Public Health*, 15(4): 668. <https://doi.org/10.3390/ijerph15040668>.
- Griffiths, Mark D. 2005. "A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework". *Journal of Substance Use*, 10: 191-197.
- Király, Orsolya, Beáta Bőthe, Jano Ramos-Díaz, Afarin Rahimi-Movaghar, Katerina Lukavska, Ondřej Hrabec, Michal Miovsky, Joël Billieux, Jory Deleuze, Filip Nuyens, Laurent Karila, Mark D. Griffiths, Katalyn Nagygyörgy, Róbert Urbán, Marc N. Potenza, Daniel L. King, Hans-Jürgen Rumpf, Natacha Carragher y Zsolt Demetrovics. 2019. Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10): Measurement invariance and cross-cultural validation across seven language-based samples. *Psychology of Addictive Behaviors*, 33(1): 91-103. <https://content.apa.org/doi/10.1037/adb0000433>.
- Kuss, Daria Joanna y Mark D. Griffiths. 2012. "Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research". *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10: 278-296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>.
- Laconi, Stéphanie, Sophie Pirès y Henri Chabrol. 2017. "Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology". *Computers in Human Behavior*, 75: 652-659. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.012>.
- López-Fernández, Olatz, A. Jess Williams y Daria J. Kuss. 2019. "Measuring Female Gaming: Gamer Profile, Predictors, Prevalence, and Characteristics from Psychological and Gender Perspectives". *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00898>.
- López-Fernández, Olatz. 2018. "Generalised versus specific internet use-related addiction problems: a mixed methods studies on internet, gaming, and social networking". *International Journal of Mental Health and Addiction*, 15(12): 2913. <https://doi.org/10.3390/ijerph15122913>.
- López-Gómez, Irene, Gonzalo Hervás y Carmelo Vázquez. 2015. Adaptación de las "Escalas de afecto positivo y negativo" (PANAS) en una muestra general española. *Psicología Conductual. Revista Internacional de Psicología Clínica y de la Salud*, 23(3): 529-548.
- McLean Lavinia y Mark D. Griffiths. 2019. "Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study". *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17: 970-994. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0>.
- Muros-Ruiz, Beatriz, Yolanda Aragón-Carretero y Antonio Bustos-Jiménez. 2013. "Youth's Usage of Leisure Time with Video Games and Social Networks". *Comunicar. Scientific Journal of Media Education*, 40: 31-39 <http://dx.doi.org/10.3916/C40-2013-02-03>.

- Sublette, Victoria Anne y Barbara Mullan. 2010. "Consequences of Play: A systematic Review of the Effects of Online Gaming". *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10: 3-23.
- World Health Organization. 2018. "International statistical classification of diseases and related health problems 11th Revision (ICD-11)". <https://icd.who.int/>.
- Yen, Ju-Yu, Yi-Chun Yeh, Pen-Wei Wang, Tai-Ling Liu, Yun-Yu Chen y Chin-Hung Ko. 2018. Emotional Regulation in Young Adults with Internet Gaming Disorder. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(1): 30. <https://doi.org/10.3390/ijerph15010030>.
- Young, Kimberly. 2009. "Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents". *American Journal of Family Therapy*, 37(5): 355-372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>.