

PARTE III

Análisis

5. Discusión

La presente investigación se formuló con el propósito de aportar evidencia empírica para la comprensión del uso de Internet y los videojuegos a partir del análisis de la personalidad y el rendimiento cognitivo.

En relación a los dos primeros objetivos de esta tesis, se identificaron las características sociodemográficas y los hábitos de uso de Internet. Se realizó el estudio psicométrico de la versión en lengua española del *Internet Addiction Test* y se indagó en el uso problemático de Internet en los universitarios colombianos.

En cuanto a los datos sociodemográficos, participaron 595 universitarios de diferentes zonas de Colombia. El 38% de psicología, el 20% de Ingeniería, el 19% de administración y el 30% restante de arquitectura, mercadeo, ciencias políticas y comunicación social. El 63% fueron mujeres y el 97% de los participantes estaba soltero. En lo relacionado a los hábitos de uso de Internet se encontró que los estudiantes se conectaban en la casa y la universidad (Carbonell et al., 2012; García del Castillo et al., 2008). Las jornadas de mayor uso fueron la tarde y noche (Muñoz-Rivas, Fernández y Gámez-Gaudix, 2010). El número de horas diarias promedio de acceso a la red fue de 4.56 (Viñas, 2009). Hombres y mujeres usan por igual las redes sociales, el correo electrónico y los motores de búsqueda. La red social preferente fue Facebook (Kuss, Griffiths y Binder, 2013).

La adaptación del IAT se basó en el enfoque de Herdman, Fox-Rushby y Badia (1998). Estos autores recomiendan primero una equivalencia conceptual, luego operacional y finalmente de medición. En la equivalencia conceptual, se realizaron los procedimientos de traducción y re-traducción. Se ajustaron las siguientes preguntas: *How often do you prefer the excitement of the Internet to intimacy with your partner?*, se tradujo por ¿Con qué frecuencia prefiere más la emoción que le produce estar conectado a la intimidad con su pareja o la relación directa con sus amigos? La pregunta 6: *How often do you grades or school work suffer because of the amount of time you spend on-line?*, por ¿Con qué frecuencia sus calificaciones o actividades académicas se afectan negativamente por la cantidad de tiempo que permanece en Internet?

Para la equivalencia conceptual se aplicó el instrumento a 60 estudiantes de psicología y se comprobó la pertinencia de las preguntas y su exhaustividad. En la equivalencia de medición se realizaron los respectivos análisis psicométricos.

El uso del IAT sin adaptaciones y validaciones a la lengua española en América Latina era la principal limitación para validar las investigaciones (Liberatoe et al., 2011). Además, en Colombia no existen estudios sobre la prevalencia de la adicción a Internet y los factores de riesgo asociados. Esto se debe, según Navarro y Rueda (2007), en parte, a la ausencia de instrumentos válidos y confiables para tamizar o diagnosticar este trastorno.

En la primera aplicación del IAT efectuada a 595 universitarios colombianos en versión lápiz y papel, la fiabilidad fue de $\alpha = .77$ (Puerta-Cortés y Carbonell, 2013). La segunda aplicación en línea a 1.117 miembros de la comunidad (adolescentes, jóvenes y adultos colombianos) la fiabilidad fue superior a la aplicación anterior $\alpha = .89$ (Puerta-Cortés, Carbonell y Chamarro, 2012). En la literatura, la consistencia interna de las aplicaciones en lápiz y papel se halla en un rango de $\alpha = .89$ a $.91$ (Barke, 2012; Tonioni, 2012) y varía en aplicaciones en línea entre $.83$ y $.91$ (Korkeila, 2010; Barke, 2010; Jelenchick, 2012).

El IAT fue diseñado como un instrumento unidimensional y cada elemento contribuye a la puntuación total (Young, 1998). Sin embargo, la amplia literatura muestra poco consenso sobre las dimensiones subyacentes (tabla 1 pág. 25). Esta tesis, en consonancia con los hallazgos de Chang y Law (2008) y Widyanto, Griffiths y Brunsten (2011), confirma la existencia de tres factores: consecuencias por el uso de Internet (Factor 1), dimensión cognitiva-emocional (Factor 2) y control del tiempo (Factor 3).

El factor 1 está formado por preguntas asociadas con los efectos del uso de Internet en las actividades académicas, laborales y sociales, como la presencia de quejas continuas de familiares o amigos por el tiempo dedicado a Internet. El factor 2 está compuesto por preguntas relacionadas con las preocupaciones, el mal humor, los sentimientos de tristeza o nerviosismo por no estar conectado y el alivio cuando se conecta de nuevo. El factor 3 está constituido por preguntas vinculadas a la pérdida de control en el tiempo de

conexión y los intentos infructuosos para disminuir el tiempo que se permanece conectado.

La prevalencia de uso controlado y problemático de Internet no difiere en las aplicaciones de lápiz y papel y en línea (Puerta-Cortés y Carbonell, 2013; 2014; Puerta-Cortés, Carbonell y Chamarro, 2012). El uso controlado de Internet oscila entre 88% y el 90,2% y el uso problemático entre el 9,7% y el 12% (Liu et al., 2009; Lam, Peng, Mai y Jing, 2009).

El uso problemático de Internet está asociado con el descuido de las actividades domésticas, la preferencia por conectarse a Internet antes que salir con amigos o con la pareja, las calificaciones deficientes, el bajo desempeño académico y la reducción de sueño nocturno (Puerta-Cortés, Carbonell y Chamarro, 2012). Es decir, el uso problemático se relaciona más con la interferencia en las actividades cotidianas.

Los hombres hacen más uso problemático de Internet que las mujeres (Kuss, Griffiths y Binder, 2013; Durke et al., 2012; Mottram y Fleming, 2009). Los estudiantes universitarios representan una población en riesgo por el acceso libre e ilimitado, la flexibilidad en los horarios y la ausencia de interferencia de los padres, así como los factores de su desarrollo relacionados como la identidad, la intimidad y el escape como alternativa de solución a los conflictos (Kuss, Griffiths y Binder, 2013; Young, 2004).

El uso problemático se vinculó más con la red social *Facebook* (Puerta-Cortés y Carbonell, 2013; 2014). *Facebook* se diseñó como una comunidad virtual para estudiantes universitarios y es probable que sus características potencien el uso problemático (Carlson, 2010). Las aplicaciones como las páginas de contenido para adultos, el chat, las subastas, escuchar la radio y ver películas son otras actividades que también se vincularon en menor grado con el uso problemático; estas aplicaciones permiten interactuar con extraños, son soporte emocional o son medios para escapar de los problemas de la vida real (Korkelia et al., 2010; Whitty, 2002; Young, 2004).

En línea con el tercer objetivo de esta tesis, se relacionaron las dimensiones básicas de personalidad formuladas por el modelo de los cinco grandes factores con el uso problemático de Internet. Los resultados del estudio confirman que en los universitarios colombianos el neuroticismo predice el uso problemático de Internet (Hamburger et al., 2000; Hardie et al., 2007; Wolfradt et al., 2001). Las personas con puntuaciones altas en

neuroticismo experimentan emociones negativas (John y Strivastava., 1999). La baja afabilidad y la baja responsabilidad contribuyen además a desarrollar uso problemático. Para Kuss et al. (2013) las dimensiones de neuroticismo y afabilidad aumentarían la probabilidad de usar Internet de forma adictiva. La relación entre el uso problemático y la baja responsabilidad se debe posiblemente a dificultades en organización, autodisciplina, cumplimiento de normas y compromisos (John et al., 1999).

Nuestros hallazgos evidencian que la dimensión de responsabilidad y ser mujer son factores protectores del uso problemático de Internet. El uso diferencial de los recursos de la red entre hombres y mujeres confirma el interés que despiertan las nuevas tecnologías entre los hombres (Muñoz-Rivas et al, 2010).

Los hombres son más propensos a hacer uso excesivo de ciertas aplicaciones de Internet como las páginas de contenido para adultos (Korkelia et al., 2010; Puerta-Cortés y Carbonell, 2013; 2014) y los videojuegos (Greenberg et al., 2010; Griffiths y Davies, 2005). Aunque en menor proporción, las mujeres también participan en videojuegos. Es posible que cada género tenga diferentes propósitos para jugar.

El cuarto objetivo de este estudio pretendía examinar la influencia de la pasión y la impulsividad en el uso de videojuegos masivos (MMORPG) y no masivos (*Computarized Gaming*). En el estudio participaron 630 videojugadores, universitarios de Colombia y España a los que se administró el Cuestionario de hábitos de uso de los videojuegos, la versión en español de la *Passion Scale* (Vallerand et al., 2003) y el Inventario de Impulsividad (Dickman, 1990).

Respecto al tipo de videojuego, los hombres prefieren de acción, deporte y MMORPG (Griffiths y Davies, 2005). El género de videojuegos deportivos ha tenido gran aceptación, en especial los videojuegos de fútbol como FIFA y *Pro Evolution Soccer* (Adese, 2011). Los resultados son consecuentes con el entorno cultural de los participantes, donde el fútbol es el deporte de mayor popularidad. En cuanto a los videojuegos de acción, la preferencia es por los *shooter* en primera persona, como *Halo* y *Call of Duty*. Es probable que los hombres persistan en estos juegos por que contienen imágenes masculinas, por las habilidades visoespaciales (Green y Bavelier, 2007; Griffiths y Davies, 2005), para satisfacer la necesidad de logro (Ko et al., 2005), socializar, sumergirse en un mundo exterior y evadir la realidad (Fuster et al., 2012).

Las mujeres prefieren los videojuegos de simulación y los minijuegos. Estos juegos simulan situaciones de la vida real, son cortos, sin costo o de reglas simples (Baniqued et al., 2013). Juegan por entretenimiento o para pasar el tiempo (Ko et al., 2005). Según nuestros hallazgos parece que el objetivo que buscan hombres y mujeres en los videojuegos se relaciona con sus necesidades y habilidades.

En cuanto a la pasión, se encontró que los videojugadores estaban altamente apasionados por la actividad. Significa que jugar les gusta y es una actividad importante porque satisface las necesidades psicológicas de autonomía, competencia y relación (Vallerand et al., 2013).

En la literatura se evidencia que el tiempo excesivo de juego produce consecuencias negativas para los jugadores (Griffiths y Davies, 2005; Ko et al., 2005; Lafrenière et al., 2009). El tiempo excesivo puede establecerse en 5 horas diarias (Griffiths y Davies, 2005; Hellström et al., 2012). En nuestro estudio el tiempo de juego se relacionó tanto con la pasión obsesiva como con la pasión armoniosa. El tiempo de juego no parece ser una forma adecuada de medir el riesgo que tienen los videojuegos (Hellström et al., 2012).

En cuanto a la impulsividad, se evidencia la relación entre el número de horas de juego, el estilo de juego y la impulsividad disfuncional. Parece que los jugadores con este tipo de impulsividad reaccionan de manera rápida y no planeada. Es posible que el déficit en el control inhibitorio proporcione a los videojugadores recompensas a corto plazo, como reforzamientos y gratificación inmediata través del juego (Hall y Parsons, 2001).

La impulsividad funcional predice el tipo de juego masivo. Ese tipo de impulsividad está relacionada con la capacidad de pensar y tomar decisiones rápidas y planificadas (Dickman, 1990). Debido a las características de los MMORPG, la impulsividad funcional permite tomar riesgos y decisiones rápidas, a veces propensas a errores en el procesamiento de la información, pero estos videojugadores son capaces de sacar ventaja de este estilo y la estrategia les proporciona el máximo beneficio en el juego.

De acuerdo con nuestros resultados, los jugadores de videojuegos masivos (MMORPG) serían hombres, de más edad, con pasión tanto armoniosa como obsesiva y con impulsividad funcional. Por el contrario, los videojugadores de juegos no masivos

(*shooter* en primera persona) serían más jóvenes y con mayor impulsividad disfuncional.

Por último, el quinto objetivo era comparar el rendimiento cognitivo de videojugadores y no videojugadores. Nuestros resultados preliminares muestran que los videojugadores tienen mayor aptitud espacial, razonamiento abstracto, aptitud verbal e inteligencia general. Jugar puede estimular las capacidades cognitivas (Colom et al., 2012; Green, Li y Bavelier, 2010; Martinovic et al., 2014). Los videojugadores tienen más habilidades viso espaciales como la capacidad de rotación mental (Feng et al., 2007) y resolución espacial (Green y Bavelier, 2007). Los videojuegos están en presentaciones en 2D o requieren que el jugador navegue en mundos virtuales en 3D, mejorando la transferencia de habilidades visuales (Gentile, 2011). Otros requieren de discusión de ideas y trabajo en equipo (Yee, 2006).

Al comparar las aptitudes de los jugadores, en función del género de videojuego, nuestro estudio demuestra que habilidades cognitivas como aptitud espacial, verbal y numérica favorecen el uso de MMORPG. Este tipo de videojuegos quizá esté captando un grupo selectivo de jóvenes. En comparación al grupo más extendido de videojugadores de acción y deportivos (Campello de Souza y Roazzi, 2010).

Se observan puntajes más altos en aptitud verbal en jugadores de MMORPG. Una de las principales motivaciones para acceder a estos videojuegos es la socialización (Fuster et al., 2012). De estos juegos se derivan muchas habilidades e interacciones sociales, inversión emocional, habilidades de orden superior como el razonamiento científico, el uso de los datos y argumentos, razonamiento lógico y habilidades numéricas (Golub, 2010; Steinkuehler y Duncan, 2009; Campello de Souza y Roazzi, 2010).

En lo referente a la evaluación de la inteligencia general, los videojugadores puntuaron más alto que los no videojugadores. Aún así, los dos grupos se mantenían en la categoría media. Al comparar los videojugadores de acción, deporte, MMORPG y minijuegos no encontramos diferencias. En síntesis, es posible que ciertas aptitudes cognitivas puedan propiciar la selección del género de videojuego. La inteligencia general no determina la elección (Quiroga et al., 2009). De todas formas, esta relación puede estar mediada por variables como las diferencias individuales, la capacidad, la experiencia previa con los juegos y la motivación.

6. Conclusiones

A continuación presentamos las conclusiones generales de esta tesis.

La adaptación a la lengua española del *Internet Addiction Test* (IAT) nos permitió establecer que es un instrumento válido y confiable en las aplicaciones en lápiz y papel y en línea.

El IAT es un instrumento apto para la evaluación clínica y el *screening* y cuenta con adaptaciones en diferentes culturas.

El uso de Internet puede ser controlado, problemático y adictivo. El uso controlado se caracteriza porque la persona navega en Internet para desarrollar actividades de ocio, información, comunicación o servicios y controla en tiempo que permanece en la actividad. En el uso problemático esta navegación por Internet interfiere en sus actividades cotidianas. El uso adictivo se asocia, posiblemente, a aplicaciones específicas de Internet como algunos videojuegos.

Los universitarios colombianos y españoles dedican el mismo número de horas diarias al uso de Internet y acceden desde el ordenador doméstico. Sin embargo, para los videojuegos utilizan diferentes plataformas y lugares.

El IAT fue diseñado para evaluar la adicción a Internet, aunque esta no es una entidad nosológica aceptada en los manuales de psiquiatría como el DSM-5.

Los hombres y mujeres colombianos que utilizan Internet de forma controlada tienen diferentes objetivos. Los hombres juegan, revisan páginas de contenido sólo para adultos, casinos y participan en subastas. Las mujeres usan Internet para escuchar emisoras, leer periódicos, chatear y ver películas. El uso problemático de Internet se relacionó con actividades de información y ocio como la red social Facebook, el correo electrónico y las páginas de contenido para adultos.

El uso problemático de Internet es más común en hombres con neuroticismo, baja afabilidad y baja responsabilidad. Ser mujer y tener alta responsabilidad son factores protectores.

En comparación con muestras de Asia-pacífico, Estados Unidos y Europa Occidental, en Colombia se juega menos a MMORPG y más a juegos de ordenador y consola.

Los videojugadores colombianos y españoles prefieren los mismos géneros de videojuegos: acción, deporte y MMORPG. Las videojugadoras prefieren los videojuegos casuales o minijuegos.

Los videojuegos son una actividad altamente apasionante que ocupa tiempo.

Decisiones rápidas cuando la situación implica un beneficio personal, mediante un proceso de toma de decisiones con riesgo calculado (impulsividad funcional) es más evidente en los jugadores de MMORPG.

Los jugadores de MMORPG son más mayores y perciben su estilo de juego como intensivo.

Los videojugadores de acción y deporte tiene la tendencia a tomar decisiones irreflexivas, rápidas y sin precisión en situaciones en las que esta estrategia no es óptima (impulsividad disfuncional). Además son más jóvenes que los jugadores de MMORPG.

Todos videojugadores presentan más aptitud espacial, razonamiento abstracto, aptitud verbal e inteligencia general que los no jugadores.

Los jugadores de MMORPG tienen más habilidades en aptitud espacial razonamiento numérico y verbal que los jugadores de acción, deporte y minijuegos.

7. Limitaciones y recomendaciones

A continuación se exponen las limitaciones principales de nuestro estudio.

La primera limitación se debe a que las muestras fueron autoseleccionadas y no aleatorias. Aunque se trata de una muestra amplia, no es representativa y es necesario ser prudente en la generalización de los resultados. En su mayoría eran jóvenes universitarios (Puerta-Cortés y Carbonell, 2013; 2014; Puerta-Cortés y Carbonell y Chamarro, 2012). Se recomienda ampliar las muestras con participantes de menor edad (pre adolescentes y adolescentes).

La segunda limitación se relaciona con el grado de representatividad de los sexos. La muestra fue más extensa en mujeres. Sin embargo en la literatura se destacan numerosos estudios donde se aprecia esta desigualdad. Las mujeres participan más en el diligenciamiento de cuestionarios. Se recomienda emplear estrategias para captar la participación de los hombres.

La tercera limitación atañe a la falta de consistencia de las dimensiones subyacentes del IAT. Aunque en nuestro estudio se reportan tres factores (consecuencias por el uso de Internet, dimensión cognitiva-emocional y control del tiempo) (Puerta-Cortés y Carbonell y Chamarro, 2012) sigue sin haber acuerdo sobre el número real de factores. En futuras aplicaciones, se recomienda usar el IAT ceñido a las directrices de la autora en cuanto a su unidimensionalidad (Young, 1998).

La cuarta limitación se refiere a la fiabilidad de la versión adaptada a contextos de habla hispana del BFI de Benet-Martínez et al. (1988). Aunque la consistencia general del cuestionario es aceptable, la fiabilidad de las dimensiones no fue satisfactoria. Estos resultados están en consonancia con los hallazgos de otros investigadores Iberoamericanos con este instrumento (Bringas, Rodríguez y Herrero, 2009; de Brito et al., 2013; Puente y Cavazos, 2013). En consecuencia, se recomienda tener cautela con este instrumento.

La quinta limitación se debe a los vertiginosos cambios tecnológicos a los que está supeditado el estudio de las nuevas tecnologías y el comportamiento humano. La desaparición de aplicaciones como Messenger, el desuso de otras como los *sms* y la

aparición de nuevas aplicaciones y plataformas de juegos, hacen que la investigación en esta área sea dinámica, de visibilidad rápida y con pocas directrices teóricas debido a que se encuentra aún en desarrollo.

A pesar de las limitaciones mencionadas, este es el primer estudio que adapta el IAT en lengua española y lo aplica a la población colombiana, con el fin de realizar una aproximación desde una perspectiva psicológica a la comprensión del uso problemático de Internet. Así mismo, este estudio es uno de los pocos que han investigado como la personalidad y rendimiento cognitivo inciden en el uso de Internet y de los videojuegos con muestras Iberoamericanas.

8. Referencias bibliográficas

- Abreu, C. N., Karam, R. G., Goes, D. S. y Spritzer, D. T. (2008). Dependência de Internet e jogos eletrônicos: uma revisão. *Revista Brasileira de Psiquiatria*, 30, 156-167.
- Adese (2011). Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. Disponible en <http://www.adese.es/la-industria-del-videojuego/en-España>.
- American Psychiatric Association APA. (1996). *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSM-4*. Barcelona: Masson.
- American Psychiatric Association APA. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders DSM 5*. ISBN 978-0-89042-554-1.
- Amichai-Hamburger, Y. y Ben-Artzi, E. (2003). Loneliness and Internet use. *Computers in Human Behavior*, 19, 71-80.
- Amichai-Hamburger, Y., Wainapel, G. y Fox, S. (2002). “On the Internet no one knows I’m an introvert”: Extroversion, neuroticism, and Internet interaction. *CyberPsychology and Behavior*, 5, 125-128.
- Amiel, T. y Sargent, S. L. (2004). Individual differences in Internet usage motives. *Computers in Human Behavior*, 5, 711-726.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R. y Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries. *Psychologica Bulletin*, 136 (2), 151-173.
- Armstrong, L., Phillips, J. G. y Saling, L. L. (2000). Potential determinants of heavier internet usage. *International Journal of Human Computer Studies*, 53, 537–550
- Australian Government, Attorney General’s Department. (2010). Literature review on the impact of playing violent video games on aggression. Commonwealth of Australia.
- Balaguer, R. (2008). Adicción a Internet o adicción a la existencia. *Revista Digital Universitaria*, 9 (8), 3-10.

- Baniqued, P. L., Lee, H., Voss, M. W., Basak, C., Cosman, J. D.,...Kramer, A. (2012). Selling points: What cognitive abilities are tapped by casual video games? *Acta Psychologica*, 142, 74-86.
- Barke, A., Nyenhuis, N. y Herwing, K. (2012). The german version of the Internet addiction test: a validation study. *Cyberpsychology Behavior and Social Networking*, 15 (10), 534-542.
- 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.
- Beard, K. (2005). Internet addiction: A review of current assessment techniques and potential assessment questions. *CyberPsychology and Behavior*, 8 (1), 7-14.
- Beard, K. W. y Wolf, E. M. (2001). Modification in the Proposed Diagnostic Criteria for Internet Addiction. *Cyberpsychology and Behavior*, 4 (3), 377-383.
- Boot, W., Blakely, D. y Simons, D. (2011). Do action video games improve perception and cognition? *Frontiers in Psychology*, 2, 226.
- Brenner, V. (1997). Psychology of computer use: XLVII. Parameters of Internet use, abuse and addiction: The first 90 days of the Internet usage survey. *Psychological Reports*, 80, 879-882.
- Brown, R. I. (1993). Some contributions of the study of gambling to the study of other addictions. In: Eadington, W.R, Cornelius, J.A. (Eds.), *Gambling Behavior and Problem Gambling*. University of Nevada Press, Reno, 241-272.
- Brown, I. (1997). A theoretical model of the behavioural addictions-applied to offending. In: Hodge,J.E, McMurrans,M., Hollin,R.C. (Eds.), *Addicted to Crime*. Wiley, Baffins Lae, Chichester, West Sussex PO191UD, England, 13-65.
- Buckner, J. E., Castille, M. y Sheets, T. L. (2012). The Five Factor Model of personality and employees' excessive use of technology. *Computers in Human Behavior*, 28, 1947-1953.
- Campello de Souza, B. y Roazzi, A. (2010). MMORPGS and cognitive performance: A study with 1280 Brazilian high school students. *Computers in Human Behavior*, 26, 1564-1573.
- Canan, F., Ataoglu, A., Nichols, L. A., Yildirim, T. y Ozturk, O. (2010). Evaluation of psychometric properties of the Internet addiction scale in a sample of Turkish

- high school students. *Cyberpsychology Behavior and Social Networking*, 13 (3), 317-320.
- Caplan, S. E. (2002). Problematic Internet use and psychosocial well-being: development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior*, 18 (5), 553-575.
- Carbonell, X., Chamarro, A., Beranuy, M., Griffiths, M., Oberst, U., Cladellas, R. & Talamá, A. (2012). Problematic Internet and cell phone use in Spanish teenagers and young students. *Anales de Psicología*, 28 (3), 789-796.
- Carlson, N. (2010). At last - The full story of how Facebook was founded. *Business Insider*. Recuperado de <http://www.businessinsider.com/how-facebook-was-founded-2010-3?op=1>.
- Chahín-Pinzón y Briñez, (2011). Actividad física en adolescentes y su relación con agresividad, impulsividad, Internet y videojuegos. *Psychologia: avances de la disciplina*, 5 (1), 9-23.
- Chang, M. y Law, S. (2008). Factor structure for Young' s Internet Addiction Test: A confirmatory study. *Computers in Human Behavior*, 24 (6), 2597-2619.
- Chapa. R. F., Pardo, N. y Soler, B. (2006). Impulsividad en dependientes de cocaína que abandonan el consume. *Adicciones*, 18 (2), 111-117.
- Charlton, J. P. y Danforth, I. D. W. (2007) Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23, 1531-1548.
- Chaw, S. L., Leung, G. M., Hg, C. y Yu, E. (2008). A Screen of Identifying Maladaptive Internet use. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7, 324-332.
- Chen, S. H. y Chou, C. (1999, August). *Development of Chinese Internet addiction scale in Taiwan*. Poster presented at the 107th American Psychology Annual convention, Boston, USA.
- Choi, J. S., Park, S., Roh, M. S., Lee, J. Y.,... Jung, H. Y. (2014). Dysfunctional inhibitory control and impulsivity in Internet addiction. *Psychiatry Research*, 215 (2), 424-428.

- Chou, C. y Hsiao, M. C. (2000). Internet addiction, usage, gratifications, and pleasure experience The Taiwan college students' case. *Computers & Education*, 35 (1), 65-80.
- Chong, N, G., Mohammed, S., Hanim, A., Kumar, S. y Harbajan, M. (2012). Validity of the Malay Version of the Internet Addiction Test: A Study on a Group of Medical Students in Malaysia. *Asia-Pacific Journal of Public Health*, 20, (10), 1-10.
- Colom, R., Quiroga, M. A., Solana, A. B., Burgaleta, M., Román, F. J.,...Álvarez-Karama, S. (2012). Structural changes after videogame practice related to a brain network associated with intelligence. *Intelligence*, 40, 479-489.
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T. y Boyle, J. M. (2012). A Systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59, 661-686.
- Conti, M. A., Jardim, A., Hearst, N., Cordás, T., Tavares, H. y Abreu, C. N. (2012). Evaluation of semantic equivalence and internal consistency of a Portuguese version of the Internet Addiction Test (IAT). *Revista de Psiquiatria Clínica*, 39 (3), 106-10.
- Cosoi, P. E. (2001). Peligros de la Internet. *Revista Chilena de Pediatría*, 72, (1), 62-63.
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use (PIU). *Computers in Human Behavior*, 17, 187-195.
- Davis, R. A., Flett, G. L. y Besser, A. (2002). Validation of a new scale for measuring problematic Internet use: implications for pre-employment screening. *Cyberpsychology Behavior*, 5 (4), 331-345.
- Durkee, T., Kaess, M., Carli, V., Parzer, P., Wasserman, C., Floderus, B.,... Wasserman, D. (2012). Prevalence of pathological Internet use among adolescents in Europe: Demographic and social factors. *Addiction*, 107, 2210- 2222.
- de Gracia, M., Vigo, M., Fernández Pérez, M.J., y Marco, M. (2002). Problemas conductuales relacionados con el uso de Internet: un estudio exploratorio. *Anales de Psicología*, 18, 273-292.
- de la Torre-Luque, A. y Valero-Aguayo, L. (2013). Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos. *Anales de Psicología*, 29 (2), 311-318.

- Demetrovics, Z., Szeredi, B. y Rózsa, S. (2008). The three-factor model of Internet addiction: the development of problematic Internet use Questionnaire. *Behavior Research Methods*, 40 (2), 563-574.
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Griffiths, M. D.,... Oláh, A. (2012). The Development of the Problematic Online Gaming Questionnaire (POGQ). *Plos One*. e36417.
- Dickman, S. J. (1990). Functional and dysfunctional impulsivity: Personality and cognitive correlates. *Journal of Personality and Social Psychology*, 58, 95-102.
- Digman, J. M. (1989). Five robust trait dimensions: Development, stability, and utility. *Journal of Personality*, 57, 195-214.
- Dye, M., Green, C. y Bavelier, D. (2009). The development of attention skills in action video game players. *Neuropsychologia*, 47 (8-9), 1780-1789.
- Echeburúa, E. y Corral, P. (1994). Adicciones psicológicas: más allá de la metáfora. *Clínica y Salud*, 5, 251-258.
- Echeburúa, E. y Corral, P. (2009). Las adicciones con o sin droga: una patología de la libertad. s. En E. Echeburúa, F. J. Labrador y E. Becoña (eds.), *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes* (pp. 45-75). Madrid: Pirámide.
- Engelberg, E. y Sjöberg, L. (2004). Internet use, social skills and adjustment. *Cyberpsychology & Behavior*, 7, 41-47.
- Eysenck, H.J. (1993). The nature of impulsivity. W McCown, M Shure, J Johnson (Eds.), *The impulsive client: theory, research and treatment*, American Psychological Association, Washington, DC (1993).
- Faraci, P., Craparo, G., Messina, R. y Severino, S. (2013). Internet Addiction Test (IAT): Which is the Best Factorial Solution? *Journal of Medical Internet Research*, 15 (10), e225.
- Feng, J., Spence, I. y Pratt, J. (2007). Playing an action video game reduces gender differences in spatial cognition. *Psychological Science*, 850-855.
- Ferguson, C. J. (2013). Violent Video Games and the Supreme Court. *American Psychologist*, 68 (2), 57-64.

- Fernández-Montalvo, J. y López-Goñi, J. J. (2010). Adicciones sin drogas características y vías de intervención. FOCAD. Formación Continuada a Distancia. Consejo General de Colegios Oficiales de Psicólogos.
- Ferraro, G., Caci, B., D'Amico, A. y Di Blasi, M. (2007). Internet Addiction Disorder: An Italian Study. *Cyberpsychology and Behavior*, 10 (2), 170-175.
- Fuster H., Oberst U., Griffiths M., Carbonell X., Chamarro A. y Talam A. (2012). Psychological motivation in online role-playing games: A study of Spanish World of Warcraft players. *Anales de Psicología*, 28, 274-280.
- García del Castillo, J., Terol, M. C., Nieto, M., Lledó, A., Sánchez, S., Martín-Aragón, M. y Sitges, E. (2008). Uso y abuso de Internet en jóvenes universitarios. *Adicciones*, 20 (2), 131-142.
- Gentile, D. A. (2011). The Multiple Dimensions of Video Game Effects. *Child Development Perspectives*, 5 (2), 75-81.
- Gil, A. y Vida, T. (2007). Los videojuegos. MediaActive: Barcelona.
- Gnisci, A., Perugini, M., Pedone, R. y Di Conza, A. (2011). Construct validation of the Use, Abuse and Dependence on the Internet inventory. *Computers in Human Behavior*, 27 (1), 240-247.
- Goldberg, D. (1978). Manual of the GHQ. Windsor. NFER.
- Golub, A. (2010). Being in the world (of warcraft): raiding, realism, and knowledge production in a massively multiplayer online game. *Anthropological Quarterly*, 83 (1), 17-45.
- Green, C. S. y Bavelier, D. (2007). Action-video-game experience alters the spatial resolution of vision. *Psychological Science*, 18, 88-94.
- Green, C.S., Li, R. y Bavelier, D., (2010). Perceptual learning during action video game playing. *Top. Cognitive Science*, 2, 202-216.
- Greenberg, B. S., Sherry, J., Lachlan, K., Lucas, K. y Holmstrom, A. (2010). Orientations to video games among gender and age groups. *Simulation & Gaming*, 41 (2), 238-259.
- Greenfield, D. N. (1999). Psychological characteristics of compulsive Internet use: a preliminary analysis. *Cyberpsychology and Behavior*, 2 (5), 403-412.

- Günüş S. y Kayri, M. (2010). The profile of internet dependency un Turkey and development of internet addiction scales: study of validity and reliability. *Journal of Education, 39*, 220-232.
- Gunter, W. D. y Daly, K. (2012). Causal or spurious: Using propensity score matching to detangle the relationship between violent video games and violent behavior. *Computers in Human Behavior, 28* (4), 1348-1355.
- Griffiths, M. D. y Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports, 82*, 475-480.
- Griffiths, M. D. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use, 10* (4), 191-197.
- Griffiths, M. D. y Davies, M. N. O. (2005). La adicción de videojuegos: ¿existe? En J. Goldstein & J. Raessens (Eds.). *Manual de Estudios del juego de ordenador* (pp. 359-368). Boston: MIT Press.
- Hall, A. S., Parsons, J., 2001. Internet addiction: college student case study using best practices in cognitive behavior therapy. *Journal of Mental Health Counseling, 23*, 312-327.
- Hamburger, Y. A. y Ben-Artzi, E. (2000). The relationship between extraversion and neuroticism and the different uses of the Internet. *Computers in Human Behavior, 16*, 441- 449.
- Hardie, E. y Tee, M. Y. (2007). Excessive Internet use: The role of personality, loneliness and social support networks in Internet addiction. *Australian Journal of Emerging Technologies and Society, 5*, 34-37.
- Hawi, N. S. (2013). Arabic Validation of the Internet Addiction Test. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking, 16* (3), 200-204.
- Herdman, M., Fox-Rushby, J. y Badia, X. (1998). A model of equivalence in the cultural adaptation of HRQoL instruments: the universalist approach. *Quality of Life Research, 7*, 323-335.
- Herrera, M. F., Pacheco, M. P., Palomar, J. y Zabala, D. (2010). La Adicción a Facebook Relacionada con la Baja Autoestima, la Depresión y la Falta de Habilidades Sociales. *Psicología Iberoamericana, 18* (1), 6-18.
- Hellström, C., Nilsson, K. W., Leppert, J. y Åslund, C. (2013). Influences of motives to play and time spent gaming on the negative consequences of adolescent online computer gaming. *Computers in Human Behavior, 28*, 1379-1387.

- Huang, Z., Wang, M., Qian, M., Zhong, J., y Tao, R. (2007). Chinese Internet addiction inventory: Developing a measure of problematic Internet use for Chinese college students. *Cyberpsychology and Behavior*, 10 (6), 805-812.
- Icassati, F., Vieira, M. y Araujo, M. (2009). O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. *Jornal Brasileiro de Psiquiatria*, 58 (3), 162-168.
- Iskender M. y Akin A. (2010). Social self-efficacy, academic locus of control, and Internet addiction. *Computers & Education*, 54 (4), 1101-06.
- Jelenchick, L. A., Becker, T. y Moreno, M. A. (2012). Assessing the psychometric properties of the Internet Addiction Test (IAT) in US college students. *Psychiatry Research*, 30, 196 (2-3), 296-301.
- Jie, T., Yizhen, Y., Yukai, Du., Yingc, M., Dongying, Z. y Jiaji, W. (2014). Prevalence of Internet addiction and its association with stressful life events and psychological symptoms among adolescent Internet users. *Addictive Behaviors*, 39, 744-747.
- Jimenez, A. y Pantoja, V. (2007). Autoestima y relaciones interpersonales en sujetos adictos a Internet. *Segunda Época*, 26 (1), 78-89.
- John, O. P. y Srivastava, S. (1999). The Big Five trait taxonomy: History, measurement, and theoretical perspectives. In L. A. Pervin & O. P. John (Eds.), *Handbook of personality: Theory and research* (2nd ed., pp. 102-138). New York: Springer.
- Karim, A. y Nigar, N. (2013). The Internet Addiction Test: Assessing its psychometric properties in Bangladeshi culture. *Asian Journal Psychiatry*. En prensa.
- Kardefelt-Winther, D. (2014). A conceptual and methodological critique of Internet addiction research: Towards a model of compensatory Internet use. *Computers in Human Behavior*, 31, 351-354.
- Khazaal, Y., Billieux, J., Thorens, G., Khan, R., Louati, Y.,... Zullino D. (2008). French validation of the internet addiction test. *Cyberpsychology & Behavior*, 11, (6), 703-706.
- King, D. L., Delfabbro, P. H. y Griffiths, M. D. (2013). Video game Addiction. In P.M Miller (eds.). *Principles of Addiction* (819-825). Elsevier: Estados Unidos.

- Korkelia, J., Kaarlas, S., Jääskeläinen, M., Vahlberg, T. y Taiminen, T. (2010). Attached to the web harmful use of the Internet and its correlates. *European Psychiatry*, 25, 236-241.
- King, D. L., Haagsma, M. C., Delfabbro, P. H., Gradisar, M. y Griffiths, M. D. (2013). Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of psychometric assessment tools. *Clinical Psychology Review*, 33, 331-342.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H. y Yen, C. F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 193 (4), 273-277.
- Kraut, R., Kiesler, S., Boneva, B., Cummings, J. N., Helgeson, V. y Crawford, A. M. (2002). Internet paradox revisited. *Journal of Social*, 58, 49-74.
- Kuss, D. J., Griffiths, M. K. y Binder, J. F. (2013). Internet addiction in students: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29 (3), 959-966.
- Lin, S. S. J. y Tsai, C. C. (2002). Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computers Human Behavior*. 18(4): 411–426.
- Kim, M. G. y Kim, J. E. (2010). Cross-validation of reliability, convergent and discriminant validity for the problematic online game use scale. *Computers in Human Behavior*, 26, 389-398.
- Kuss, D. J., Griffiths, M. K. y Binder, J. F. (2013). Internet addiction in students: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29 (3), 959-966.
- Lam, L. T., Peng, Z. W., Mai, J. C. y Jing J. (2009). Factors associated with Internet addiction among adolescents. *Cyberpsychology & Behavior*, 12 (5), 551-555.
- Lesieur, H. S. y Blume, R. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): a new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144 (9), 1184-1188.
- Liu, Q., Xiao, S., Cao, H., Xu, H., Zhou, L. y Luo, D. (2009). Relationship between personality characteristics and quality of life in college students with different extent of internet use. *Chinese Mental Health Journal*, 23 (2), 138-142.

- Lafrenière, M. K., Vallerand, R. J., Donahue, E. G. y Lavigne, G. L. (2009). On the costs and benefits of gaming: The role of passion. *Cyberpsychology & Behavior*, 12 (3), 285-290.
- Landers, R. N. y Lounsbury, J. W. (2006). An investigation of Big Five and narrow personality traits in relation to Internet usage. *Computers in Human Behavior*, 22, 283-293.
- Lam-Figueroa, N., Contreras-Pulache, H., Mori-Quispe, E., Valladolid, M. N., Gutiérrez, C.,...Hinojosa-Camposano. (2011). Adicción a Internet desarrollo y validación en escolares adolescentes de Lima, Perú. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*, 28 (3), 462-469.
- Las Heras, J. (2012). La adicción de los adolescentes a Internet: ¿La incipiente epidemia del siglo 21? *Instituto de Políticas Públicas*. Universidad Diego Portales. 1-7.
- Liberatoe, K. A., Rosario K., Colon-De Martí, L. N. y Martínez, K. G. (2011). Prevalence of Internet Addiction in Latino Adolescents with Psychiatric Diagnosis. *Cyberpsychology, Behavior and social Networking*, 14 (6), 399-402.
- Li, H. y Wang, S. (2013). The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents. *Children and Youth Services Review*, 35 (9), 1468-1475.
- Lin, S. S. y Tsai, C. C. (2002). Sensation seeking and Internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computers in Human Behavior*, 18 (4), 411- 426.
- Lorenci, M. (2012). Anuario SGAE de las Artes Escénicas, musicales y audiovisuales. Fundación Autor: Madrid.
- Martinovic, D., Ezeife, C. I., Whent, R., Reed, J., Burgess, G. H.,... Chaturvedi, R. (2014). "Critic-proofing" of the cognitive aspects of simple games. *Computers & Education*, 72, 132-144.
- McCrae, R. R. y Costa, P. T. (1997). Personality trait structure as a human universal. *American Psychologist*, 52, 509-516.
- McCrae, R. R. y Costa, P. T. (2008). The five-factor theory of personality. In O. P. John, R. W. Robins, & L. A. Pervin (Eds.), *Handbook of personality: Theory and research* (3rd ed., pp. 182–207). New York: Guilford Press.
- McElroy, J. C., Hendrickson, A. R., Townsend, A. M. y DeMarie, S. M. (2007).

- Dispositional factors in Internet use: Personality versus cognitive style. *MIS Quarterly*, 31, 809-820.
- Menéndez, O. (2000). Rasgos de Personalidad en adictos a Internet a través del MMPI-2. Trabajo de grado para obtener la Licenciatura en Psicología. Caracas. Escuela de Psicología. UCV.
- Metcalf, O. y Pammer, K. (2011). Attentional bias in excessive massively multiplayer online role-playing gamers using a modified Stroop task. *Computers in Human Behavior*, 27, 1942-1947.
- Morahan-Martin, J. M. y Schumacker, P. (2000). Incidence and correlates of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 16, 13-29.
- Mottram, A. J. y Fleming, M. J. (2009). Extraversion, impulsivity, and online group membership as predictors of problematic Internet use. *CyberPsychology & Behavior*, 12, 319-321.
- Muñoz-Rivas, M, J., Fernández, L. y Gámez-Gaudix, M. (2010). Analysis of the Indicators of Pathological Internet Use in Spanish University Students. *The Spanish Journal of Psychology*, 13 (2), 697- 707.
- Navarro, A, A. y Rueda, G. E. (2007). Adicción a Internet revisión crítica de la literatura. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34 (4), 691-700.
- Ng, B. D., Wiemer-Hastings, P. (2005) Addiction to the Internet and online gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 8, 110-113.
- Nichols, L. A. y Nicki, R. (2004). Development of a psychometrically sound addiction scale: a preliminary step. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18, 381-384.
- Panayides, P. y Walker, M. (2012). Evaluation of the Psychometric Properties of the Internet Addiction Test (IAT) in a Sample of Cypriot High School Students: The Rasch Measurement Perspective. *Europe's Journal of Psychology*, 8 (3), 327-351.
- Petri, N. M., Rehbein, F., Gentil, D. A., Lemmens, J. S. Rumpf, H, F.,... O'Brien, C. P. (2014). An international consensus for assessing Internet gaming disorder using the new DSM-5 approach. *Addiction*. En prensa.
- Phillips, J. G. (2006). The psychology of Internet use and misuse. In M. Anandarajan, T. Thompson, & C. Simmers (Eds.), *The Internet and workplace transformation* (pp. 41-62). Armonk: Sharpe.

- Prot, S., McDonald, K, A., Anderson, C. A. y Gentile, D. A (2012). Video Games good, bad or other? *Pediatric Clinics of North America*, 59 (3), 647-658.
- Puerta-Cortés, D. X. y Carbonell, X. (2013). Uso problemático de Internet en una muestra de estudiantes universitarios colombianos. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 31 (3), 620-631.
- Puerta-Cortés, D. X. y Carbonell, X. (2014). El modelo de los cinco grandes factores de personalidad y el uso problemático de Internet en jóvenes colombianos. *Adicciones*, 26 (1), 54-61.
- Puerta-Cortés, D. X., Carbonell, X. y Chamarro, A. (2012). Análisis de las propiedades psicométricas de la versión en español del Internet Addiction Test. *Trastornos Adictivos*, 14 (4), 99-104.
- Pulido, M. A., Berrenchea, A., Huguez, J., Quiroz, M., Velazquez, M. y Arriaga, C. (2013). Uso problemático de las nuevas tecnologías de la información en estudiantes universitarios. *Revista electrónica de Psicología Iztacala*, 16 (4), 1119-1140.
- Pulido-Rull, M. A., Escoto, R., Gutiérrez-Valdovinos, D. (2011). Validez y Confiabilidad del Cuestionario de Uso Problemático de Internet (CUPI). *Journal of Behavior, Health & Social*, 3 (1), 25-34.
- Quiroga, M. A., Herranz, M., Gómez-Abad, M., Kebir, M., Ruiz, J. y Colom, R. (2009) Video-games: Do they require general intelligence? *Computers & Education*, 53, 414-418.
- Rahmani, S. y Lavasani, M. G. (2011). The comparison of sensation seeking and five big factors of personality between internet dependents and non-dependents. *Procedia Social and Behavioral Science,s* 15, 1029-1033.
- Salguero, R. A. T., y Morán, R. M. B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 12, 1601-1606.
- Scherer, K. (1997). College life online: Healthy and unhealthy Internet use. *Journal of College Student Development*, 38 (6), 655-665.
- Shapira, N. A., Goldsmith, T. G., Keck, P. E., Khosla, U. M. y McElroy, S. L. (2000). Psychiatric features of individuals with problematic Internet use. *Journal of Affective Disorders*, 57, 267-272.

- Shapira, N., Lessig, M., Goldsmith, T., Szabo, S.,... Stein, D. J. (2003). Problematic Internet use: Proposed classification and diagnostic criteria. *Depression and Anxiety, 17* (4), 207-216.
- Snodgrass, J. G., Lacy, M. G., Dengah F., y Fagan, J y Most, D. E. (2011). Magical flight and monstrous stress: technologies of absorption and mental wellness in Azeroth. *Culture, Medicine and Psychiatry, 35* (1), 26-62.
- Sato, T. (2006). Internet addiction among students: Prevalence and psychological problems in Japan. *Japan Medical Association Journal, 49* (7.8), 279-283.
- Spada, M. M. (2014). An overview of problematic Internet use. *Addictive Behaviors, 39*, 3-6.
- Spence, I. y Feng, J. (2010). Video Games and Spatial Cognition. *Review of General Psychology, 14* (2), 92-104.
- Stoeber, J., Harvey, M., Ward, J. A. y Childs, J. H. (2011). Passion, craving, and affect in online gaming: Predicting how gamers feel when playing and when prevented from playing. *Personality and Individual Differences, 51* (8), 991-995.
- Steinkuehler, C. y Duncan, S. (2009). Informal scientific reasoning in online virtual worlds. *Journal of Science Education and Technology, 1* (1), 1573-1839.
- Tejeiro-Salguero R. A. y Morán RM. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction, 97* (12), 1601-1606.
- Tendencias Digitales (2012). Iconografía usos de Internet en Latinoamérica. Recuperado de <http://www.tendenciasdigitales.com/>
- Thatcher, A. y Goolam, S. (2005). Defining the south African Internet 'addict': Prevalence and biographical profiling of problematic Internet users in south Africa. *South African Journal of Psychology, 35* (4), 766-792.
- Tonioni, F., D'Alessandris, L., Lai, C., Martinelli, D., Corvino, S., Vasale, M., Fanella, F., Aceto, P. y Bria P. (2011). Internet addiction: hours spent online, behaviors and psychological symptoms. *General Hospital Psychiatry, 34* (1), 80-87.
- Tuten, T. L. y Bosnjak, M. (2001). Understanding differences in web usage: The role of need for cognition and the Five Factor Model of personality. *Social Behavior and Personality, 29*, 391-398.
- van Dij, J. (2012). The Network society. SAGE: London.

- Vallerand, R. J., Blanchard, C. M., Mageau, G. A., Koestner, R., Ratelle, C.,...Marsolais, J. (2003). Les passions de l'âme: On obsessive and harmonious passion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85, 756-767.
- Ventura, M., Shute, V. J., & Zhao, W. (2012). The relationship between video game use and a performance-based measure of persistence. *Computers and Education*, 60, 52-58.
- Verdejo-García, A., Lawrence, A. J. y Clark, L. (2008). Impulsivity as a vulnerability marker for substance-use disorder: Review of findings from high-risk research, problem gamblers and genetic association studies. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 32 (4), 777-810.
- Wang, C., Khoo, A., Liu, W. y Divaharan, S. (2008). Passion and intrinsic motivation in digital gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 11 (1), 39-45.
- Wang, C. y Chu, Y. (2007). Harmonious passion and obsessive passion in playing online games. *Social Behavior and Personality*. 35 (7), 997-1006.
- Watters, C. A., Keefer, K. V., Kloosterman, P. H., Summerfeldt, L. J. y Parker, J. D. A. (2013). Examining the structure of the Internet Addiction Test in adolescents: A bifactor approach. *Computers in Human Behavior*, 29, 2294-2302.
- Whitty, M. (2002). Liar, liar! An examination of how open, supportive and honest people are in chat rooms. *Computers in Human Behavior*, 18 (4), 343-352.
- Widyanto, L. y Griffiths, M. (2006). Internet addiction: A critical review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4 (1), 31-51.
- Widyanto, L. y McMurrin, M. (2004). The psychometric properties of the «Internet Addiction Test». *Cyberpsychology and Behavior*, 7, 443-450.
- Widyanto, L., Griffiths, M. D., Brunnsden, V. (2011). A Psychometric Comparison of the Internet Addiction Test, the Internet-Related Problem Scale, and Self-Diagnosis. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14 (3), 141-149.
- Witt, E. A., Massman, A. J. y Jackson, L. A. (2011). Trends in youths videogame playing, overall computer use, and communication technology use: The impact of self-esteem and the Big Five Personality Factors. *Computers in Human Behavior*, 27, 763-769.

- Wolfradt, U. y Doll, J. (2001). Motives of adolescents to use the Internet as a function of personality traits, personal and social factors. *Journal of Educational Computing Research*, 24, 13-27.
- Wood, R. T. A., Griffiths, M. D., Chappell, D. y Davies, M. N. O. (2004). The structural characteristics of video games: A psycho-structural analysis. *Cyberpsychology and Behavior*, 7, 1-10.
- Yang, S. C. y Tung, C. J. (2007). Comparison of Internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school. *Computers in Human Behavior*, 23 (1), 79-96.
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15 (3), 309-329.
- Young, K. S. (2004). Internet addiction: The consequences of a new clinical phenomena. *American Behavioral Scientist*, 4 (4), 402-415.
- Young, K. S. (1996). Psychology of computer use: XL. Addictive use of the Internet: a case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79 (3), 899-902.
- Young, K. S. (1998). Caught in the Net: How to recognize the signs of Internet addiction and a winning strategy for recovery. New York: John Wiley & Sons.



Universitat Ramon Llull

Aquesta Tesi Doctoral ha estat defensada el dia ____ d _____ de 200

al Centre _____

de la Universitat Ramon Llull

davant el Tribunal format pels Doctors sotasignants, havent obtingut la qualificació:

President/a

Vocal

Secretari/ària

Doctorand/a

C. Claravall, 1-3
08022 Barcelona
Tel. 936 022 200
Fax 936 022 249
E-mail: urisc@sec.url.es
www.url.es

