



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

# Retos y Riesgos de la Psicología actual

Coords.

Aroa Arcos Rodríguez  
Helena Thomas Currás

*Dykinson, S.L.*



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

---

# RETOS Y RIESGOS DE LA PSICOLOGÍA ACTUAL

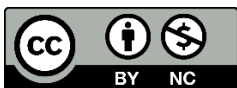
---

Coords.

AROA ARCOS RODRÍGUEZ  
HELENA THOMAS CURRÁS

*Dykinson, S.L.*

2024



Esta obra se distribuye bajo licencia  
Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

La Editorial Dykinson autoriza a incluir esta obra en repositorios institucionales de acceso abierto para facilitar su difusión. Al tratarse de una obra colectiva, cada autor únicamente podrá incluir el o los capítulos de su autoría.

RETOS Y RIESGOS DE LA PSICOLOGÍA ACTUAL

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2024

N.º 231 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2024

ISBN: 978-84-1070-447-3

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Dykinson S.L, ni de los editores o coordinadores de la obra. Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que aportan a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Dykinson S.L no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

CAPÍTULO 6. IMPACTO DE INSTAGRAM EN LA AUTOESTIMA Y PERCEPCIÓN DE LA IMAGEN CORPORAL EN JÓVENES .....	116
DESIRÉ ABRANTE RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 7. EFECTO MEDIADOR DE LAS CONDUCTAS EXTERNALIZANTES E INTERNALIZANTES EN LA ASOCIACIÓN ENTRE LOS RASGOS DE IMPULSIVIDAD Y EL TRASTORNO DEL JUEGO EN ADOLESCENTES ESPAÑOLES.....	138
GUILLEM FERNÁNDEZ CATALÁN	
NOELIA SÁNCHEZ PÉREZ	
MARTA MODREGO ALARCÓN	
MANUEL ALCARAZ IBORRA	
CAPÍTULO 8. TIPOS DE ANSIEDAD Y ALERTA ATENCIONAL .....	159
ANTONIA PILAR PACHECO-UNGUETTI	
MIGUEL ÁNGEL MUÑOZ	
CAPÍTULO 9. ¿POR QUÉ LOS MÚSICOS SUFREN DE ANSIEDAD? IMPACTO DE LA PEDAGOGÍA MUSICAL EN ENFERMEDADES FÍSICAS Y MENTALES .....	182
CRISMARY OSPINA GALLEGO	
PAULA MARCELA CASTAÑO CASTAÑO	
MARÍA ANGÉLICA SEPÚLVEDA RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 10. MODULACIÓN EMOCIONAL DE LA TASA CARDIACA EN PARTICIPANTES CON ALTO Y BAJO RENDIMIENTO EN LA IOWA GAMBLING TASK: UN ESTUDIO COMPARATIVO .....	210
AZAHARA L. MIRANDA GÁLVEZ	
JOSÉ LUIS MATA MARTÍN	
CAPÍTULO 11. PSICOLOGÍA BASADA EN LA EVIDENCIA (PBE) EN EL TRATAMIENTO DE LAS ADICCIONES .....	230
JESSICA VALERIA SÁNCHEZ LÓPEZ	
CAPÍTULO 12. INTERVENCIÓN PARA LA MEJORA DE LA IMAGEN CORPORAL: CUERPETEA .....	242
DESIRÉ ABRANTE RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 13. EMDR Y SU USO EN ADOLESCENTES CON TEPT: ¿UNA TERAPIA SOBREVALORADA?.....	263
ANTONIA PILAR PACHECO-UNGUETTI	
MIGUEL ÁNGEL MUÑOZ	
CAPÍTULO 14. EN LA MEJORA DE LA PARENTALIDAD TRAS LA FUNCIÓN REFLEXIVA A TRAVÉS DEL PROGRAMA CÍRCULO DE SEGURIDAD PARENTAL .....	282
MARÍA PILAR RODRÍGUEZ TARRERO	
LILIAN VELASCO FURLONG	

EFFECTO MEDIADOR DE LAS CONDUCTAS  
EXTERNALIZANTES E INTERNALIZANTES EN  
LA ASOCIACIÓN ENTRE LOS RASGOS  
DE IMPULSIVIDAD Y EL TRASTORNO  
DEL JUEGO EN ADOLESCENTES ESPAÑOLES

---

GUILLEM FERNÁNDEZ CATALÁN

*Universidad de Zaragoza*

NOELIA SÁNCHEZ PÉREZ

*Universidad de Zaragoza*

MARTA MODREGO ALARCÓN

*Universidad de Zaragoza*

MANUEL ALCARAZ IBORRA

*Universidad de Zaragoza*

## 1. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son una actividad popular en todo el mundo, en la que la que los principales usuarios son adolescentes. El uso de videojuegos representa un continuum desde el uso no problemático hasta el Trastorno de Juego, incluido en el CIE-11 (e identificado como Trastorno del Juego por Internet en el DSM-V). A su vez este trastorno se ha asociado tanto con sintomatología internalizante (Ohayon & Roberts, 2021) como externalizante (Lemmens et al., 2015). Si bien, la mayoría de los estudios se han centrado en la población masculina, los datos en mujeres sobre la relación entre el Trastorno del Juego y los problemas psicológicos son escasos. Por lo tanto, es necesario profundizar en la comprensión del desarrollo de este trastorno con el fin de identificar posibles rasgos temperamentales como la impulsividad que podrían predisponer a un uso problemático de los videojuegos, tanto en hombres como mujeres.

## 1.1. TRASTORNO POR JUEGO

El juego, tanto online como offline, es una actividad popular en todo el mundo, de la cual el mayor número de jugadores han sido identificados como adolescentes y adultos jóvenes (López-Fernández et al., 2024). El juego representa varias fases, pudiendo llegar al uso problemático y que este llegue a su vez al juego incontrolable. Durante esta última década esta práctica excesiva de juegos online se ha visto reflejada en un deterioro del autocontrol, pudiendo llegar a afectar a la propia vida cotidiana. Generando tanto problemas académicos como económicos. (OMS, 2021)

Este problema se ha definido como Trastorno por Juego (TJ). Para reflejar su grave impacto en la salud y la necesidad de un diagnóstico y tratamiento tempranos, el trastorno se ha clasificado como un tipo de adicción conductual tanto en el DSM-V (DSM-V; 2013) como en la 11ª Revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11, 2019).

Recientemente, algunas revisiones sistemáticas han encontrado tasas de prevalencia del trastorno de juego entre el 2,0 % (Paulus et al., 2018), 6,3 % (Kim et al., 2022) y 9,9 % (Gao et al., 2022), siendo los adolescentes varones de 12 a 20 años la población de mayor prevalencia.

Este trastorno de juego se ha asociado con distinta sintomatología. Entre las más destacadas encontramos aquellas que afectan a las conductas internalizantes y externalizantes. En el caso de las internalizantes encontramos algunas como ansiedad y depresión (Ohayon & Roberts, 2021; Pontes et al., 2015), por el otro lado, las externalizantes, encontramos conductas antisociales, problemas de control de la ira e hiperactividad (Lemmens et al., 2015; Wartberg et al., 2017).

Se ha observado que la mayoría de los estudios se han centrado en población masculina, por lo que los datos sobre la relación entre problemas psicológicos y trastorno de juego en mujeres son escasos. Por ello, resulta de especial importancia profundizar en el conocimiento del desarrollo del mismo e identificar los posibles rasgos temperamentales clave y los problemas de conducta asociados que llevan a los adolescentes, tanto chicas como chicos, a participar en el juego patológico, todo ello con el objetivo de establecer estrategias eficaces para prevenirlo.

## 1.2. IMPULSIVIDAD Y TRASTORNO POR JUEGO

La impulsividad ha sido ampliamente definida como un componente de la personalidad que predispone a reacciones imprevistas o rápidas ante los estímulos sin tener en cuenta las posibles consecuencias no deseadas (Müller et al., 2023). El rasgo de impulsividad es un constructo multidimensional y heterogéneo que se ha medido tanto a través de instrumentos autorreportados como son la escala de impulsividad (UPPS-P Impulsive Behavioral Scale; Lynam et al., 2006) como con otras tareas comportamentales como las Tareas Go / No Go (Chan et al., 2023). Demostrándose en ambos que la impulsividad desempeña un papel importante en los problemas de adicción no relacionados con sustancias, como por ejemplo es el trastorno por juego.

La última versión del modelo UPPS-P incluye cinco rasgos la impulsividad, separados pero relacionados (Lynam et al., 2006): urgencia negativa y/o positiva (la tendencia a actuar precipitadamente en estados emocionales intensos negativos o positivos), falta de premeditación (la tendencia a actuar sin previsión ni planificación), falta de perseverancia (la tendencia a no terminar las tareas) y búsqueda de sensaciones (la tendencia a buscar el placer sensorial y la excitación). Los estudios sobre muestras de jóvenes y adultos han arrojado resultados controvertidos sobre la relación entre los rasgos de impulsividad de la UPPS-P y el trastorno de juego. Mientras que la literatura reciente ha mostrado puntuaciones elevadas en individuos con trastorno de juego en comparación con aquellos sin trastorno de juego en todas las subescalas de la UPPS, especialmente en las subescalas de urgencia negativa y búsqueda de sensaciones (Costes y Bonnaire, 2022), y efectos indirectos de la impulsividad sobre el riesgo de trastorno de juego con mindfulness como mediador (Tang et al., 2024); unos pocos estudios recientes también señalaron diferencias no significativas entre los grupos de trastorno de juego y grupos de control en los rasgos de impulsividad medidos por la escala UPPS-P (Deleuze et al., 2017). Sin embargo, estos últimos estudios solo incluyen participantes masculinos y un tamaño de muestra pequeño (n=109; Rømer et al., 2018). Por lo tanto, parece que la impulsividad UPPS-P podría tener un papel clave en la predicción del trastorno de juego. No obstante, se necesita más investigación para

aclarar el rol que toma la impulsividad en la identificación del trastorno de juego en aquellas personas en situación de riesgo.

### 1.3. EL PAPEL DE LAS CONDUCTAS EXTERNALIZANTES / INTERNALIZANTES COMO MEDIADOR ENTRE IMPULSIVIDAD Y TRASTORNO POR JUEGO

Los términos "externalizante" e "internalizante" (E/I) se utilizan ampliamente para describir factores analíticos derivados de las agrupaciones de problemas como ansiedad, depresión, síntomas somáticos (grupo internalizante) y trastornos una gran impulsividad, conductas disruptivas y adicción a sustancias y conductas relacionadas con la adicción a las sustancias (grupo externalizante; Achenbach, 1966; Achenbach et al., 2016).

La relación entre estas conductas y la impulsividad es sólida. Se ha demostrado que los rasgos de impulsividad son particularmente destacados tanto en las conductas internalizantes (Gustavson et al., 2020) como en las externalizantes (Martel et al., 2017). Desde la perspectiva del modelo UPPS-P, una reciente revisión meta-analítica ha señalado especialmente la impulsividad relacionada con la emoción, es decir, en momentos muy emotivos (tanto urgencia positiva como negativa) actuamos de forma impulsiva. Siendo la emoción un fuerte predictor de problemas de conducta internalizantes y externalizantes (Berg et al., 2015).

Sin embargo, estos sugirieron que estos resultados pueden deberse a la sobrerrepresentación de la dimensión de urgencia sobre el resto de las subescalas en la literatura (Berg et al., 2015). Por lo tanto, es necesario estudiar cuidadosamente la relación directa entre los rasgos de impulsividad de la UPPS-P y las diferentes conductas externalizantes e internalizantes y cómo esta relación podría mediar en algunos trastornos como son el trastorno del juego.

En cuanto al trastorno por juego, existe una amplia evidencia que muestra una relación entre este trastorno y las conductas de E/I. Por ejemplo, se han identificado subtipos de jugadores problemáticos que representan los niveles más altos de síntomas externalizantes y/o internalizantes tanto en estudios transversales (Lemmens, Valkenburg, & Gentile, 2015; Myrseth & Notelaers, 2018; Sanders & Williams, 2019; Yu &

Cho, 2016) como longitudinales (Krossbakken et al., 2018; Liu et al., 2018). Por ello, las conductas externalizantes e internalizantes se han propuesto como predictores o mediadores del juego problemático.

Por un lado, en un estudio de informe de caso, Benarous et al. (2019) mostraron diferentes vías de E/I hacia el desarrollo del trastorno de juego en la edad de la adultez temprana: una "vía internalizada" relacionada con el desarrollo de ansiedad social, evitación emocional y conductual; y una "vía externalizada" con un bajo nivel de estrategias de regulación emocional e impulsividad.

Por otro lado, se evaluó el papel del efecto mediador de las conductas E/I generales. Lee y Bhang (2023) hallaron que los antecedentes familiares de adicción entre niños y adolescentes (edad media =  $14,04 \pm 2,34$ ) tenían un efecto sobre el trastorno de juego, y los problemas externalizantes, pero no los internalizantes. Sin embargo, ninguno de estos estudios tuvo en cuenta un pronóstico específico de los diferentes rasgos de impulsividad ni evaluó a los adolescentes más mayores (15 a 17 años), que son los que presentan la mayor probabilidad de convertirse en adictos al juego (Paulus et al., 2018).

En conjunto, la evidencia sugiere que los diferentes rasgos de impulsividad son un predictor central tanto de las conductas externalizantes/internalizantes como del juego problemático. Además, los datos anteriores han evidenciado un papel clave de los problemas en las conductas E/I hacia el desarrollo del trastorno de juego. Por lo tanto, es esencial proporcionar más pruebas empíricas para revelar la relación entre los rasgos de impulsividad, los problemas de E/I y el Trastorno del Juego. Los resultados podrían proporcionar una dirección para futuras investigaciones sobre el mecanismo de desarrollo del trastorno de juego.

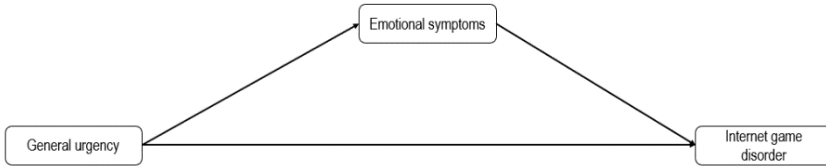
## 2. OBJETIVOS

El principal objetivo de este estudio es:

Examinar un modelo de mediación (figura 1) en el cual los rasgos de impulsividad (especialmente el rasgo de Urgencia) se relacionarían con los problemas externalizantes/internalizantes y estos, a su vez, se

asociarían con el uso problemático de videojuegos en población adolescente.

**FIGURA 1.** Modelo de mediación.



### 3. METODOLOGÍA

#### 3.1. PARTICIPANTES

La muestra inicial del estudio consistió en 880 participantes de diferentes ciudades de España (n= 458 mujeres, n= 392 hombres, n=30 prefiero no decirlo) y la muestra final del estudio fue de n=850. La muestra final estaba formada por un 53,88% de mujeres y un 46.12% de hombres y la edad de los participantes oscilaba entre 15 y 17 años ( $M=15,19$ ,  $DT=0.69$ ).

#### 3.2. PROCEDIMIENTO

Para la recogida de datos se llevó a cabo un estudio transversal mediante una encuesta online, recogiendo los datos entre los meses de enero y junio de 2024. Los participantes eran estudiantes de educación secundaria que aceptaron participar de forma voluntaria. Los mismos participantes y los centros educativos fueron informados sobre el anonimato del estudio. Dicho estudio fue diseñado siguiendo los principios éticos de la Declaración Internacional de Helsinki (WMA, 2013), y fue aprobado por el Comité de Ética de la Investigación de la Comunidad Autónoma de Aragón (N.º. PI24/106, CEICA).

#### 3.3. INSTRUMENTOS

Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGDS9-SF).

Utilizamos la IGDS9-SF para evaluar el nivel de adicción a los videojuegos (Pontes et al., 2015), concretamente hemos utilizado la validación española de Maldonado-Murciano et al. (2020). Esta versión incluye nueve ítems que reflejan los nueve criterios IGD propuestos por la APA en el DSM-5. Estos nueve ítems se puntúan en una escala Likert de cinco puntos que va de 1 (nunca) a 5 (muy a menudo), indicando las puntuaciones más altas mayores niveles de síntomas de adicción a los videojuegos. La consistencia interna en nuestro estudio fue de  $\alpha = .86$ .

#### Impulsive Behavior Scale UPPS-P.

La Escala UPPS-P es un cuestionario autoinformado que evalúa cinco rasgos impulsivos distintos: urgencia negativa ( $\alpha = .68$ ), la tendencia a actuar de forma precipitada en un periodo / estado emocional muy negativo, urgencia positiva ( $\alpha = .61$ ), la tendencia a actuar de forma precipitada en un periodo / estado emocional muy positivo, falta de premeditación ( $\alpha = .78$ ), la tendencia a actuar sin planearlo, falta de perseverancia ( $\alpha = .79$ ), la tendencia a no finalizar nuestras tareas, y búsqueda de sensaciones ( $\alpha = .81$ ), la tendencia a buscar nuevas sensaciones que puedan ser placenteras pero que puedan tener algún riesgo o suponer un peligro. En este estudio utilizamos la validación española de Cándido et al. (2012). La versión corta incluye veinte ítems que se puntúan en una escala Likert de cinco puntos que va de 1 (totalmente de acuerdo) a 4 (totalmente en desacuerdo).

#### The Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ)

Utilizamos la validación española del SDQ (Goodman, 1997) de Ortuño-Sierra et al. (2015) para evaluar las conductas / comportamientos internalizantes y externalizantes. Consta de 25 ítems distribuidos en cinco subescalas (cada una con cinco ítems): síntomas emocionales ( $\alpha = .76$ ), problemas de conducta ( $\alpha = .75$ ), hiperactividad ( $\alpha = .78$ ), problema de relación con iguales ( $\alpha = .76$ ) y conducta prosocial ( $\alpha = .78$ ). Para puntuar estas escalas se utiliza una escala Likert de tres puntos, que va de 1 (completamente falso) a 3 (completamente verdadero) Una puntuación más alta indica mayor sintomatología emocional y conductual, excepto en la subescala prosocial.

### 3.4. ANÁLISIS DE DATOS

Para evaluar el objetivo del estudio se realizaron varios análisis. Inicialmente los estadísticos descriptivos, análisis de la prueba-t y correlaciones de orden cero para analizar las asociaciones significativas entre las variables independientes, de mediación y dependientes.

Tras estas pruebas se realizaron los análisis del modelo de mediación planteado introduciendo los rasgos de la impulsividad como variables independientes, los problemas internalizantes y externalizantes como variables de mediación y la adicción a los videojuegos como variable dependiente, teniendo a su vez el sexo como variable de control.

Los análisis fueron llevados a cabo en los programas de SPSS (IBM Corp, 2020) y RStudio (versión 4.3.1; Posit Team, 2024) a través del Lavaan package (Rosseel, 2012).

## 4. RESULTADOS

**TABLA 1.** *Estadísticos descriptivos*

			M (SD)		
			Boys (n=392)	Girls (n=458)	Total sample (n=850)
General urgency	-.21	.02	20.30 (4.55)	19.72 (4.85)	19.99 (4.57)
Lack of premeditation	.01	.34	8.02 (2.25)	8.07 (2.30)	8.04 (2.28)
Lack of perseverance	-.05	.50	7.87 (2.43)	7.79 (2.66)	7.83 (2.56)
Sensation seeking	-.44	.09	9.31 (2.72)	9.82 (2.91)	9.59 (2.83)
Emotional symptoms	-.61	.33	8.11 (2.33)	9.92 (2.56)	9.09 (2.62)
Conduct problems	1.35	.990	8.67 (1.90)	8.39 (1.58)	8.52 (1.74)
Hyperactivity	-.11	.07	10.48 (1.83)	10.51 (1.77)	10.50 (1.80)
Peer relationship problems	.81	.44	9.95 (1.46)	9.91 (1.46)	9.93 (1.46)
Prosocial behavior	.77	-1.07	12.77 (1.99)	13.46 (1.69)	13.14 (1.87)
Internet game disorder	2.44	1.52	7.47 (6.39)	2.95 (4.49)	5.03 (5.90)

En primer lugar, nuestros datos indicaron una prevalencia de trastorno por juego del 0.12 % (un participante de toda la muestra). También se calcularon los análisis de la prueba-t para evaluar el sexo como posible variable de control (Lo cual veremos en la Tabla 2). Por un lado, los resultados revelaron efectos significativos en las variables de “Síntomas emocionales”,  $t [848] = 10,69$ ,  $p < 0,001$ , y “Conducta prosocial”,  $t [769,97] = 5,42$ ,  $p < 0,001$ , con las chicas (Síntomas emocionales:  $M = 9,92$ ,  $DT = 2,56$ ; Comportamiento prosocial:  $M = 13,46$ ,  $DT = 1,69$ ) obteniendo puntuaciones más altas que los chicos (Síntomas emocionales:  $M = 8,11$ ;  $DT = 2,33$ ; Comportamiento prosocial:  $M = 12,77$ ,  $SD = 1,99$ ).

Por otro lado, los chicos obtuvieron puntuaciones significativamente más altas (Problemas de conducta:  $M = 8,67$ ,  $DT = 1,90$ ; Trastorno por Juego de Internet:  $M = 7,47$ ,  $DT = 6,39$ ) en Problemas de conducta,  $t [763,84] = -2,37$ ,  $p = 0,018$ , y Trastorno por juego de Internet,  $t [686,20] = -11,74$ ,  $p < 0,001$ , en comparación con las chicas (Problemas de conducta:  $M = 8,39$ ,  $DE = 1,58$ ; Trastorno por juegos de Internet:  $M = 2,95$ ,  $SD = 4,49$ ).

Tras los resultados se decidió tomar el sexo de los adolescentes como variable de control en los análisis posteriores, sólo en aquellas variables que mostraron resultados significativos.

En segundo lugar, se llevaron a cabo correlaciones para analizar las asociaciones significativas entre las variables independientes, de mediación y dependientes.

**TABLA 2.** Correlaciones de orden cero para analizar las asociaciones significativas entre las variables independientes, de mediación y dependientes.

	Emotional symptoms	Conduct problems	Hyperactivity	Peer relationship problems	Prosocial behavior	Internet game disorder
General urgency	-.20***	-.19***	-.05	-.01	-.10**	-.14***
Lack of premediation	.11**	.14***	.02	.00	-.17***	.16***
Lack of perseverance	.11**	.17***	-.01	.01	-.20***	.21***
Sensation seeking	.03	-.08*	-.08*	-.09*	.06	-.09**

Se realizaron correlaciones para analizar la asociación significativa de las variables seleccionadas. Como se puede observar en la tabla existen tanto relaciones significativas en ambas direcciones, tanto positivas como negativas. Entre la variable independiente (impulsividad y sus subcomponentes), algunas de las variables de mediación (conductas internalizantes y externalizantes) y la variable dependiente de Gaming disorder. Estas relaciones significativas nos permitieron llevar a cabo un análisis mediacional, introduciendo las variables UPPS como variables independientes, las escalas SDQ como variables de mediación, el Trastorno por Juegos de Internet como variables dependientes y el sexo como variable de control. Posteriormente veremos dicho modelo (figura 1), el cual muestra un buen ajuste CFI = .99, SRMR = .02, and RMSEA = 0.05.

**TABLA 3.** *Efectos directos e indirectos para el modelo propuesto*

<b>Direct effects of SDQ scales on internet game disorder</b>			
SDQ scales	Standardized coefficient	p	95% Confidence Interval
Emotional symptoms	.11	.002	[.10,.42]
Conduct problems	.07	.043	[.01,.46]
Hyperactivity	.03	.413	[-.12,.29]
Peer relationship problems	.05	.101	[-.04,.48]
Prosocial behavior	.01	.862	[-.18,.22]
Sex	.42	<.001	[4.19, 5.72]
<b>Direct effects of UPPS scales on internet game disorder</b>			
UPPS scales	Standardized coefficient	p	95% Confidence Interval
General urgency	-.08	.016	[-.20,-.02]
Lack of premeditation	.05	.150	[-.05,.32]
Lack of perseverance	.14	<.001	[.16,.48]
Sensation seeking	-.01	.701	[-.16,.11]
<b>Indirect effects of SDQ scales on internet game disorder</b>			
Indirect pathways tested	Standardized coefficient	p	95% Confidence Interval
General urgency*Emotional symptoms	-.02	.007	[-.048, -.008]
Lack of premeditation*Emotional symptoms	.00	.540	[-.015,.029]
Lack of perseverance*Emotional symptoms	.01	.101	[-.004,.041]
Sensation seeking*Emotional symptoms	.01	.071	[-.002,.037]
General urgency*Conduct problems	-.01	.067	[-.030,.001]
Lack of premeditation*Conduct problems	.00	.403	[-.009,.022]

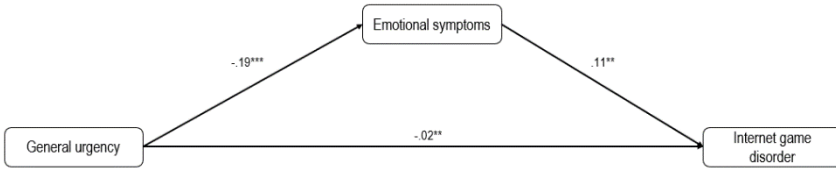
Lack of perseverance*Conduct problems	.01	.088	[-.003,.043]
Sensation seeking*Conduct problems	-.00	.822	[-.011,.009]
General urgency*Hyperactivity	-.00	.674	[-.004,.002]

Lack of premeditation*Hyperactivity	.00	.581	[-.005,.009]
Lack of perseverance*Hyperactivity	-.00	.607	[-.008,.004]
Sensation seeking*Hyperactivity	-.00	.451	[-.014,.006]
General urgency*Peer relationship problems	.00	.473	[-.004,.008]
Lack of premeditation*Peer relationship problems	-.00	.893	[-.012,.011]
Lack of perseverance*Peer relationship problems	.00	.616	[-.008,.013]
Sensation seeking*Peer relationship problems	-.01	.164	[-.027,.005]
General urgency*Prosocial behavior	.00	.863	[-.005,.006]
Lack of premeditation*Prosocial behavior	-.00	.863	[-.014,.012]
Lack of perseverance*Prosocial behavior	-.00	.862	[-.024,.020]
Sensation seeking*Prosocial behavior	.00	.878	[-.002,.002]

Por un lado, los resultados en los adolescentes muestran una contribución directa de los síntomas emocionales, los problemas de conducta, la urgencia general y la falta de perseverancia al Trastorno del Juego por Internet. Obteniendo los resultados más altos en los problemas síntomas emocionales, problemas de conducta y falta de perseverancia que a su vez estaban relacionados con los resultados más altos en el Trastorno del Juego por Internet. Mientras los resultados más altos en urgencia general estaban relacionados con resultados más bajos en el Trastorno del Juego por Internet, aun considerando el sexo como una variable de control.

Por otro lado, se encontró un efecto indirecto, en el que a mayor urgencia general menos niveles de síntomas emocionales, y a su vez, los síntomas emocionales más altos se asociaron a puntuaciones más altas en el trastorno del juego por Internet; coeficiente estandarizado indirecto =  $-.021$ ,  $p = 0,007$ , IC del 95% =  $[-.048, -.008]$ .

**FIGURA 2.** *Modelo mediacional*



## 5. DISCUSIÓN

El presente estudio examinó la relación entre los rasgos de impulsividad, los problemas internalizantes y externalizantes y la adicción a los videojuegos. Los resultados evidenciaron efectos directos tanto de la impulsividad (falta de perseverancia y urgencia general) como de problemas internalizantes y externalizantes (problemas emocionales y de conducta). Sin embargo, nuestro principal hallazgo fue que los niveles más bajos de Urgencia General, pero no de cualquier otro rasgo de la impulsividad, se asociaron específicamente con niveles más altos de síntomas emocionales, los cuales a su vez se asociaron positivamente con mayores conductas adictivas a los juegos de Internet (figura 2).

El hallazgo de que la Urgencia General y la Falta de Perseverancia, pero no el resto de los rasgos de impulsividad del modelo UPPS, tienen un efecto directo sobre la adicción a los videojuegos son similares a investigaciones previas sobre otras conductas relacionadas con la adicción, como el trastorno del juego (Canale et al., 2016), la adicción a la comida (Booth et al., 2018), la pornografía (Rømer et al., 2018) y las redes sociales (Willie et al., 2022). Pese a que la asociación entre la falta de perseverancia y la adicción a los videojuegos fueron positivas, la Urgencia General se relacionó negativamente con la adicción a los videojuegos. Por ello estos rasgos deben analizarse por separado.

Por un lado, y contrario a los resultados obtenidos, estudios recientes no han señalado ninguna relación entre la falta de perseverancia y el trastorno de juego (Deleuze et al., 2017; Rømer et al., 2018; Tang et al., 2024). Se considera la posibilidad de que debido a un mayor tamaño de la muestra en el estudio actual ( $n=850$ ) se haya podido detectar un efecto significativo que ni Rømer (2018;  $n=109$ ) ni Deleuze (2017;

n=97) detectaron. Además, Tang (2024), en un estudio realizado con un tamaño muestral mayor (n=1134), no obtuvieron un efecto directo para la asociación entre falta de perseverancia y riesgo de adicción a los videojuegos, sin embargo, el nivel de significación de este estudio fue de 0,055 (Tang et al., 2024). En este caso, nuestros resultados podrían indicar que los jóvenes que muestran una baja perseverancia son más propensos a la adicción a los videojuegos ya que la falta de perseverancia se ha relacionado positivamente con la falta de motivación para tener éxito en el trabajo o en la escuela (Xu et al., 2023) o con la procrastinación (Wypych et al., 2018). Esta falta de perseverancia puede provocar fácilmente que los adolescentes se distraigan con actividades más atractivas como los videojuegos hasta convertirse en adictos.

Por otro lado, la Urgencia General se correlacionó directa y negativamente con la adicción a los videojuegos. Estos resultados no están respaldados por la literatura, donde la asociación entre la Urgencia General y la adicción a los videojuegos ha sido habitualmente positiva (Billieux et al., 2011; Raybould et al., 2022). No obstante, Wang et al., (2022) han propuesto recientemente que la relación entre impulsividad y diversos problemas podría ser no lineal. Así, los individuos con niveles muy altos o bajos de Urgencia General podrían reaccionar de forma exagerada o insuficiente ante un estímulo negativo, mientras que los individuos con niveles moderados de Urgencia General podrían estar bien adaptados (Wang et al., 2022). Esta relación entre impulsividad y adicción a los videojuegos se analizará más adelante al hablar de los efectos indirectos.

En cuanto a los efectos directos de problemas internalizantes y externalizantes sobre la adicción a los juegos de Internet, estudios anteriores también han destacado la relevancia de los problemas emocionales y de conducta (Ahmed et al., 2022; Benarous et al., 2019; Richard et al., 2020). Por ejemplo, Ahmed et al., (2022) comentan que esta adicción al juego medida por la misma escala que en nuestro estudio (IGDS9-SF), tenía una asociación positiva significativa tanto con los síntomas emocionales como con los problemas de conducta. Curiosamente, los resultados de una reciente revisión (Richard et al., 2020) han señalado que mientras que las pruebas transversales han asociado el trastorno por

juego con problemas de conducta y síntomas depresivos las pruebas longitudinales parecen ser más claras en los síntomas emocionales, pero no para los problemas de conducta, tomándolo como factor de riesgo para la adicción a los videojuegos. Del mismo modo, un estudio reciente ha propuesto dos vías distintas para desarrollar la adicción a los videojuegos: una vía internalizada y otra externalizada (Benarous et al., 2019). Los efectos directos de nuestro modelo apoyan esta hipótesis y especifican qué tipo de problemas internalizantes y externalizantes están relacionados con la adicción a los videojuegos. Sin embargo, los resultados adquieren mayor relevancia al evaluar el papel de los problemas internalizantes y externalizantes como mediadores entre la impulsividad y el trastorno por juego.

En lo que respecta a los efectos indirectos, nuestro modelo destaca el papel clave de la interacción entre la Urgencia General y los Síntomas Emocionales para predecir la adicción a los videojuegos. La Urgencia General se ha conceptualizado como un rasgo de la impulsividad que se define como actuar de forma precipitada en estados emocionales intensos, tanto positivos como negativos (Billieux et al., 2021). Una reciente revisión de meta-análisis ha señalado que la impulsividad relacionada con la emoción ha sido considerada como uno de los principales factores de riesgo para la psicopatología internalizante y externalizante (Elliot et al., 2023). Evidenciamos aquí que cuando la Urgencia General engloba síntomas emocionales que predicen adicción a videojuegos, lo que está en línea con estudios previos que muestran una alta interrelación entre estos dos predictores en adicciones conductuales (Wolz et al., 2017). Sin embargo, a diferencia de estos estudios, nuestro modelo mostró una relación negativa entre Urgencia General y los Síntomas Emocionales. Aunque pueda parecer contraintuitivo pensar que cualquier rasgo de baja impulsividad podría ser un factor de riesgo interno, de hecho, los estudios han demostrado que los niños con baja impulsividad muestran mayores problemas internalizantes, como problemas emocionales (Eisenberg et al., 2007; Eisenberg et al., 2009). Del mismo modo, los síntomas emocionales podrían ser predichos por la baja impulsividad en aquellas personas con déficits en el control del esfuerzo (Wang et al., 2022; Carver et al., 2008). Es más, dos meta-

análisis recientes han encontrado una fuerte relación entre el escapismo, una tendencia a buscar evasión y distracción de los problemas de la vida real (Giardina et al., 2024), y la adicción a los videojuegos (Bäcklund et al., 2022; Wang y Cheng, 2022), una relación la cual podría ayudar a entender nuestros resultados. En este sentido, dado que el escapismo implica desviar la atención de una situación emocionalmente exigente, el videojuego puede considerarse una forma de distracción para evitar estímulos intensos o, en otras palabras, una estrategia de regulación de las emociones (Király et al., 2023). Por lo tanto, cuando los adolescentes con baja Urgencia General son incapaces de reaccionar (o reaccionan de forma insuficiente) ante un estímulo positivo o negativo extremo, se enfrentan a estímulos de alta intensidad (positivos o negativos). En estas situaciones se opta por realizar una estrategia que requiere un mínimo esfuerzo, que es bloquear la información relacionada con los estímulos no deseados distrayendo la atención hacia otros estímulos que sean más llamativos y no estén relacionados con las emociones originales (Király et al., 2023). El principal problema radica en la ineficacia de esta estrategia a largo plazo (Kross et al., 2008) y que esta falta de estrategias para regular las emociones podría provocar que los jugadores se volvieran adictos a los videojuegos. No obstante, esta posible hipótesis requiere una mayor investigación.

## 6. CONCLUSIONES

En suma, nuestro estudio es el primero que evidencia la relación significativa y específica entre la urgencia general y el Trastorno por juego a través de los síntomas emocionales en adolescentes entre 15 y 17 años de edad. Futuros estudios deberán analizar a hombres y a mujeres por separado en relación a estas variables, así como etapas anteriores de la adolescencia.

## 7. AGRADECIMIENTOS

Agradecer a todos los centros que han participado en el estudio y su implicación y sinceridad a la hora de responder las preguntas.

## 8. REFERENCIAS

- Achenbach, T. M. (1966). The classification of children's psychiatric symptoms: A factor-analytic study. *Psychological Monographs*, 80, 1-37.
- Achenbach, T. M., Ivanova, M. Y., Rescorla, L. A., Turner, L. V., & Althoff, R. R. (2016). Internalizing/externalizing problems: Review and recommendations for clinical and research applications. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 55(8), 647-656.
- Ahmed, G. K., Abdalla, A. A., Mohamed, A. M., & Mohamed, L. A. (2022). Relation between internet gaming addiction and comorbid psychiatric disorders and emotion avoidance among adolescents: A cross-sectional study. *Psychiatry Research*, 312, 114584.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Association.
- Bäcklund, C., Elbe, P., Gavelin, H. M., Sörman, D. E., & Ljungberg, J. K. (2022). Gaming motivations and gaming disorder symptoms: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Behavioral Addictions*, 11(3), 667-688.
- Benarous, X., Morales, P., Mayer, H., Iancu, C., Edel, Y., & Cohen, D. (2019). Internet gaming disorder in adolescents with psychiatric disorder: Two case reports using a developmental framework. *Frontiers in Psychiatry*, 10, 336. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2019.00336>
- Berg, J. M., Latzman, R. D., Bliwise, N. G., & Lilienfeld, S. O. (2015). Parsing the heterogeneity of impulsivity: A meta-analytic review of the behavioral implications of the UPPS for psychopathology. *Psychological Assessment*, 27(4), 1129.
- Billieux, J., Chanal, J., Khazaal, Y., Rochat, L., Gay, P., Zullino, D., & Van der Linden, M. (2011). Psychological predictors of problematic involvement in massively multiplayer online role-playing games: illustration in a sample of male cybercafé players. *Psychopathology*, 44(3), 165-171.
- Billieux, J., Heeren, A., Rochat, L., Maurage, P., Bayard, S., Bet, R.,... & Baggio, S. (2021). Positive and negative urgency as a single coherent construct: Evidence from a large-scale network analysis in clinical and non-clinical samples. *Journal of personality*, 89(6), 1252-1262
- Booth, C., Spronk, D., Grol, M., & Fox, E. (2018). Uncontrolled eating in adolescents: The role of impulsivity and automatic approach bias for food. *Appetite*, 120, 636-643. <https://doi.org/10.1016/j.appet.2017.10.024>

- Carver, C. S., Johnson, S. L., & Treadway, M. T. (2008). Cognitive and emotional predictors of impulsive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 95(5), 1278–1290. <https://doi.org/10.1037/a0013063>
- Canale, N., Scacchi, L., & Griffiths, M. D. (2016). Adolescent gambling and impulsivity: Does employment during high school moderate the association?. *Addictive Behaviors*, 60, 37-41.
- Cándido, A., Orduña, E., Perales, J. C., Verdejo-García, A., & Billieux, J. (2012). Validation of a short Spanish version of the UPPS-P impulsive behaviour scale. *Trastornos adictivos*, 14(3), 73-78.
- Chan, C. C., Alter, S., Hazlett, E. A., Shafritz, K. M., Yehuda, R., Goodman, M., Haznedar, M. M., & Szeszko, P. R. (2023). Neural correlates of impulsivity in bipolar disorder: A systematic review and clinical implications. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 147, 105109. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2023.105109>
- Costes, J.-M., & Bonnaire, C. (2022). Spending money in free-to-play games: Sociodemographic characteristics, motives, impulsivity and Internet gaming disorder specificities. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(23), 15709. <https://doi.org/10.3390/ijerph192315709>
- Deleuze, J., Nuyens, F., Rochat, L., Rothen, S., Maurage, P., & Billieux, J. (2017). Established risk factors for addiction fail to discriminate between healthy gamers and gamers endorsing DSM-5 Internet gaming disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(4), 516-524. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.074>
- Eisenberg, N., Ma, Y., Chang, L., Zhou, Q., West, S. G., Aiken, L., & Zhou, H. (2007). Relations of effortful control, reactive undercontrol, and anger to Chinese children's adjustment. *Development and Psychopathology*, 19, 385–409. <https://doi.org/10.1017/S0954579407070198>
- Eisenberg, N., Valiente, C., Spinrad, T. L., Cumberland, A., Liew, J., Reiser, M.,... & Losoya, S. H. (2009). Longitudinal relations of children's effortful control, impulsivity, and negative emotionality to their externalizing, internalizing, and co-occurring behavior problems. *Developmental Psychology*, 45, 988–1008. <https://doi.org/10.1037/a0016213>
- Elliott, M. V., Johnson, S. L., Pearlstein, J. G., Muñoz Lopez, D. E., & Keren, H. (2023). Emotion-related impulsivity and risky decision-making: A systematic review and meta-regression. *Clinical Psychology Review*, 100, 102232. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2022.102232>
- Gao, Y. X., Wang, J. Y., & Dong, G. H. (2022). The prevalence and possible risk factors of internet gaming disorder among adolescents and young adults: Systematic reviews and meta-analyses. *Journal of Psychiatric Research*, 154, 35–43. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2022.06.049>

- Giardina, A., Schimmenti, A., Starcevic, V., King, D. L., Di Blasi, M., & Billieux, J. (2024). Problematic gaming, social withdrawal, and Escapism: The Compensatory-Dissociative Online Gaming (C-DOG) model. *Computers in Human Behavior*, 155, 108187.
- Goodman, R. (1997). The Strengths and Difficulties Questionnaire: a research note. *Journal of child psychology and psychiatry*, 38(5), 581-586.
- Gustavson, D. E., Friedman, N. P., Fontanillas, P., Elson, S. L., 23andMe Research Team, Palmer, A. A., & Sanchez-Roige, S. (2020). The latent genetic structure of impulsivity and its relation to internalizing psychopathology. *Psychological Science*, 31(8), 1025-1035.
- IBM Corp. (2020). IBM SPSS Statistics for Windows, Version 27.0. Armonk, NY: IBM Corp.
- Kim, H. S., Son, G., Roh, E. B., Ahn, W.-Y., Kim, J., Shin, S.-H.,... & Choi, K.-H. (2022). Prevalence of gaming disorder: A meta-analysis. *Addictive Behaviors*, 126, 107183. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.107183>
- Király, O., Konecz, P., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2023). Gaming disorder: A summary of its characteristics and aetiology. *Comprehensive Psychiatry*, 122, 152376.
- Kross, E., & Ayduk, O. (2008). Facilitating adaptive emotional analysis: Distinguishing distanced-analysis of depressive experiences from immersed-analysis and distraction. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 34, 924–938.
- Krossbakken, E., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., King, D. L., Molde, H., Finserås, T. R., & Torsheim, T. (2018). A cross-lagged study of developmental trajectories of video game engagement, addiction, and mental health. *Frontiers in Psychology*, 9, 412655. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.012655>
- Lee, M. S., & Bhang, S. Y. (2023). Attention, externalizing and internalizing problems mediated differently on internet gaming disorder among children and adolescents with a family history of addiction as an adverse childhood experience. *Journal of Korean Medical Science*, 38(27).
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The internet gaming disorder scale. *Psychological assessment*, 27(2), 567.
- Liu, L., Zhang, J. T., Ma, S. S., Li, C. S. R., Xia, C. C., Lan, J., & Fang, X. Y. (2018). Craving behavioral intervention for internet gaming disorder: Remediation of functional connectivity of the ventral striatum. *Addiction Biology*, 23(2), 337-346. <https://doi.org/10.1111/adb.12474>

- López-Fernández, F. J., Mezquita, L., Vidal-Arenas, V., Michelini, Y., Bravo, A. J., Pilatti, A.,... & Cross-Cultural Addictions Study Team. (2024). Big five personality traits, gaming motives, and regular and disordered gaming: A crossnational examination among college student gamers in seven countries. *Addictive Behaviors*, 156, 108049.
- Lynam, D. R., Smith, G. T., Cyders, M. A., Fischer, S., & Whiteside, S. P. (2006). The UPPS-P: A multidimensional measure of risk for impulsive behavior. *Journal of Personality Assessment*, 87(1), 19-28. [https://doi.org/10.1207/s15327752jpa8701\\_02](https://doi.org/10.1207/s15327752jpa8701_02)
- Maldonado-Murciano, L., M. Pontes, H., Griffiths, M. D., Barrios, M., Gómez-Benito, J., & Guilera, G. (2020). The Spanish version of the internet gaming disorder scale-short form (IGDS9-SF): Further examination using item response theory. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(19), 7111.
- Martel, M. M., Levinson, C. A., Lee, C. A., & Smith, T. E. (2017). Impulsivity symptoms as core to the developmental externalizing spectrum. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 45, 83-90.
- Müller, S. M., Antons, S., & Brand, M. (2023). Facets of Impulsivity in Gaming Disorder: A narrative Review. *Current Addiction Reports*, 10(4), 737-748.
- Myrseth, H., & Notelaers, G. (2018). A latent class approach for classifying the problem and disordered gamers in a group of adolescence. *Frontiers in Psychology*, 9, 2273.
- Ohayon, M. M., & Roberts, L. (2021). Internet gaming disorder and comorbidities among campus-dwelling U.S. university students. *Psychiatry Research*, 302, Article 114043. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2021.114043>
- Organización Mundial de la Salud. (2021). Informe sobre la salud en el mundo 2021. <https://www.who.int/>
- Ortuño-Sierra, J., Chocarro, E., Fonseca-Pedrero, E., Sastre i Riba, S., & Muñiz, J. (2015). The assessment of emotional and behavioural problems: Internal structure of The Strengths and Difficulties Questionnaire. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 15, 265-273.
- Paulus, F. W., Ohmann, S., von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: A systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645-659.
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137-143.

- Posit team. (2024). RStudio: Integrated Development Environment for R. Posit Software, PBC, Boston, MA. URL <http://www.posit.co/>.
- Raybould, J. N., Larkin, M., & Tunney, R. J. (2022). Impulsivity may be a risk factor in the transition from recreational to problem gaming. *Computers in Human Behavior Reports*, 7, Article 100230. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2022.100230>
- Richard, J., Fletcher, E., Boutin, S., Derevensky, J., & Temcheff, C. (2020). Conduct problems and depressive symptoms in association with problem gambling and gaming: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(3), 497-533.
- Rosseel, Y. (2012). lavaan: An R package for structural equation modeling. *Journal of Statistical Software*, 48(2), 1–36. <https://doi.org/10.18637/jss.v048.i02>
- Rømer Thomsen, K., Callesen, M. B., Hesse, M., Kvamme, T. L., Pedersen, M. M., Pedersen, M. U., & Voon, V. (2018). Impulsivity traits and addiction-related behaviors in youth. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(2), 317-330.
- Sanders, J., & Williams, R. (2019). The relationship between video gaming, gambling, and problematic levels of video gaming and gambling. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 559–569. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9798-3>.
- Tang, A. C. Y., Lee, R. L. T., Lee, P. H., Tanida, K., Chan, S., Lam, S. C.,... & Suen, L. K. P. (2024). The mediating effect of dispositional mindfulness on the association between UPPS-P impulsivity traits and gaming disorder among Asia-Pacific young adults. *BMC Psychiatry*, 24(1), 328.
- Wang, H.-Y., & Cheng, C. (2022). The associations between gaming motivation and internet gaming disorder: systematic review and meta-analysis. *JMIR Mental Health*, 9, e23700.
- Wartberg, L., Kriston, L., Kramer, M., Schwedler, A., Lincoln, T. M., & Kammerl, R. (2017). Internet gaming disorder in early adolescence: Associations with parental and adolescent mental health. *European Psychiatry*, 43, 14-18.
- Willie, C., Gill, P. R., Teese, R., Stavropoulos, V., & Jago, A. (2022). Emotion-driven problem behaviour: The predictive utility of positive and negative urgency. *Brain Neuroscience Advances*, 6, 23982128221079573. <https://doi.org/10.1177/23982128221079573>.
- Wolz, I., Granero, R., & Fernandez-Aranda, F. (2017). A comprehensive model of food addiction in patients with binge-eating symptomatology: The essential role of negative urgency. *Comprehensive Psychiatry*, 74, 118-124.

- World Health Organization. (2019). International classification of diseases 11th revision. <https://bit.ly/4d6InXI>
- World Medical Association. (2013). Declaration of Helsinki: Ethical principles for medical research involving human subjects. <http://bit.ly/47n8fgM>
- Wypych, M., Matuszewski, J., & Dragan, W.L. (2018). Roles of impulsivity, motivation, and emotion regulation in procrastination - Path analysis and comparison between students and non-students. *Frontiers in Psychology*, 9, 891. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00891>.
- Xu, K. M., Cunha-Harvey, A. R., King, R. B., de Koning, B. B., Paas, F., Baars, M.,... & de Groot, R. (2023). A cross-cultural investigation on perseverance, self-regulated learning, motivation, and achievement. *Compare: A Journal of Comparative and International Education*, 53(3), 361-379.
- Yu, H., & Cho, J. (2016). Prevalence of internet gaming disorder among Korean adolescents and associations with non-psychotic psychological symptoms, and physical aggression. *American Journal of Health Behavior*, 40(6), 705–716. <https://doi.org/10.5993/AJHB.40.6.3>.