

Intentando separar lo nuclear de lo periférico.

Una aproximación al *Problematic Gaming* desde el *Network Analysis*

Nogueira López, A. ¹; Theotonio, A. ²; González Cabrera, J. ³; Machimbarrena Garagorri, J.M. ⁴ y Rial Boubeta, A. ²

¹Universidad de Burgos, ²Universidad de Santiago de Compostela, ³UNIR, ⁴Universidad del País Vasco



INTRODUCCIÓN

La creciente expansión de los videojuegos entre la población adolescente ha incrementado el interés por comprender los mecanismos psicológicos asociados al *Problematic Gaming*. No obstante, su conceptualización, la delimitación de los criterios que reflejan un posible trastorno y la discriminación entre criterios nucleares y periféricos continúan siendo objeto de debate (Brunborg et al., 2015).



OBJETIVO

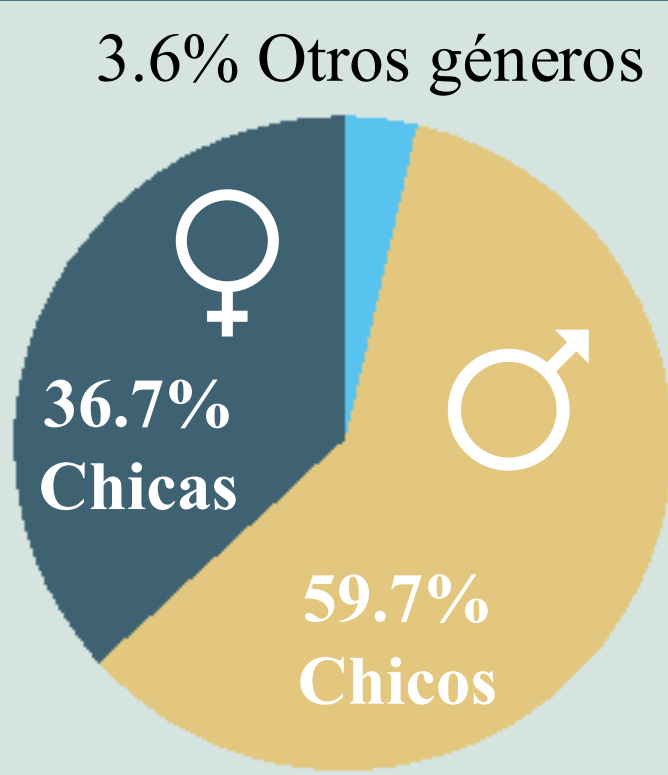
Examinar la estructura de relaciones entre los 7 criterios de la *Game Addiction Scale for Adolescents*, evaluar la importancia de cada uno y comprobar en qué medida la estructura obtenida es consistente con la diferenciación teórica de la literatura previa entre síntomas nucleares y periféricos en el *Problematic Gaming*.

MÉTODO



PARTICIPANTES

- n = 6509 estudiantes (Galicia)



Edad: 12-18 años

$\bar{x}$ = 14.3 años
SD = 1.65



INSTRUMENTOS

- Game Addiction Scale for Adolescents (Lemmens et al., 2009)

Dimensiones:

- Conflict
- Problems
- Withdrawal
- Relapse
- Tolerance
- Salience
- Mood modification



ANÁLISIS

- Network Analysis (Epskamp et al., 2018)

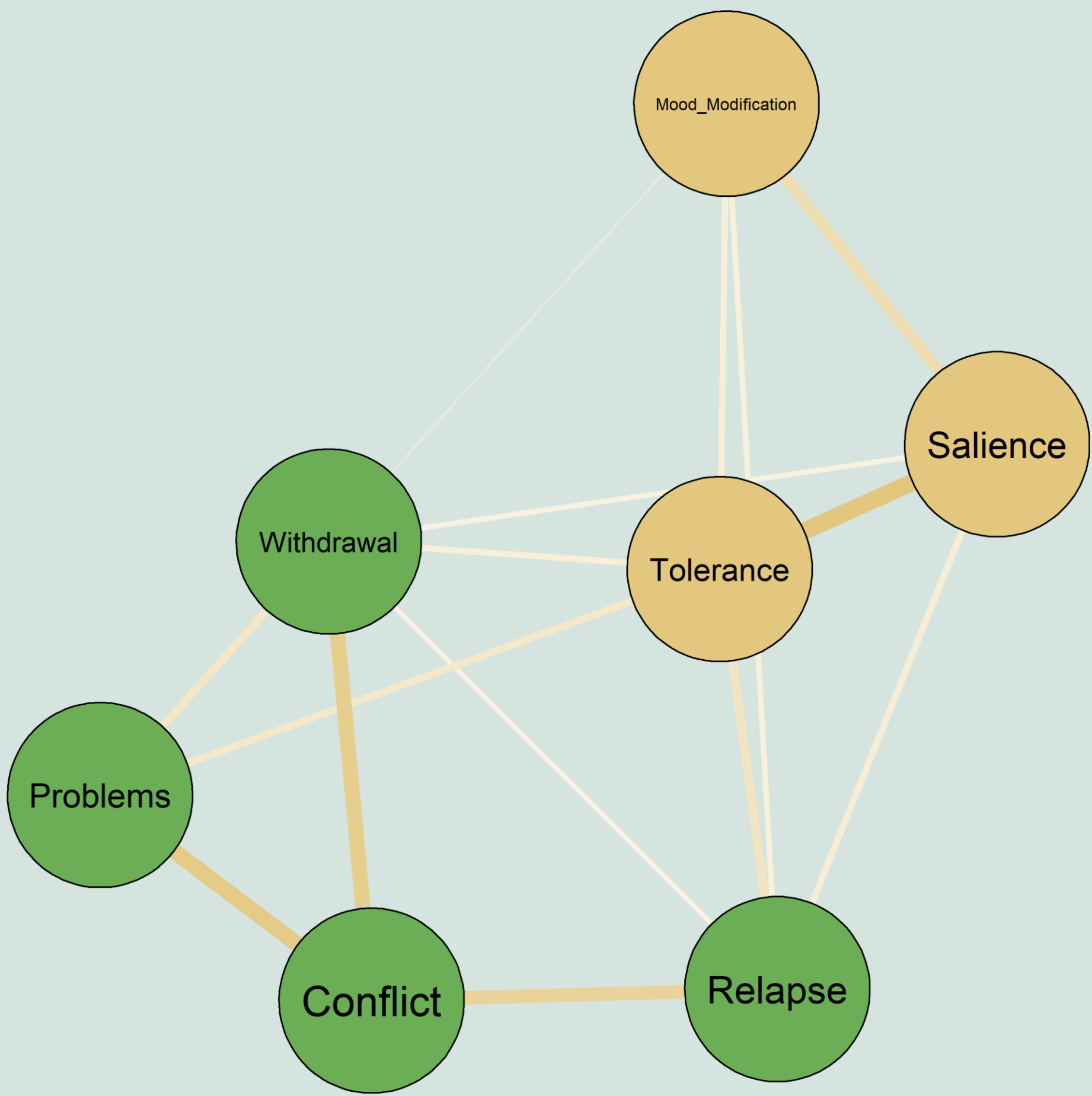
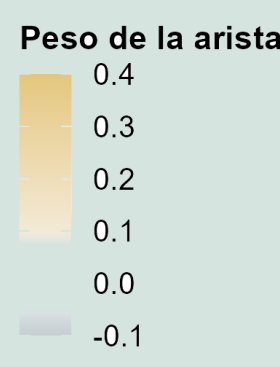
Modelo de Markov Gaussiano (LASSO)

- Criterio de Información: EBIC
- Medida de centralidad: Strength

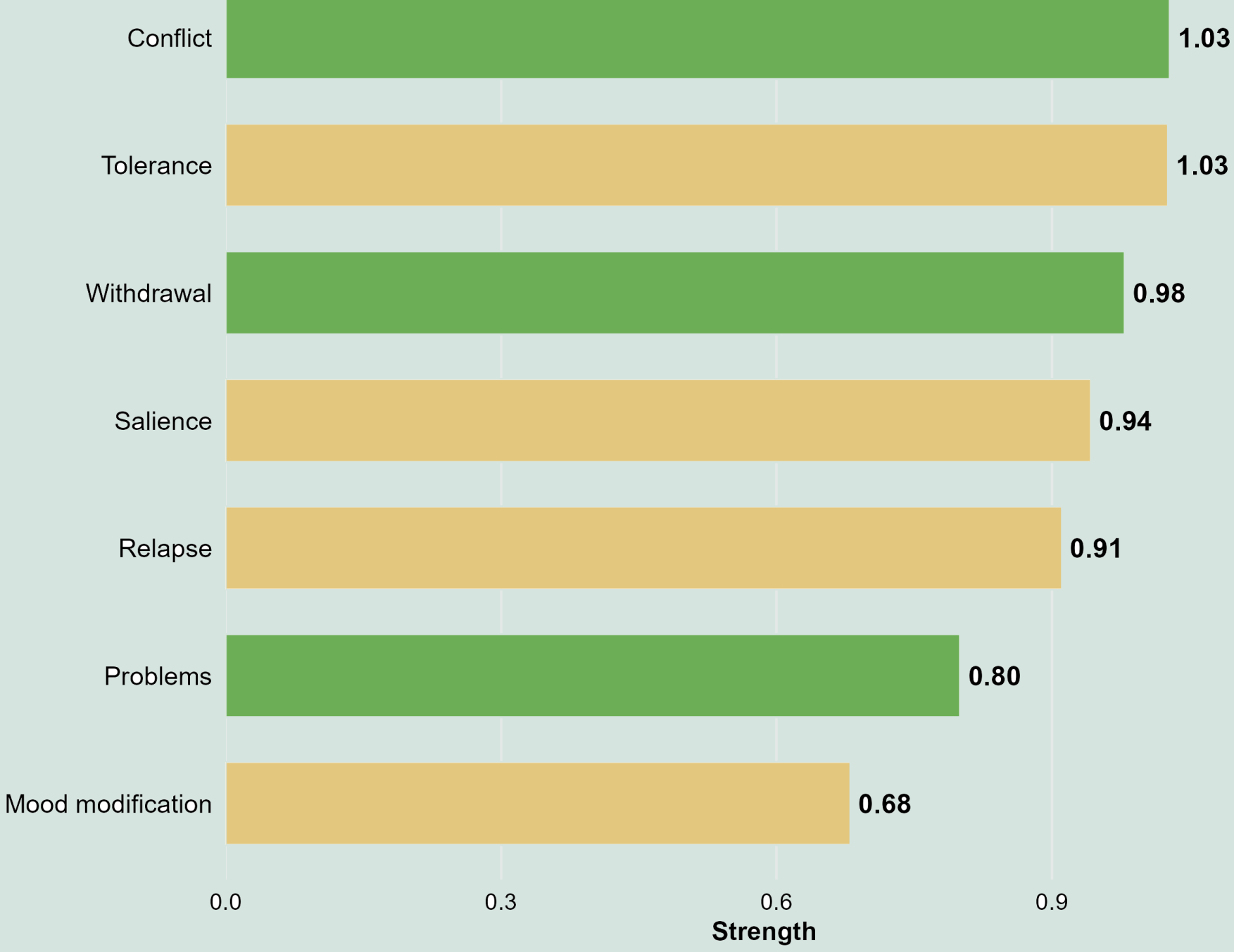


RESULTADOS

Pesos de las asociaciones de la red



Strength centrality



CONCLUSIONES

- La red se organiza en **dos** clústeres de síntomas:
 - Nucleares** (*Conflict*, *Problems*, *Withdrawal* y *Relapse*)
 - Periféricos** (*Salience*, *Tolerance* y *Mood modification*)
- Conflict** (*problemas con otras personas debido al tiempo de juego*) y **Tolerance** (*has incrementado tu tiempo de juego*) emergen como los nodos **más centrales** de la red, lo que podría señalar su relevancia en la transición desde un **patrón de juego intensivo**, pero no necesariamente problemático, hacia un patrón de **Problematic Gaming**
- La asociación entre **Tolerance** (*incremento del tiempo dedicado al juego*), **Relapse** (*otros han intentado que reduzcas tu tiempo de juego sin éxito*), y **Problems** (*desatención de otras actividades importantes*) podría sugerir que el **deterioro** asociado al *Problematic Gaming* **no depende tanto del tiempo** dedicado a jugar como de aquello que se **deja de hacer por jugar** y de la **interferencia** que ello genera.

REFERENCIAS

Brunborg, G. S., Hanss, D., Mentzoni, R. A., & Pallesen, S. (2015). Core and Peripheral Criteria of Video Game Addiction in the Game Addiction Scale for Adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(5), 280-285.

Epskamp, S., Borsboom, D., & Fried, E. I. (2018). Estimating psychological networks and their accuracy: A tutorial paper. *Behavior research methods*, 50, 195-212

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.