

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abarbanel, B., Gainsbury, S.M., King, D., Hing, N., y Delfabbro, P. H. (2017). Gambling games on social platforms: How do advertisements for social casino games target young adults? *Policy & Internet*, 9, pp. 184-209.
- AEVI (2018). *La industria del videojuego en España*. Anuario 2018. Recuperado de: http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI_Anuario_2018.pdf
- Belgium Gaming Commission (April 2018) *Research Report on Loot Boxes*. Recuperado de: https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf
- Blaszczynski, A., y Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), pp. 487-499.
- Binde, P. (2007). Selling dreams-Causing nightmares? On gambling advertising and problem gambling. *Journal of Gambling Issues*, 20, pp. 167-192
- Buil, P., Solé Moratilla, M.J., y García Ruiz, P. (2015). Online gambling advertising in Spain: A study on the protection of minors. *Adicciones*, 27, 198-204.
- Buiza-Aguado. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología educativa*, 23, pp. 129-136.
- CAC (30 de enero de 2019). *Un informe del CAC muestra que el 45,3% de los anuncios de juego y apuestas en línea se emiten durante el horario protegido*. [Comunicado de prensa]. Recuperado de: <https://www.cac.cat/es/actualitat/informe-del-cac-muestra-que-453-los-anuncios-juego-y-apuestas-linea-se-emiten-durante>
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26, pp. 91-95.
- Caselles, P., Cabrera, V., y Lloret, D. (2018). Prevalencia del juego de apuestas en adolescentes. Un análisis de los factores asociados. *Health and Addictions*, 18, pp. 165-173.
- Chóliz, M., y Lamas, J. (2017). "¡Hagan juego, menores!" Frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicadores de adicción al juego. *Revista Española de Drogodependencias*, 42 (1), pp. 34-47.
- Delfabbro, P. (2004). The stubborn logic of regular gamblers: obstacles and dilemmas in cognitive gambling research. *Journal of Gambling Studies*, 20 (1), pp. 1-21. doi: 10.1023/B:JOGS.0000016701.17146.d0
- Delfabbro, P., King, D., y Griffiths, M. D. (2014). From adolescent to adult gambling: An analysis of longitudinal gambling patterns in South Australia. *Journal of Gambling Studies*, 30 (3), 547-563. doi: 10.1007/s10899-013-9384-7
- Departamento de Psicología de la Salud de la Universidad Miguel Hernández (2016). *Juego de apuestas en adolescentes de la provincia de Alicante. Prevalencia y factores asociados*. Alicante, Diputación de Alicante

- DGOJ (2017). *Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno de juego en población clínica española 2017*. Dirección General de Ordenación del Juego. Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.
- Dickins, M., y Thomas, A. (2016). *Is it gambling or a game? Simulated gambling games: Their use and regulation*. Australian Gambling Research Centre. Recuperado de: www.infocoponline.es/pdf/agrc-dp5-simulated-gambling-paper.pdf
- Drummond, A., y Sauer, J.D. (2018). Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*, 2, pp. 530-532.
- FACUA (julio de 2018). *FACUA pide que se prohíba la publicidad sobre los juegos de apuestas online*. Recuperado de: <https://www.facua.org/es/noticia.php?id=13033>
- FAD (2018). *Jóvenes en el mundo virtual: usos, prácticas y riesgos*. Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud y Fundación MAPFRE. Recuperado de: <http://www.infocoponline.es/pdf/JOVENES-MUNDO-VIRTUAL.pdf>
- Floros (2018). Gambling disorder in adolescents: prevalence, new developments, and treatment challenges. *Adolescent Health, Medicine and Therapeutics*, 9, pp. 43-51. <https://doi.org/10.2147/AHMT.S135423>
- Gambling Commission (2018). *Declaration of gambling regulators on their concerns related to the blurring of lines between gambling and gaming*. Recuperado de: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/International-gaming-and-gambling-declaration-2018.pdf>.
- González-Roz, A., Fernández-Hermida, J. R., Weidberg, S., Martínez-Loredo, V., y Secades-Villa, R. (2016). Prevalence of Problem gambling among adolescents: a comparison across modes of access, gambling activities, and levels of severity. *Journal of Gambling Studies*, 33 (2), pp. 371-382
- Grande-Gosende, A., Martínez-Loredo, V., Fernández-Hermida, J.R. (2019). Validación del Cuestionario de Motivos de Juego en adolescentes: Diferencias según la gravedad y las actividades de juego. *Adicciones*, 31 (3), pp. 212-220.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O., y Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online gaming. *CyberPsychology and Behavior*, 7, pp. 487-497
- Griffiths, M.D., y Parke, J. (2010). Adolescent gambling on the internet: A review. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22 (1), pp. 58-75
- Griffiths, M.D. (2018). Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming? *Gaming Law Review*, 22, pp. 1
- Jacques, C., Fortin-Guichard, D., Bergeron, P.Y., Boudreault, C., Lévesque, D., y Giroux, I. (2016). Gambling content in Facebook games: A common phenomenon? *Computers in Human Behavior*, 57, pp. 48-53.
- Kim, H.S., Wohl, M.J.A., Salmon, M., Gupta, R., y Derevensky, J. (2014). Do social casino gamers migrate to online gambling? An assessment of migration rate and potential predictors. *Journal of Gambling Studies*, 31(4), 1819-1831. doi: 10.1007/s10899-014-9511-0

- King, D.L., Delfabbro, P.H., Kaptis, D., y Zwaans, T. (2014). Adolescent simulated gambling via digital and social media: An emerging problem. *Computers in Human Behavior*, 31, 305-313.
- King, D.L., Gainsbury, S.M., Delfabbro, P.H., Hing, N., y Abarbanel, B. (2015). Distinguishing between gaming and gambling activities in addiction research. *Journal of behavioral addictions*, 4 (4), pp. 215-220. doi: 10.1556/2006.4.2015.045
- King, D.L. y Delfabbro, P.H. (2016). Early exposure to digital simulated gambling: A review and conceptual model. *Computers in Human Behavior*, 55, pp. 198-206.
- King, D. (2018). *Online gaming and gambling in children and adolescents—Normalising gambling in cyber places*. Victorian Responsible Gambling Foundation, Melbourne.
- Lee, G.P., Stuart, E.A., Ialongo, N.S., y Martins, S.S. (2014). Parental monitoring trajectories and gambling among a longitudinal cohort of urban youth. *Addiction*, 109, pp. 977-985.
- Lussier, I.D., Derevensky, J., Gupta, R., y Vitaro, F. (2014). Risk, compensatory, protective, and vulnerability factors related to youth gambling problems. *Psychology of addictive behaviors*, 28, 404-413. doi: 10.1037/a0034259
- Marchica, L., y Derevensky, J. (2016). Fantasy sports: A growing concern among college studentathletes. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14, 635-645.
- Marchica, L., Zhao, Y., Derevensky, J., e Ivoska, W. (2017). Understanding the relationship between sports-relevant gambling and being at-risk for a gambling problem among American adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 33, 437-448.
- Marco y Chóliz (2014). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de Psicología*, 30, pp. 1
- Martin, R.J., Nelson, S.E., y Gallucci, A. R. (2016). Game on: Past year gambling, gambling-related problems, and fantasy sports gambling among college athletes and non-athletes. *Journal of Gambling Studies*, 32, 567-579.
- McBride, J., y Derevensky, J. (2012). Internet gambling and risk-taking among students: An exploratory study. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(2), pp. 50-58. doi:10.1556/jba.1.2012.2.2
- McBride, J., y Derevensky, J. (2017). Gambling and video game playing among youth. *Journal of Gambling Issues*, 34, pp. 156–178
- Molde, H., Holmøy, B., Merkesdal, A. G., Torsheim, T., Mentzoni, R. A., Hanns, D., Sagoe, D., y Pallesen, S. (2018). Are video games a gateway to gambling? A longitudinal study based on a representative Norwegian sample. *Journal of Gambling Studies*, 35 (2), pp. 545-557.
- OCU (diciembre, 2018). *Menores y apuestas: con el futuro no se juega*. Consumo y familia: Derechos del consumidor. Recuperado de: <https://www.ocu.org/consumo-familia/derechos-consumidor/noticias/juego-apuestas-y-menores#>
- OCU (marzo, 2019). *No te la juegues. Contra la publicidad de apuestas y juegos*. Consumo y familia: Derechos del consumidor. Recuperado de: <https://www.ocu.org/consumo-familia/derechos-consumidor/noticias/no-te-la-juegues>

- Rahman, A.S., Pilver, C.E., Desai, R.A., Steinberg, M.A., Rugle, L., Krishnan-Sarin, S., y Potenza, M.N. (2012). The relationship between age of gambling onset and adolescent problematic gambling severity. *Journal of Psychiatric Research*, 46 (5), 675-683.
- Sánchez Pardo, L., Herrador Bueno, E., Aleixandre Benavent, R., y Bueno Cañigral, F.J. (2016). *Guía para la prevención de la adicción al juego y las apuestas online*. Plan Municipal de Drogodependencias (PMD). Unitat de Prevenció Comunitaria de Conductes Adictives (UPCCA-Valencia). Concejalía de Sanidad, Salud y Deportes del Ayuntamiento de Valencia.
- Seay, A.F., y Kraut, R.E. (2007). Project massive: Self-regulation and problematic use of online gaming. *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems*, pp. 829-838.
- St-Pierre, R., Walker, D., Derevensky, J., y Gupta, R. (2014). How Availability and Accessibility of Gambling Venues Influence Problem Gambling: A Review of the Literature. *Gaming Law Review and Economics*, 18, pp. 150-172.
- Teichert, T., Gainsbury, S.M., y Mühlbach, C. (2017). Positioning of online gambling and gaming products from a consumer perspective: A blurring of perceived boundaries. *Computers in Human Behavior*, 75, pp. 757-765.
- UK Gambling Commission (2018). *Young People & Gambling 2018. A research study among 11-16 year olds in Great Britain*. Recuperado de: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/survey-data/Young-People-and-Gambling-2018-Report.pdf>
- Wilber, M.K. y Potenza, M.N. (2006). Adolescent Gambling. Research and Clinical Implications. *Psychiatry (Edgmont)*, 3 (10), 40-48.
- Zendle, D., y Cairns, P. (2019). Loot boxes are again linked to problem gambling: Results of a replication study. *PLoS ONE*, 14 (3): e0213194. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0213194>