



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Carrera de Psicología

“SENTIMIENTO DE SOLEDAD Y ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LOS SEGUIDORES DE LA CUENTA DEL FANDOM DE ANIME DE UNA RED SOCIAL, 2021”

Tesis para optar el título profesional de:

Licenciado en Psicología

Autor:

Eduardo Andres Amar Trujillo

Asesor:

Mg. Nancy Alfonsina Negreiros Mora

Lima – Perú

2022

DEDICATORIA

Para cada uno de mis fans, el perro Rex y George R. R. Martin.

AGRADECIMIENTO

A mi familia.

TABLA DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTO.....	3
TABLA DE CONTENIDOS	4
INDICE DE TABLAS	5
RESUMEN	6
ABSTRACT	7
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.....	8
CAPÍTULO II. MÉTODO	18
CAPÍTULO III. RESULTADOS	22
CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	26
REFERENCIAS	30
ANEXOS	35

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Prueba de Normalidad de Kolmogórov-Smirnov.....	21
Tabla 2. Correlación entre Sentimiento de Soledad y Adicción a las Nuevas Tecnologías (N=210).....	22
Tabla 3. Correlación entre Sentimiento de Soledad y Adicción al Internet (N=210).....	23
Tabla 4. Correlación entre Sentimiento de Soledad y Adicción a los Videojuegos (N=210).....	24
Tabla 5. Correlación entre Sentimiento de Soledad y Adicción a las Redes Sociales (N=210).....	25

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre el sentimiento de soledad y la adicción a las nuevas tecnologías de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social. El enfoque fue cuantitativo, es de alcance correlacional, de diseño no experimental, de corte transversal. Esta La muestra estuvo conformada por 210 participantes, cuyas edades oscilaban entre 13 y 28 años de edad. Para la recolección de datos, se aplicó la Escala de Soledad de UCLA y el MULTICAGE-TIC. Así también, se aplicó la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov y el Coeficiente de Correlación de Spearman. Los resultados muestran un nivel de significancia de 0.000 (P-Valor=0.05) y una fuerza de correlación de 0.31. Se concluye que existe relación significativa y directa entre el sentimiento de soledad y la adicción a las nuevas tecnologías, sin embargo, la fuerza de correlación es baja.

Palabras clave: Sentimiento de Soledad, Adicción a las Nuevas Tecnologías, Tecnologías de la Información y Comunicación.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the relationship between the feeling of loneliness and the addiction to new technologies of the followers of the anime fandom account of a social network. The approach was quantitative, it is correlational in scope, non-experimental, cross-sectional in design. This sample consisted of 210 participants, whose ages ranged between 13 and 28 years of age. For data collection, the UCLA Loneliness Scale and the MULTICAGE-TIC were applied. Likewise, the Kolmogórov-Smirnov normality test and the Spearman Correlation Coefficient were applied. The results show a significance level of 0.000 (P-Value=0.05) and a correlation strength of 0.31. It is concluded that there is a significant and direct relationship between the feeling of loneliness and addiction to new technologies, however, the strength of the correlation is low.

Keywords: Feeling of Loneliness, Addiction to New Technologies, Information and Communication Technologies.

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

A nivel general, la humanidad tiene la posibilidad de consumir diferentes sustancias que modifican su comportamiento de forma legal; así, Carod-Artal (2013) menciona que la amapola de opio es utilizada en Europa con fines médicos y nutricionales. Con el paso de los años y con la evolución de la sociedad, el ser humano se ha dado cuenta de que estas sustancias que modifican el comportamiento, más conocidas como drogas, pueden generar adicción, de esta forma, Becoña et al. (2011) aclaran que sustancias como el opio pueden producir dependencia por la regulación equilibrada de las endorfinas y sus receptores.

Además, se conoce que no solo las drogas pueden generar dependencia, sino que también las adicciones comportamentales; de esta forma, Echeburúa y Fernández-Montalvo (2006) mencionan que toda actividad placentera tiene potencial de convertirse en una adicción si es que el sujeto pierde el control y continúa realizándola a pesar de sus implicancias negativas. Una de estas adicciones comportamentales es la adicción a las nuevas tecnologías o tecnologías de la información y comunicación; Terán (2019) menciona que se puede comprender las características de la adicción a las nuevas tecnologías revisando las características del síndrome de dependencia del CIE-10.

Asimismo, se ha identificado que la adicción a las nuevas tecnologías puede generar problemas familiares, sociales y académicos; así como, Gonzáles y Martínez (2017) mencionan que las redes sociales contribuyen en el distanciamiento y el desapego con los familiares y amigos. Además, el adicto a las nuevas tecnologías es capaz de identificar el distanciamiento generado por su adicción; de esta forma, Plaza (2018) refiere que los adolescentes son conscientes de su adicción y del deterioro de sus lazos sociales.

Las relaciones interpersonales no son solo las únicas asociaciones con la adicción a las nuevas tecnologías, las funciones para mantener relaciones interpersonales también se ven afectadas; así como, Domínguez & Ybañez (2016) mencionan que existe una relación inversa significativa entre la adicción a las nuevas tecnologías y las habilidades sociales. Así también, el consumo excesivo puede influir en que la conducta genere problemas; por lo que, Piqueras et al. (2019) mencionan que existe relación entre la cantidad de horas en las que se utilizan las tecnologías y el uso problemático de estas.

A nivel nacional, se ha identificado de que la adicción a las nuevas tecnologías puede repercutir no solo en el hogar del sujeto, sino que también por los lugares en los que transita; de esta manera, Mejia et al. (2019) manifiestan que la adicción a jugar Pokémon GO puede provocar discusiones con los familiares, accidentes de tránsito y ser víctima de un acto delictivo.

Por otro lado, las nuevas tecnologías son herramientas útiles y beneficiarias, aunque también pueden excluir al individuo de su realidad; así como, Sorrivas (2020) menciona que el individuo afligido por su entorno se entretiene apartado de lo demás con sus dispositivos. Además, aunque apartarnos y estar solos sea parte de nuestra especie, de forma excesiva puede repercutir en el cuerpo o en la mente, de esta manera, Carvajal-Carrascal y Caro-Castillo (2009) concluyen en que la soledad responde a la necesidad de pertenecer y que ocasiona un conjunto de pensamientos, sentimientos y comportamientos. Así también, aunque el individuo pueda distanciarse seguirá necesitando de sus relaciones interpersonales; por lo que, Cuny (2001) menciona que el sentimiento de soledad aparece como una reacción al miedo de perder lazos afectivos.

Por último, a nivel local, el problema de investigación aparece como consecuencia de la observación a los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social; se

pudo observar en los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social un excesivo uso de las nuevas tecnologías, a través de lo que expresan y de la cantidad de publicaciones generadas en un día, así también se pudo observar publicaciones que alternan entre bromas, noticias y manifestaciones de soledad, exclusión e introversión.

Existen diversos estudios internacionales en relación al sentimiento de soledad y adicción a las nuevas tecnologías, estudios que a continuación se presentan:

Bakioğlu (2020) desarrolló la investigación titulada “Internet Addiction and Social Self-Efficacy: The Mediator Role of Loneliness”. Tuvo como propósito examinar si la soledad es un mediador entre la adicción a Internet y la autoeficacia social. Como método de investigación utilizó el modelado de ecuaciones estructurales y bootstrapping. Los participantes involucrados en la investigación fueron 325 estudiantes universitarios de Turquía, en el cual 57.8% fueron mujeres y 42.2% fueron hombres, sus edades oscilaban entre 17 y 30 años. Así también, se utilizó el formulario corto de prueba de adicción a Internet de Young, la escala de eficacia social y expectativas de resultados sociales y la escala de soledad de UCLA. Los resultados demostraron que la adicción a Internet tiene una relación negativa (coeficiente de correlación: -0,33) con la autoeficacia social y una relación positiva con la soledad con un coeficiente de correlación de 0,61. El autor concluye en que el uso descontrolado de Internet hace que los sujetos se sientan solos y disminuyan su competencia para iniciar y mantener lazos sociales.

Ekinci et al. (2019) desarrollaron la investigación titulada “Analysis of Loneliness Levels and Digital Game Addiction of Middle School Students According to Various Variables”. Tuvo como objetivo examinar los niveles de soledad y de adicción a juegos digitales de los estudiantes de secundaria. La investigación fue un estudio descriptivo

transversal de enfoque cuantitativo, así también se aplicó un modelo de cribado. Los participantes involucrados fueron 404 estudiantes de 5to a 8vo grado de Turquía. Se utilizó la escala de adicción a los juegos digitales y la escala de soledad de UCLA. Los resultados demostraron que, con un coeficiente de correlación de 0,658, el nivel de soledad y la adicción a los juegos digitales tienen una relación positiva y un nivel moderado en los estudiantes de secundaria. Los autores concluyen en que los varones son más adictos a los juegos digitales que las mujeres, así también mencionan que las actividades deportivas tienen un efecto positivo en la soledad y la adicción a los juegos digitales.

Tabak y Zawadzka (2017) desarrollaron la investigación titulada “Loneliness and Internet addiction of Polish adolescents”. El objetivo del estudio fue evaluar la relación entre la adicción a Internet, la soledad y la calidad de vida de los adolescentes. El análisis estadístico de los datos incluyó correlaciones parciales en SPSS v.23 y análisis de ruta en AMOS v. 19. Los participantes involucrados fueron 376 estudiantes de secundaria de Polonia, sus edades oscilaban entre 14 y 19 años. Se utilizó “The Young's Diagnostic Questionnaire”, “The De Jong Gierveld Loneliness Scale” y “The KIDSCREEN-10 Index”. Los resultados demostraron que, con un coeficiente de correlación de 0,280, la adicción a Internet tiene una relación significativa con la soledad emocional, asimismo, el 11.6% de los participantes fueron identificados con adicción a Internet y el 37.8% de los participantes mostraron niveles moderados de soledad. Los autores concluyen en que la adicción a Internet reduce la calidad de vida de los adolescentes, provocando soledad emocional.

Li y Lu (2017) desarrollaron la investigación titulada “La influencia de la adicción al teléfono móvil en la calidad de sueño de estudiantes secundarios dejados atrás: El rol mediador de la soledad”. Los autores refieren que la soledad y la adicción al teléfono móvil

pueden causar efectos negativos, por lo tanto, el objetivo del estudio fue profundizar en la relación entre la adicción al teléfono móvil, la calidad del sueño y la soledad. Se utilizó el método de muestreo aleatorio de grupos estratificados. Los participantes involucrados fueron 400 estudiantes de tres escuelas secundarias de China, de los cuales se seleccionaron 396 ejemplares válidos, sus edades oscilaban entre 12 y 17 años. Los instrumentos utilizados fueron la Escala de Soledad de la Universidad de California, Los Ángeles ULS-8, el índice de calidad del sueño de Pittsburgh y el cuestionario autoadministrable del uso problemático de los teléfonos móviles para adolescentes. Los resultados demostraron que, con un coeficiente de correlación de 0,260, la soledad correlaciona positivamente con la adicción al teléfono móvil. Los autores concluyen que la soledad tiene efectos mediadores sobre la relación entre la adicción al teléfono móvil y la calidad del sueño en estudiantes adolescentes.

Karakose et al. (2016) desarrollaron la investigación titulada “Relationship between high school students' Facebook addiction and loneliness status”. El objetivo del estudio fue analizar la relación entre la adicción a Facebook y el nivel de soledad de estudiantes adolescentes. El estudio fue diseñado con el modelo de cribado relacional, así también se realizó un muestreo aleatorio simple. Los participantes involucrados fueron 712 estudiantes de secundaria de Turquía, sus edades oscilaban entre los 14 y los 18 años. Los instrumentos utilizados fueron la escala de adicción a Facebook de Bergen (BFAS) y la escala de soledad de UCLA. Los resultados demostraron que no existe relación significativa entre los niveles de soledad y la adicción a Facebook en los participantes ($p=0,083>0,05$). Los autores concluyen en que existe una relación entre el tiempo que se utiliza Facebook y la adicción a Facebook, así también, que la razón de los resultados del estudio posiblemente fue porque los puntajes de soledad y adicción a Facebook fueron bajos en hombres y mujeres.

Así también, existen estudios nacionales en relación al sentimiento de soledad y adicción a las nuevas tecnologías, estudios que a continuación se detallan:

Inga (2020) desarrolló la tesis titulada “Adicción a redes sociales, cansancio emocional y sentimiento de soledad en jóvenes universitarios” para optar al grado de Bachiller en Psicología. El objetivo del estudio fue relacionar la adicción a redes sociales, cansancio emocional y sentimiento de soledad en estudiantes universitarios. El estudio fue de tipo transversal asociativo con diseño correlacional, así también se utilizó el método de muestreo no probabilístico. Los participantes involucrados fueron 108 estudiantes universitarios, sus edades oscilaban entre 18 y 38 años. Los instrumentos aplicados fueron el Cuestionario de Adicción a redes Sociales, la Escala de Cansancio Emocional y la Escala de soledad. Los resultados demostraron que, con un coeficiente de correlación de $-0,25$, existe una correlación negativa entre la adicción a redes sociales y el sentimiento de soledad. La autora concluye en que a mayor adicción a las redes sociales menor es el sentimiento de soledad.

Huaranga y Yactayo (2019) desarrollaron la tesis titulada “Uso problemático de redes sociales, bienestar psicológico y soledad en estudiantes de una universidad privada de Lima Metropolitana” para optar al título profesional de Licenciado en Psicología. El objetivo del estudio fue relacionar el uso problemático de las redes sociales virtuales, el bienestar psicológico y el sentimiento de soledad en estudiantes universitarios. El estudio fue de tipo asociativo predictivo transversal con diseño correlacional. Los participantes involucrados fueron 300 estudiantes universitarios, sus edades oscilaban entre 17 y 38 años. Los instrumentos aplicados fueron el Cuestionario de Adicción a las Redes Sociales (ARS), la Escala de Bienestar Psicológico para Adultos (BIEPS-A) y la Escala de Soledad de De Jong Gierveld (ESJG). Los resultados demostraron que, con un coeficiente de correlación de

0,176, existe relación significativa entre la obsesión por las redes sociales y la soledad emocional. Las autoras concluyen en que a mayor obsesión por las redes sociales mayor el nivel de soledad emocional.

Chávez (2015) desarrolló la tesis titulada “Relación entre la adicción a las redes sociales, soledad y aislamiento en jóvenes de una universidad trujillana” para optar al grado de Licenciado en Psicología. El objetivo del estudio fue determinar la relación entre la adicción a las redes sociales, la soledad y el aislamiento en jóvenes de una universidad trujillana. Se empleó un muestreo de tipo probabilístico estratificado. Los participantes involucrados fueron 300 estudiantes universitarios, sus edades oscilaban entre 16 y 29 años. Así también, se aplicó el Cuestionario de Aislamiento y Soledad (CAS) y el Test de Adicción a las Redes Sociales (TARS). El autor concluye a partir de los resultados que la soledad y el aislamiento no guardan relación con la adicción a las redes sociales.

De la literatura revisada se definen las variables.

El sentimiento de soledad es un estado de ánimo que puede tener efectos a corto y largo plazo en la salud y bienestar; de esta forma, se explica en la Anatomía de la Soledad que está relacionada a mecanismos asociados con la aptitud evolutiva, la toma de decisiones médicas, comportamientos y estilos de vida saludables, vidas estresantes y la reparación y mantenimiento de capacidades fisiológicas. (Cacioppo et al., 2003). En este sentido, el individuo tiene la necesidad de pertenecer, lo que significa que tiene la necesidad de formar y conllevar una cantidad mínima de relaciones interpersonales. Así también, el ser humano, sin que influyan variantes culturales, tiene esta necesidad innata por lo que busca expresarla. Esta necesidad de pertenecer provoca el sentimiento de soledad para que el individuo pueda satisfacerla. (Baumeister y Leary, 1995).

En consecuencia, través de los resultados del análisis factorial de la Escala de Soledad de UCLA se explica que el sentimiento de soledad es una medida unidimensional. Así también, los ítems del instrumento se componen significativamente en un factor de soledad global bipolar. (Russell, 1996).

Por otra parte, hablar de la adicción a las nuevas tecnologías es comprender la comparación con las características del síndrome de dependencia del CIE-10, las cuales son: Deseo intenso a consumir una droga, disminución de la capacidad para controlar el consumo, síntomas de abstinencia, tolerancia, abandono progresivo de otras fuentes de placer y persistencia en el consumo de la sustancia a pesar de sus evidentes consecuencias perjudiciales. (Terán, 2019).

Aparte de ello, los factores psicológicos de predisposición a las adicciones conductuales se dividen en variables de personalidad y vulnerabilidad emocional. Las variables de personalidad son la impulsividad, la búsqueda de sensaciones, la baja autoestima, la intolerancia a los estímulos displacenteros y el estilo de afrontamiento inadecuado de las dificultades. Por otro lado, la vulnerabilidad emocional está compuesto por el estado de ánimo disfórico, la carencia de afecto, la cohesión familiar débil y la pobreza de relaciones sociales. (Echeburúa y Fernández-Montalvo, 2006).

Por lo tanto, las adicciones sin drogas o adicciones del comportamiento, como la adicción a las nuevas tecnologías, se inicia desde la vulnerabilidad psicológica, la actividad placentera o la presión social. Así también, estas se mantienen por la dependencia, la falta de actividades gratificantes y el déficit de autocontrol y del control de los impulsos. Estas características son determinantes en el inicio y mantenimiento de las adicciones psicológicas, como la adicción a las nuevas tecnologías. (Echeburúa y Fernández-Montalvo, 2006).

Por otra parte, en el instrumento MULTICAGE-TIC se dimensiona a las nuevas tecnologías de la información y comunicación en cinco escalas. Estas están relacionadas con el uso de Internet, Móvil, Videojuegos, Mensajería Instantánea y Redes Sociales. (Pedrero-Pérez et al., 2018).

En función a todo lo expuesto se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿Existe relación entre el sentimiento de soledad y la adicción a las nuevas tecnologías de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021? Así también, se plantean preguntas específicas: ¿Existe relación entre el sentimiento de soledad y la adicción al Internet de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021?, ¿Existe relación entre el sentimiento de soledad y la adicción a los Videojuegos de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021?, ¿Existe relación entre el sentimiento de soledad y la adicción a las Redes Sociales de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021?

De la misma manera se propone el siguiente objetivo general: Determinar la relación entre el sentimiento de soledad y la adicción a las nuevas tecnologías de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021. Además, se formulan los siguientes objetivos específicos: Determinar la relación entre el sentimiento de soledad y la adicción al Internet de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021. Determinar la relación entre el sentimiento de soledad y la adicción a los Videojuegos de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021. Determinar la relación entre el sentimiento de soledad y la adicción a las Redes Sociales de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021.

En relación a las formulaciones anteriores se plantea la siguiente hipótesis general:

Existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción a las nuevas tecnologías de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021.

Asimismo, se plantean las siguientes hipótesis específicas: Existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción al Internet de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021. Existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción a los Videojuegos de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021. Existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción a las Redes Sociales de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021.

En aras de manifestar las motivaciones para realizar este estudio se busca extender el estado del arte de las variables, así también pretende funcionar como base para futuras investigaciones. Además, este estudio busca contribuir en la comprensión de la soledad y la adicción a las nuevas tecnologías de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social. Por consiguiente, se plantea una justificación práctica: Determinar la relación entre el sentimiento de soledad y la adicción a las nuevas tecnologías para que los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social puedan identificar su necesidad real y satisfacerla, ya que es fundamental que los beneficiados mejoren su calidad de vida sin reemplazar la realidad por las tecnologías. Por último, se presenta la justificación social: Aportar en la sociedad la relación entre el sentimiento de soledad y la adicción a las nuevas tecnologías de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social para que las personas se concienticen y diferencien la realidad de las tecnologías.

CAPÍTULO II. MÉTODO

La presente investigación es de enfoque cuantitativo, por lo que este enfoque debe seguir un orden, es sucesivo y busca probar algo, por lo tanto, se analizan las mediciones utilizando métodos estadísticos y no se puede evitar pasos, (Hernández et al., 2014). Es de alcance correlacional, porque las investigaciones tienen como objetivo determinar la asociación entre dos o más variables (Hernández et al., 2014). De diseño no experimental, porque con este diseño no se busca alterar deliberadamente una variable para observar su efecto en otra variable, por lo tanto, en el presente estudio se busca observar la relación entre las variables sin alterarlas de forma intencional, (Hernández et al., 2014). De corte transversal, porque se busca observar y describir la interrelación de las variables en un momento específico, es decir, que la observación no se prolonga en el tiempo. Esta investigación busca observar las variables en un momento dado (Hernández et al., 2014).

La unidad de estudio de la presente investigación es un usuario del fandom de anime seguidor de una cuenta del mismo fandom de una red social. El universo poblacional en esta investigación está conformado por 461 seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social. Estos seguidores en su mayoría estaban constituidos por adolescentes y jóvenes con edades que oscilaban entre 13 y 28 años. La muestra fue determinada por el método probabilístico, quedando la muestra conformada por 210 seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, los mismos que fueron elegidos con la técnica al azar simple.

La técnica utilizada para la presente investigación es el cuestionario; así como, Hernández et al. (2014) mencionan que los cuestionarios son un grupo de preguntas sobre una o más variables. El Instrumento para medir la variable sentimiento de soledad fue la escala de soledad de UCLA versión 3 (Russell, 1996) tiene 10 ítems los cuales indican un

mayor o un menor nivel de soledad. Además, la forma de responder a los ítems es de tipo Likert, es decir, existen 4 alternativas: «nunca me siento de ese modo», «raramente me siento así», «me siento así con frecuencia», «me siento así a menudo». Tiene validez de constructo; de esta forma, Velarde-Mayol et al. (2016) explican que tiene una validez de constructo con altas correlaciones entre ítems, las medias entre 2,52 y 3,04 sitúan a los ítems cerca del centro de la escala. La confiabilidad del instrumento es alta; así como, Velarde-Mayol et al. (2016) mencionan que en su análisis con alfa de Cronbach se tuvo como resultado el valor de 0,95, con un IC 95% de 0,94 a 0,98.

Por otro lado, el instrumento para medir la adicción a las nuevas tecnologías fue el MULTICAGE-TIC (Pedrero-Pérez et al., 2018) tiene 20 ítems y 5 escalas, las cuales responden a problemas relacionadas con el uso de Internet, Móvil, Videojuegos, Mensajería Instantánea y Redes Sociales. Así también, la forma de responder a los ítems es dicotómica, es decir, solo existen dos alternativas «si» o «no». Por otro lado, el instrumento considera 4 niveles de problemáticas: Consumo no problemático, consumo de riesgo, abuso y dependencia. Las 5 escalas del instrumento presentan una consistencia interna satisfactoria; así como, Pedrero-Pérez et al. (2018) mencionan que el MULTICAGE-TIC evidencia validez y suficiente consistencia interna siendo esta $>0,80$ en la mayoría de sus escalas. Por último, la confiabilidad del instrumento es satisfactoria; de esta forma, Pedrero-Pérez et al. (2018) mencionan que en su análisis con Alfa de Cronbach estandarizada se tuvo como resultado el valor de 0,80 en la escala de Internet, 0,90 en la escala de Videojuegos y 0,93 en la escala de Redes sociales.

Para la recolección de datos de la presente investigación, se hizo uso de dos cuestionarios; la escala de soledad de UCLA y el MULTICAGE-TIC. Además, no se requirió ninguna clase de permiso ya que la población estuvo conformada por personas

independientes y ajenas a una institución. En consecuencia, para la recolección de información se brindó a los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social ambos cuestionarios en forma de formulario a través de mensaje directo de una red social. Previo al envío del link, se preguntó si estaban interesados en participar y dentro del formulario se dio a conocer la finalidad de ambos cuestionarios para que los seguidores puedan responder con honestidad y respeto.

En relación al análisis de datos, se trabajó una muestra piloto de 50 personas para determinar la confiabilidad de los instrumentos a través del coeficiente de Alfa de Cronbach, utilizando el programa Jamovi se obtuvo un coeficiente de 0,837 en el MULTICAGE-TIC y en la escala de soledad de UCLA se obtuvo un coeficiente de 0,831 siendo la confiabilidad buena en ambos casos. Después de obtener todas las respuestas necesarias, se filtraron los resultados en una base de datos en el programa Excel 2016. La información se ordenó por datos sociodemográficos, las respuestas a los 30 ítems en total y la suma de los puntajes directos de cada variable y cada dimensión. Posteriormente, utilizando el programa IBM SPSS v22, se realizó la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov y al determinarse que se requería una prueba no paramétrica se desarrolló un análisis inferencial con el coeficiente de correlación de Spearman:

P-Valor > 0.05: Acepta H_0 : La variable aleatoria si tiene distribución normal.

P-Valor < 0.05: Acepta H_1 : La variable aleatoria no tiene distribución normal.

Tabla 1

Prueba de Normalidad de Kolmogórov-Smirnov

Nota. Basado en los resultados extraídos de los cuestionarios aplicados a los seguidores y analizados mediante el

Variables y dimensiones	Prueba de Normalidad de Kolmogórov-Smirnov	
	P-Valor	Toma de Decisión
Sentimiento de Soledad	0.000	Prueba no paramétrica
Adicción a las Nuevas Tecnologías	0.005	Prueba no paramétrica
Internet	0.000	Prueba no paramétrica
Videojuegos	0.000	Prueba no paramétrica
Redes Sociales	0.000	Prueba no paramétrica

programa IBM SPSS v.22.

De acuerdo con la tabla 1, se acepta la H1 y con un P-Valor menor a 0.05 en todas las variables y dimensiones se asegura que estas no tienen distribución normal, por lo tanto, se procede a utilizar una prueba no paramétrica.

La presente investigación se llevó a cabo teniendo en cuenta los siguientes aspectos éticos: ética en la investigación, se realizó de forma responsable y sincera, se asegura la consistencia teórica y la confiabilidad de los resultados. Además, se tomó en cuenta la calidad de los instrumentos de investigación utilizados, validez y la confiabilidad. Con respecto a la confidencialidad y respeto, se respetó la confidencialidad en cuanto a la identidad de los participantes y la autoría de los contenidos mencionados a través de las citas. Por último, en cuanto al consentimiento informado y otros cuidados, previo a la sección de datos sociodemográficos y a los cuestionarios, se informó que la participación en el estudio era estrictamente voluntaria y confidencial, así también, se cuestionó al usuario si aceptaba participar de manera voluntaria en la investigación.

CAPÍTULO III. RESULTADOS

Prueba de Hipótesis General:

Ho: No existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción a las nuevas tecnologías de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021.

Hg: Existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción a las nuevas tecnologías de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021.

P-Valor > 0.05 : Acepta Ho

P-Valor < 0.05 : Acepta Hg

Tabla 2

Correlación entre Sentimiento de Soledad y Adicción a las Nuevas Tecnologías (N=210)

Significancia bilateral (P-Valor)	Correlación de Spearman
0.000	0.310

Nota. Basado en los resultados extraídos de los cuestionarios aplicados a los seguidores y analizados mediante el programa IBM SPSS v.22.

En la tabla 2 se evidencia que el coeficiente de Rho Spearman es de 0.310, siendo una correlación positiva baja con un nivel de significancia de $0.000 < 0.05$. Por lo tanto, se acepta la hipótesis afirmando que existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción a las nuevas tecnologías de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social.

Prueba de Hipótesis Especifica H1:

Ho: No existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción al Internet de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021.

H1: Existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción al Internet de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021.

P-Valor > 0.05 : Acepta Ho

P-Valor < 0.05 : Acepta H1

Tabla 3

Correlación entre Sentimiento de Soledad y Adicción al Internet (N=210)

Significancia bilateral (P-Valor)	Correlación de Spearman
0.009	0.181

Nota. Basado en los resultados extraídos de los cuestionarios aplicados a los seguidores y analizados mediante el programa IBM SPSS v.22.

En la tabla 3 se evidencia que el coeficiente de Rho Spearman es de 0.181, siendo una correlación positiva baja con un nivel de significancia de $0.009 < 0.05$. Por lo tanto, se acepta la hipótesis afirmando que existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción al Internet de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social.

Prueba de Hipótesis Especifica H2:

Ho: No existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción a los Videojuegos de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021.

H2: Existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción a los Videojuegos de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021.

P-Valor > 0.05: Acepta Ho

P-Valor < 0.05: Acepta H2

Tabla 4

Correlación entre Sentimiento de Soledad y Adicción a los Videojuegos (N=210)

Significancia bilateral (P-Valor)	Correlación de Spearman
0.001	0.236

Nota. Basado en los resultados extraídos de los cuestionarios aplicados a los seguidores y analizados mediante el programa IBM SPSS v.22.

En la tabla 4 se evidencia que el coeficiente de Rho Spearman es de 0.236, siendo una correlación positiva baja con un nivel de significancia de $0.001 < 0.05$. Por lo tanto, se acepta la hipótesis afirmando que existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción a los Videojuegos de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social.

Prueba de Hipótesis Especifica H3:

Ho: No existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción a las Redes Sociales de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021.

H3: Existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción a las Redes Sociales de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021.

P-Valor > 0.05: Acepta Ho

P-Valor < 0.05: Acepta H3

Tabla 5

Correlación entre Sentimiento de Soledad y Adicción a las Redes Sociales (N=210)

Significancia bilateral (P-Valor)	Correlación de Spearman
0.000	0.287

Nota. Basado en los resultados extraídos de los cuestionarios aplicados a los seguidores y analizados mediante el programa IBM SPSS v.22.

En la tabla 5 se evidencia que el coeficiente de Rho Spearman es de 0.287, siendo una correlación positiva baja con un nivel de significancia de $0.000 < 0.05$. Por lo tanto, se acepta la hipótesis afirmando que existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción a las Redes Sociales de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social.

CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Con respecto a las limitaciones de la presente investigación, el proceso de recolección de datos se realizó mediante un formulario virtual, por lo que los seguidores no estaban reunidos en un solo lugar y respondieron en diferentes contextos y tiempos, los cuales escapaban del control de la presente investigación, por consiguiente, demandó más tiempo. Además, la Escala de Soledad de UCLA utilizada está dirigida a una población anciana que vive sola, por lo que puede ser un posible sesgo, limitación que fue solucionada con el análisis de la fiabilidad de los datos a través del coeficiente Alfa de Cronbach, obteniendo un alfa de 0,831, siendo la confiabilidad buena. Por lo tanto, se considera que los resultados de la presente investigación son válidos estadísticamente comprobados.

De los hallazgos encontrados el coeficiente correlación de Rho Spearman es de 0.310, siendo una correlación positiva baja con un nivel de significancia de $0.000 < 0.05$. Por lo tanto, se acepta la hipótesis afirmando que existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción a las nuevas tecnologías de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social. Resultados que concuerdan con los encontrados por (Li & Lu, 2017) quienes obtuvieron un coeficiente de correlación de 0,260, afirmando que la soledad se correlaciona positivamente con la adicción al teléfono móvil. Así mismo, a pesar de que se trabajó con un mayor rango de edad en la población, se obtuvieron resultados similares.

En relación con la primera hipótesis específica, el coeficiente correlación de Rho Spearman es de 0.181, siendo una correlación positiva baja con un nivel de significancia de $0.009 < 0.05$. Por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación que menciona que existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción al Internet de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social. Resultados que son similares

con los encontrados por (Tabak & Zawadzka, 2017) quienes obtuvieron un coeficiente de correlación de 0,280, afirmando que la adicción a correlaciona positivamente con la soledad emocional; además, a pesar de utilizar instrumentos distintos los resultados no han sido diferentes; por lo tanto, se presume que la correlación no es espuria. De igual forma, los resultados concuerdan con otra investigación previa (Bakioğlu, 2020) quien obtuvo un coeficiente de correlación de 0,61, afirmando que existe una correlación positiva entre las variables, sin embargo, en este caso el coeficiente de correlación es mayor.

Respecto a la segunda hipótesis específica, el coeficiente correlación de Rho Spearman es de 0.236, siendo una correlación positiva baja con un nivel de significancia de $0.001 < 0.05$. Por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación que menciona que existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción a los Videojuegos de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social. Resultados que concuerdan con los encontrados por (Ekinçi et al., 2019) quienes obtuvieron un coeficiente de correlación de 0,658, afirmando que existe una correlación positiva entre la adicción a los juegos digitales y el nivel de soledad; además, se utilizó la Escala de Soledad de UCLA y a pesar de ser una población de Turquía no se encontraron resultados diferentes.

Referente a la tercera hipótesis específica, el coeficiente correlación de Rho Spearman es de 0.287, siendo una correlación positiva baja con un nivel de significancia de $0.000 < 0.05$. Por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación que menciona que existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción a las Redes Sociales de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social. Resultados que discrepan con los encontrados por (Karakose et al., 2016) quienes obtuvieron un coeficiente de correlación de 0,083, afirmando que no existe una correlación positiva entre los niveles de soledad y la adicción a Facebook. De la misma forma, (Chávez, 2015) encontró que las variables no

guardan relación. En el mismo sentido, los resultados son diferentes con los encontrados por (Inga, 2020) quien obtuvo un coeficiente de correlación de $-0,25$, afirmando que existe una correlación negativa entre la adicción a redes sociales y el sentimiento de soledad. Sin embargo, los resultados concuerdas con los encontrados por (Huaranga & Yactayo, 2019) quienes obtuvieron un coeficiente de correlación de $0,176$, afirmando que existe una correlación positiva entre la obsesión por las redes sociales y la soledad emocional mostrando así similitud con los resultados encontrados en la presente investigación, aunque se utilicen instrumentos diferentes; por lo tanto, se presume que la correlación no es espuria.

Respecto a las implicancias de la presente investigación, los resultados pueden ser empleados en futuras investigaciones. Además, se desarrolló este estudio en un contexto de pandemia y utilizando un formulario virtual, por lo que futuras investigaciones podrán recolectar sus datos de forma parecida. Al encontrarse diferencias entre los resultados del tercer objetivo específico con los antecedentes, se puede conjeturar que estas diferencias se deben al contexto de pandemia, por lo que puede ser motivo para que futuras investigaciones encuentren mayor evidencia de esta correlación. Un aporte adicional, es que la Escala de Soledad de UCLA demostraba ser válido para una población adulta mayor, sin embargo, es aplicable a poblaciones jóvenes al obtener una confiabilidad buena.

En cuanto a las conclusiones, respecto al objetivo general, se determinó que existe una relación positiva baja entre el sentimiento de soledad y la adicción a las nuevas tecnologías de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social.

Así también, respecto al primer objetivo específico, se determinó que existe una relación positiva baja entre el sentimiento de soledad y la adicción al Internet de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social.

De la misma forma, en relación al segundo objetivo específico, se determinó que existe una relación positiva baja entre el sentimiento de soledad y la adicción a los Videojuegos de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social.

Por último, respecto al tercer objetivo específico, se determinó que existe una relación positiva baja entre el sentimiento de soledad y la adicción a las Redes Sociales de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social.

REFERENCIAS

- Bakioğlu, F. (2020). Internet Addiction and Social Self-Efficacy: The Mediator Role of Loneliness. *Anales de Psicología*, 36(3), 435–442.
<https://doi.org/10.6018/analesps.394031>
- Becoña, E., Cortés, M., Arias, F., Barreiro, C., Berdullas, J., Iraurgi, I., Llorente, J... & Villanueva, V. (2011). Manual de adicciones para psicólogos especialistas en psicología clínica en formación. In *Ministerio de Sanidad Política Social e Igualdad*.
<http://www.fundacioncsz.org/ArchivosPublicaciones/270.pdf>
- Baumeister, R. F., & Leary, M. R. (1995). The Need to Belong: Desire for Interpersonal Attachments as a Fundamental Human Motivation. *Psychological Bulletin*, 117(3), 497–529. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.117.3.497>
- Cacioppo, J. T., Hawkley, L. C., & Berntson, G. G. (2003). The anatomy of loneliness. *Current Directions in Psychological Science*, 12(3), 71–74.
<https://doi.org/10.1111/1467-8721.01232>
- Carod-Artal. (2013). *Original Plantas psicoactivas en la antigua Grecia*. 1(1), 28–38.
- Carvajal-Carrascal, G., & Caro-Castillo, C. V. (2009). Soledad en la adolescencia: análisis del concepto. *Aquichan*, 9(3).
- Chávez Guzmán, M. (2015). *Relación entre adicción a las redes sociales, soledad y aislamiento en jóvenes de una universidad trujillana*.
[http://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/10770/Chávez Guzmán Mario Alejandro - parcial.pdf?sequence=1](http://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/10770/Chávez%20Guzmán%20Mario%20Alejandro%20-%20parcial.pdf?sequence=1)

- Cuny, J. A. (2001). Actitud y sentimiento de soledad en un grupo de adolescentes universitarios de Lima José. *Persona*, 111–128.
- Domínguez Vergara, J. A., & Ybañez Carranza, J. (2016). Adicción a las redes sociales y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa privada. *Propósitos y Representaciones*, 4(2), 181–206. <https://doi.org/10.20511/pyr2016.v4n2.122>
- Echeburúa, E. & de Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-95.
- Echeburúa, E., & Fernández-Montalvo, J. (2006). ¿Adicciones sin drogas? *Journal of Petrology*, February 2006.
- Ekinci, N. E., Yalcin, I., & Ayhan, C. (2019). Analysis of Loneliness Levels and Digital Game Addiction of Middle School Students According to Various Variables. *World Journal of Education*, 9(1), 20. <https://doi.org/10.5430/wje.v9n1p20>
- González García, E., & Martínez Heredia, N. (2017). Emociones y redes sociales en adolescentes. *Revista de Estudios e Investigación En Psicología y Educación*, 13, 011. <https://doi.org/10.17979/reipe.2017.0.13.2131>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación.
- Huaranga Cerrón, E., & Yactayo Flores, M. (2019). *Uso problemático de redes sociales, bienestar psicológico y soledad en estudiantes de una universidad privada de lima metropolitana*. 50. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/3685/1/2018_Romero-Méndez.pdf

- Inga Reyes, S. (2020). *Adicción a redes sociales, cansancio emocional y sentimiento de soledad en jóvenes universitarios*.
- Karakose, T., Yirci, R., Uygun, H., & Ozdemir, T. Y. (2016). Relationship between high school students' Facebook addiction and loneliness status. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 12(9), 2419–2429.
<https://doi.org/10.12973/eurasia.2016.1557a>
- Li, M., & Lu, L. (2017). La influencia de la adicción al teléfono móvil en la calidad de sueño de estudiantes secundarios dejados atrás: El rol mediador de la soledad. *Revista Argentina de Clinica Psicologica*, 16(1), 71–82.
<https://doi.org/10.24205/03276716.2017.1006>
- Mejia, C. R., Mena, L. S., Mogollón, C. A., Figueroa-Romero, R., Hernández-Calderón, E. N., Aguilar-Fernández, A. M., Chacon, J. I., Miñan-Tapia, A., Tovani-Palone, M. R., & Hernández-Arriaga, G. (2019). Compulsive gaming in secondary school students from five peruvian cities: Usage and addiction to the Pokémon GO game. *Electronic Journal of General Medicine*, 16(5), 1–9. <https://doi.org/10.29333/ejgm/114664>
- Pedrero-Pérez, E. J., Ruiz-Sánchez de León, J. M., Rojo-Mota, G., Llanero-Luque, M., Pedrero-Aguilar, J., Morales-Alonso, S., & Puerta-García, C. (2018). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): uso problemático de Internet, videojuegos, teléfonos móviles, mensajería instantánea y redes sociales mediante el MULTICAGE-TIC. *Adicciones*, 30(1), 19–32.
- Piqueras Rodríguez, J. A., Garcia-Oliva, C., & Marzo, J. C. (2019). Uso problemático de Internet en adolescentes: relación con sexo, edad, nivel socioeconómico y frecuencia de uso de Internet [Problematic Internet Use among Adolescents: Relationship with

- Gender, Age, Socioeconomic Status, and Frequency of Internet Use]. *Acción Psicológica*, 16(2), 129. <https://doi.org/10.5944/ap.16.2.22382>
- Plaza de la Hoz, J. (2018). Risks perceived by adolescent pupils using new technologies and the way they react. *Bordon, Revista de Pedagogía*, 70(2), 105–120. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2018.55486>
- Russell, D. W. (1996). UCLA Loneliness Scale (Version 3): Reliability, validity, and factor structure. *Journal of Personality Assessment*, 66(1), 20–40. https://doi.org/10.1207/s15327752jpa6601_2
- Russell, D. W., (1980). The Revised UCLA Loneliness Scale: Concurrent and Discriminant Validity Evidence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 39(3), 472-480.
- Sorrivas, N. (2020). Black Mirror: El espejo que nos mira. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 225-237.
- Tabak, I., & Zawadzka, D. (2017). Loneliness and Internet addiction of Polish adolescents. *Psychiatria i Psychologia Kliniczna*, 17(2), 104–110. <https://doi.org/10.15557/PiPK.2017.0011>
- Terán, A. (2019). Ciberadicciones. Adicción a las nuevas tecnologías (NTIC). *Asociación Española de Pediatría de Atención Primaria*, 131–141.
- Velarde-Mayol, C., Fragua-Gil, S., & García-de-Cecilia, J. M. (2016). Validación de la escala de soledad de UCLA y perfil social en la población anciana que vive sola. *Semergen*, 42(3), 177–183.

World Health Organization. (2000) . *Guía de bolsillo de la clasificación CIE-10:*

clasificación de los trastornos mentales y del comportamiento. Madrid: Editorial Médica

Panamericana. <https://apps.who.int/iris/handle/10665/42326>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de Consistencia Interna

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿Existe relación entre el sentimiento de soledad y la adicción a las nuevas tecnologías de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021?	Determinar la relación entre el sentimiento de soledad y la adicción a las nuevas tecnologías de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021.	Existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción a las nuevas tecnologías de los seguidores de la cuenta de anime de una red social, 2021.	<p>1.- Variable 1:</p> <p>VI: Sentimiento de Soledad Definición: El sentimiento de soledad es un estado de ánimo que puede tener efectos a corto y largo plazo en la salud y bienestar; de esta forma, se explica en la Anatomía de la Soledad que está relacionada a mecanismos asociados con la aptitud evolutiva, la toma de decisiones médicas, comportamientos y estilos de vida saludables, vidas estresantes y la reparación y mantenimiento de capacidades fisiológicas. (Cacioppo et al., 2003).</p>	<p>1.- Tipo de investigación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enfoque de investigación: La presente investigación es de enfoque cuantitativo, por lo que este enfoque debe seguir un orden, es sucesivo y busca probar algo, por lo tanto, se analizan las mediciones utilizando métodos estadísticos y no se puede evitar pasos, (Hernández et al., 2014). • Diseño de investigación: De diseño no experimental, porque con este diseño no se busca alterar deliberadamente una variable para observar su efecto en otra variable, por lo tanto, en el presente estudio se busca observar la relación entre las variables sin alterarlas de forma intencional, (Hernández et al., 2014). • Corte de investigación: De corte transversal, porque se busca observar y describir la interrelación de las variables en un momento específico, es decir, que la observación no se prolonga en el tiempo. Esta investigación busca observar las variables en un momento dado (Hernández et al., 2014). • Alcance o nivel de investigación: Es de alcance correlacional, porque las investigaciones tienen como objetivo determinar la asociación entre dos o más variables (Hernández et al., 2014).

PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	2.- Variable 2:	2.- Población y muestra
P1: ¿Existe relación entre el sentimiento de soledad y la adicción al Internet de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021?	OE1: Determinar la relación entre el sentimiento de soledad y la adicción al Internet de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021.	H1: Existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción al Internet de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021.	V2: Adicción a las nuevas tecnologías Definición: Hablar de la adicción a las nuevas tecnologías es comprender la comparación con las características del síndrome de dependencia del CIE-10, las cuales son: Deseo intenso a consumir una droga, disminución de la capacidad para controlar el consumo, síntomas de abstinencia, tolerancia, abandono progresivo de otras fuentes de placer y persistencia en el consumo de la sustancia a pesar de sus evidentes consecuencias perjudiciales. (Terán, 2019).	Unidad de estudio: La unidad de estudio de la presente investigación es un usuario del fandom de anime seguidor de una cuenta del mismo fandom de una red social. Población: El universo poblacional en esta investigación está conformado por 461 seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social. Estos seguidores en su mayoría están conformados por adolescentes y jóvenes con edades que oscilan entre 13 y 28 años. Muestra: 210 seguidores. Un margen de error del 5% y un nivel de confianza de 1.96. Selección de la muestra: La muestra fue determinada por el método probabilístico y fueron elegidos con la técnica al azar simple.
P2: ¿Existe relación entre el sentimiento de soledad y la adicción a los Videojuegos de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021?	OE2: Determinar la relación entre el sentimiento de soledad y la adicción a los Videojuegos de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021.	H2: Existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción a los Videojuegos de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021.		3.- Instrumentos Para la V1: La escala de soledad de UCLA Validez y confiabilidad: El instrumento tiene validez de constructo; de esta forma, Velarde-Mayol et al. (2016) explican que tiene una validez de constructo con altas correlaciones entre ítems, las medias entre 2,52 y 3,04 sitúan a los ítems cerca del centro de la escala. La confiabilidad del instrumento es alta; así como, Velarde-Mayol et al. (2016) mencionan que en su análisis con alfa de Cronbach se tuvo como resultado el valor de 0,95, con un IC 95% de 0,94 a 0,98.
P3: ¿Existe relación entre el sentimiento de soledad y la adicción a las Redes Sociales de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021?	OE3: Determinar la relación entre el sentimiento de soledad y la adicción a las Redes de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021.	H3: Existe relación significativa entre el sentimiento de soledad y la adicción a las Redes Sociales de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021.	Dimensiones de la V2 D1: Internet D2: Redes Sociales D3: Videojuegos D4: Móvil D5: Mensajería Instantánea	Para la V2: <i>MULTICAGE-TIC</i> Validez y confiabilidad: Las 5 escalas del instrumento presentan una consistencia interna satisfactoria; así como, Pedrero-Pérez et al. (2018) mencionan que el MULTICAGE-TIC evidencia validez y suficiente consistencia interna siendo esta >0,80 en la mayoría de sus escalas. La confiabilidad del instrumento es satisfactoria; de esta forma, Pedrero-Pérez et al. (2018) mencionan que en su análisis con Alfa de Cronbach estandarizada se tuvo como resultado el valor de 0,80 en la escala de Internet, 0,90 en la escala de Videojuegos y 0,93 en la escala de Redes sociales.

				<p>4.- Procedimiento de recolección de datos: Para la recolección de datos de la presente investigación, se hizo uso de dos cuestionarios; la escala de soledad de UCLA y el MULTICAGE-TIC. Además, no se requirió ninguna clase de permiso ya que la población estuvo conformada por seres independientes y ajenos a una institución. En consecuencia, para la recolección de información se brindó a los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social ambos cuestionarios en forma de formulario a través de mensaje directo de una red social. Previo al envío del link, se preguntó si estaban interesados en participar y dentro del formulario se dio a conocer la finalidad de ambos cuestionarios para que los seguidores puedan responder con honestidad y respeto.</p> <p>5.- Procedimiento de análisis de datos: En relación al análisis de datos, se trabajó una muestra piloto de 50 personas para determinar la confiabilidad de los instrumentos a través del coeficiente de Alfa de Cronbach, utilizando el programa Jamovi se obtuvo un coeficiente de 0,837 en el MULTICAGE-TIC y en la escala de soledad de UCLA se obtuvo un coeficiente de 0,831 siendo la confiabilidad buena en ambos casos. Después de obtener todas las respuestas necesarias, se filtraron los resultados en una base de datos en el programa Excel 2016. La información se ordenó por datos sociodemográficos, las respuestas a los 30 ítems en total y la suma de los puntajes directos de cada variable y cada dimensión. Posteriormente, utilizando el programa IBM SPSS v22, se realizó la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov y al determinarse que se requería una prueba no paramétrica se desarrolló un análisis inferencial con el coeficiente de correlación de Spearman.</p> <p>6.- Aspectos éticos: La presente investigación se llevó a cabo teniendo en cuenta los siguientes aspectos éticos: ética en la investigación, se realizó de forma responsable y sincera, se asegura la consistencia teórica y la confiabilidad de los resultados. Además, se tomó en cuenta la calidad de los instrumentos de investigación utilizados, validez y la confiabilidad. Con respecto a la confidencialidad y respeto, se respetó la confidencialidad en cuanto a la identidad de los participantes y la autoría de los contenidos mencionados a través de las citas. Por último, en cuanto al consentimiento informado y otros cuidados, previo a la sección de datos sociodemográficos y a los cuestionarios, se informó que la participación en el estudio era estrictamente voluntaria y confidencial, así también, se cuestionó al usuario si aceptaba participar de manera voluntaria en la investigación.</p>
--	--	--	--	---

Anexo 2. Matriz de Operacionalización de las Variables

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

“Sentimiento de soledad y adicción a las nuevas tecnologías de los seguidores de la cuenta del fandom de anime de una red social, 2021”

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>Variable 1:</p> <p>Sentimiento de Soledad</p>	<p>El sentimiento de soledad es un estado de ánimo que puede tener efectos a corto y largo plazo en la salud y bienestar; de esta forma, se explica en la Anatomía de la Soledad que está relacionada a mecanismos asociados con la aptitud evolutiva, la toma de decisiones médicas, comportamientos y estilos de vida saludables, vidas estresantes y la reparación y mantenimiento de capacidades fisiológicas. (Cacioppo et al., 2003).</p>	<p>Respuestas de los evaluados en la Escala de soledad de UCLA de Russell (1996)</p>		
<p>Variable 2:</p> <p>Adicción a las nuevas tecnologías</p>	<p>Hablar de la adicción a las nuevas tecnologías es comprender la comparación con las características del síndrome de dependencia del CIE-10, las cuales son: Deseo intenso a consumir una droga, disminución de la capacidad para controlar el consumo, síntomas de abstinencia, tolerancia, abandono progresivo de otras fuentes de placer y persistencia en el consumo de la sustancia a pesar de sus evidentes consecuencias perjudiciales. (Terán, 2019).</p>	<p>Respuestas de los evaluados en el MULTICAGE-TIC de Pedrero-Pérez et al. (2018)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Internet ● Móvil ● Videojuegos ● Mensajería Instantánea ● Redes sociales 	<ul style="list-style-type: none"> - Consumo no problemático - Consumo de Riesgo - Abuso - Dependencia - Consumo no problemático - Consumo de Riesgo - Abuso - Dependencia - Consumo no problemático - Consumo de Riesgo - Abuso - Dependencia - Consumo no problemático - Consumo de Riesgo - Abuso - Dependencia