



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Carrera de Psicología

“MOTIVOS PARA JUGAR Y ADICCIÓN A
VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA
DE LIMA NORTE, 2021”

Tesis para optar el título profesional de:

Licenciada en Psicología

Autoras:

Luz Maytte Barrientos Lino
Jessica Anali Garcia Salvador

Asesor

Mg. César Mercedes Ruíz Alva

Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6699-0030>

Lima - Perú

JURADO EVALUADOR

Jurado 1 Presidente(a)	Johnny Erick, Enciso Rios	40419265
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 2	Eduardo, Farfan Ceron	40988807
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 3	Nancy Alfonsina Negreiros Mora	18136825
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado en primer lugar a Dios, quien siempre guía los pasos que doy y a mis padres, Norma Lino y Juan Barrientos, por el apoyo y la motivación constante.

Barrientos Lino, Luz Maytte

En primer lugar, agradezco a Dios, por permitirme disfrutar de cada logro y guiar mi camino, a mis padres, Ciprian García y Margarita Salvador, por su apoyo incondicional. Así mismo, a mi hermano Edgar García, por ser como mi segundo padre y apoyarme cuando más lo necesito.

García Salvador, Jessica Analí

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por guiar nuestros pasos, para la culminación de la carrera de Psicología. Así mismo, a nuestros profesores que nos acompañaron durante la formación, a nuestro asesor de Tesis el Mg. César Ruiz por el gran trabajo de acompañarnos durante este proceso muy importante para nuestra vida profesional. Finalmente, a cada uno de los directores de los centros educativos que nos abrieron las puertas para llevar a cabo este trabajo realizado y los participantes que apoyaron la investigación.

TABLA DE CONTENIDOS

JURADO EVALUADOR	2
DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTO	4
TABLA DE CONTENIDOS	5
ÍNDICE DE TABLAS	6
ÍNDICE DE FIGURAS	7
RESUMEN	8
ABSTRACT	9
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN	10
1.1. Realidad Problemática.....	10
1.2. Formulación del Problema	30
1.3. Objetivos	30
1.4. Hipótesis.....	30
CAPÍTULO II. MÉTODO.....	31
CAPÍTULO III. RESULTADOS	34
CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	36
REFERENCIAS	40
ANEXOS	48

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1	
<i>Correlación entre los Motivos para Jugar y la Adicción a Videojuegos en estudiantes de Lima Norte 2021</i>	34

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 <i>Motivos para Jugar Videojuegos</i>	34
Figura 2 <i>Adicción a los Videojuegos</i>	

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue relacionar los motivos para jugar y la adicción a los videojuegos. El diseño fue no experimental y de tipo descriptivo-correlacional. La muestra estuvo conformada por 162 estudiantes secundarios de 11 a 16 años de ambos sexos. Los instrumentos usados en esta investigación fueron la Escala de motivos de uso de videojuegos (e-MUV) y la Escala de adicción a Videojuegos-GAS. Los resultados señalaron que existe relación directa, media y altamente significativa entre los motivos para jugar y la adicción a los videojuegos ($\rho=.378$; $p < 0.01$) en estudiantes de secundaria de Lima Norte. En cuanto a los motivos que los estudiantes presentan para jugar en mayor predominancia se encuentra la Recreación y lo que menos los motiva es la Interacción Social. Así mismo, de los estudiantes evaluados el 68.5% presenta un leve nivel de adicción, mientras que un 11.1% se encuentran en un alto riesgo.

Palabras clave: Motivos para jugar, Adicción a videojuego, Estudiantes de secundaria

ABSTRACT

The objective of the research was to relate the reasons for playing and addiction to video games. The design was non-experimental and descriptive-correlational. The sample consisted of 162 high school students from 11 to 16 years of both sexes. The instruments used in this research were the Video Game Use Motives Scale (e-MUV) and the Video Game Addiction Scale-GAS. The results indicated that there is a direct, medium and highly significant relationship between the reasons for playing and addiction to video games ($\rho=.378$; $p < 0.01$) in high school students from Lima Norte. As for the reasons that students present to play in greater predominance is Recreation and what motivates them least is Social Interaction. Likewise, of the students evaluated, 68.5% have a slight level of addiction, while 11.1% are at high risk.

Keywords: Reasons to play, Video game addiction, High school students

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad Problemática

El acceso a plataformas interactivas con fines lúdicos, se ha posicionado como una actividad muy frecuente en diversos contextos, los informes reportados por el portal DFC Intelligence (2020) indicaron que, en el mundo existen más de 3 mil millones de consumidores de videojuegos, cifras que alcanzarían al 40% de la población global, en dicho reporte señalan que Asia, alberga la mayor parte de jugadores con el 53%, seguido por Europa con un 17% y Latinoamérica con el 11%.

En tanto, esta actividad se ha instaurado de forma muy frecuente en diversos entornos y nuestro país no es la excepción, por el contrario, el informe del Ministerio de Cultura del Perú (MINCUL, 2020) indicó que, durante el año 2019, el acceso a estas plataformas tuvo un alcance del 14% en territorio peruano, encontrando en el sector urbano una mayor predominancia del acceso a videojuegos con 16.1%, igualmente, los datos evidencian que esta actividad predomina en varones con 19.7%, mientras que, en mujeres se desarrolla en el 8.9%, en cuanto a la edad, la información señaló que los usuarios principales oscilan en el rango de edad de 14 a 29 años con 33.8%.

Los datos referidos, señalan el notable alcance e impacto que tiene la práctica de este tipo de acciones recreativas y el sector adolescente no es ajeno a su ejecución, sino que, representa un importante grupo involucrado en este tipo de actividades, tal como se indica

en los informes del MINCUL (2020) puesto que, el 17.7% de jugadores activos de videojuegos en territorio peruano son estudiantes de nivel secundaria.

En ese contexto datos recientes, revelan que durante la propagación de la Covid-19, en el Perú, se manifestó un incremento tanto en la adquisición de videojuegos, como en su consumo, siendo el espacio de interacción lúdica preferido para adolescentes durante el aislamiento social, Pichihua (2021) en su informe señala que el acceso diario pasó del 11.9% al 17.5% durante el último año.

Lo comentado sobre el incremento del acceso a videojuegos, sitúa en riesgo dicha práctica, puesto que, se predispondría con mayor notoriedad a un hábito adictivo, según comentan Alarcón y Barriga (2016) muchos padres de familia se muestran preocupados por el tiempo que emplean sus hijos en los videojuegos, asimismo, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019) tomando en cuenta el impacto que ha venido causando la práctica frecuente en el acceso a estos espacios lúdicos, y evaluando las secuelas de este tipo de comportamiento, lo ha catalogado como un Trastorno debido a comportamientos adictivos, denominándolo como Gaming disorder en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE 11).

En resumen, la adicción a videojuegos, representa un problema real en el contexto actual, el cual ha generado notoria preocupación, debido a sus diversas secuelas, según el reporte del equipo médico del Hospital Provincial de Castellón (2021) en Europa, muchos de los casos de adicción a videojuegos terminan en hospitalización, ya que, estas secuelas poseen un impacto en la salud física, además de la salud mental. Por su parte, Castro (2021) indicó que, en Perú, cada vez es mayor la atención de casos con problemas de adicción a

videojuegos y esto se ha incrementado debido a la pandemia (Ministerio de Salud [MINSA], 2021).

La información presentada, invita a conocer y explorar aquellas situaciones que propician el acceso a estas plataformas lúdicas, de manera que, se reconozca aquellos motivantes o razones que se ven más vinculadas con un accionar adictivo frente a los videojuegos, esto ayudará a contar con datos verídicos y ajustados a la realidad para gestionar el control de dicha problemática (López et al., 2019).

En correspondencia a ello, sería pertinente indagar aquellos factores motivacionales que predisponen a una conducta adictiva en videojuegos, más aún en grupos de mayor vulnerabilidad y riesgo, como es el caso de adolescentes que trascurren estudios de nivel secundario, en sectores como Lima, dado que, el alcance a estos espacios lúdicos es mayor en zonas urbanas, como es el caso del cono norte de la capital, según la información hallada a nivel estadístico (MINCUL, 2020). Es preciso indicar que, los elementos o factores relacionados con un accionar patológico como la adicción, pueden responder de forma múltiple, en ese sentido, el estudiar todas aquellas razones que interfieren en la adicción a los videojuegos supondría un hallazgo relevante frente a la exploración del accionar adictivo (Sainz, 2017).

Frente a la información generada, surgen propuestas vinculadas a conocer aquellos motivos inmersos en el uso de los videojuegos, como es lo indicado por López et al. (2020) quienes nos hacen referencia de ocho posibles razones que motivan al acceso de videojuegos, tal es el caso de los fines de recreación, interacción social, competencia, recompensa violenta, estrategia, desarrollo cognitivo, personalización y fantasía. Es por ello

que, resulta propicio indagar la relación entre aquellos motivos para jugar y la adicción a frente a los videojuegos, considerando la relevancia que estos constructos adquieren en la dinámica de muchos adolescentes, los cuales han visto vulnerada su salud emocional a causa de este accionar adictivo, con ello se generó la siguiente pregunta de investigación: ¿Existe relación entre los motivos para jugar y la adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de Lima Norte?

Acerca de los antecedentes encontramos que a nivel internacional a Viegas (2020) en Argentina, desarrolló una investigación, con la finalidad de conocer la relación entre adicción a videojuegos y motivación, el estudio fue cuantitativo y correlacional, la muestra estuvo conformada por 902 adolescentes y jóvenes con edades entre los 16 a 25 años, quienes fueron evaluados con Scale of Game Addiction Scale for Adolescents (GASA; Lemmens et al., 2009) y la Escala de motivación adolescente (EM1; Ramírez, 2014). Los resultados indicaron que la adicción a videojuegos no se encuentra relacionada ($p > .05$) con la motivación de logro, poder y afiliación. El autor concluye que, la presencia de adicción a videojuegos no se vincula con la motivación al logro, poder o afiliación en los adolescentes y jóvenes que participaron de dicha investigación.

López et al. (2019) en España, como parte de un trabajo de investigación, evaluaron la relación entre los motivos para jugar y la adicción a los videojuegos, el objetivo presentado fue de naturaleza correlacional. La muestra de la investigación estuvo conformada por 140 jóvenes de ambos géneros. Los instrumentos empleados en la medición fueron: La escala de motivos de uso de videojuegos (e-MUV; López et al., 2019) y la Internet Gaming Disorder-20 (IGD-20; Fuster et al., 2016). Los resultados indicaron correlación significativa ($p < .05$) entre la adicción a los videojuegos y los motivos: gratificación violenta ($r .44^{**}$), afrontamiento ($r .38^{**}$), competición ($r .32^{**}$) e interacción social ($r .28^{**}$). Los

investigadores concluyen que, cuantos mayores son los motivos para jugar a través de gratificación violenta, competición, afrontamiento e interacción social, mayor es la probabilidad de desarrollar adicción en los participantes.

Igualmente, en España, Grande et al. (2019) como parte del estudio que realizaron, determinaron la relación entre los motivos para jugar y el nivel de gravedad del juego. La muestra estuvo conformada por 698 adolescentes de 14 a 17 años, quienes fueron evaluados por el Cuestionario de Motivos de Juego (GMQ; Dechant & Ellery, 2011), junto con el cuestionario South Oaks Gambling Screen (SOGS-RA; Winters et al., 1993). El análisis efectuado, se desarrolló bajo un diseño no experimental y transversal, los resultados reportaron que los motivos sociales para el juego se vinculan de forma significativa ($p < .05$) frente al uso patológico de videojuegos en los participantes, con ello los autores concluyen que, cuanto mayores son los motivos sociales, mayor es la posibilidad de efectuar un uso patológico de los videojuegos.

Gonzales e Igartua (2018) en Chile, como parte de su investigación efectuaron la relación entre los motivos para jugar videojuegos con el número de horas jugadas y la frecuencia del juego, la medición de dicho hallazgo fue realizada por medio de la Escala de motivos para jugar videojuegos (EMJV; Gonzales e Igartua, 2018), adaptada al español, junto con una encuesta sociodemográfica. El objetivo fue desarrollado bajo un diseño no experimental y transversal, la muestra estuvo conformada por 400 estudiantes con edades entre 14 a 20 años. Los resultados reportaron que los motivos de uso de videojuegos presentaban correlación significativa ($p < .05$) con el número de horas jugadas y la frecuencia del juego. Concluyen que el motivo de competición y desafío es el que mayor nivel de correlación alcanza con las horas de juego ($r .40^{**}$) y la frecuencia de juego durante días

laborables ($r = .33^{**}$). Por otra parte, el motivo de activación socio- emocional es el que mayor vínculo adquiere con la frecuencia de juego de fines de semana ($r = .44^{**}$).

Ramos (2018), realizaron un estudio que tuvo como objetivo identificar los principales motivos de uso de juegos que predicen síntomas del Trastorno de los juegos de Internet (IGD) en jugadores peruanos. La investigación fue de enfoque cuantitativo, diseño experimental. La muestra estuvo conformada por 821 jugadores peruanos donde 651 fueron jugadores del Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) jugando Dota 2. El instrumento utilizado fue el The Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ). Los resultados indicaron que aquellos jugadores donde el motivo fantasía y escape tienen mayor prevalencia, tienen mayores probabilidades de desarrollar el trastorno de los juegos de internet.

En antecedentes nacionales encontramos estudios de Vargas y Villegas (2021) en Lima, quienes realizaron una investigación, con el objetivo de conocer la relación entre la motivación para jugar videojuegos y la calidad de vida de adolescentes y jóvenes. Se trató de un estudio correlacional, de diseño no experimental y transversal, la muestra estuvo conformada por un total de 180 jugadores online, con edades entre 18 a 21 años. Los instrumentos empleados por los investigadores fueron: la Escala de Motivación hacia los videojuegos de multijugadores masivos (MMO-MS; Fuster et al., 2012) y el cuestionario de (CVRS; Kidscreen, 2007). Los autores hallaron correlaciones significativas ($r = .149$; $p < .05$) entre los motivos para jugar: por exploración y logro, disociación y socialización, con las dimensiones de calidad de vida: bienestar físico, psicológico, relación con los padres, autonomía económica, apoyo social y entorno escolar, como conclusión los investigadores concluyen también que, el tiempo dedicado al juego repercute de forma negativa en el bienestar de los participantes.

Corrales Y. (2019) en Cusco, realizó una investigación, cuyo objetivo fue conocer los niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes de Derecho. Se trató de una investigación de tipo descriptiva, con enfoque cuantitativo, con diseño no experimental de corte transversal, la muestra se conformó por 45 alumnos. El instrumento que utilizó fue el Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco 2011, por medio de la técnica de la encuesta. Como resultados se obtuvo que el 51% presenta un nivel bajo de adicción a los videojuegos, un 37% no se dedica ni una hora al día a los videojuegos, concluyendo que la mayoría de estudiantes de su muestra se dedican a diversas actividades y no afrontan conflictos ligados a la adicción a los videojuegos.

Chugden G. y Méndez L. (2021) en su investigación buscaron determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes adolescentes de una Institución en Cajamarca. Su estudio fue Cuantitativo con diseño no experimental descriptivo correlacional. La muestra fue conformada por 121 estudiantes de ambos sexos entre 4to y 5to grado. Se utilizó el Test de Dependencia a Videojuegos de Choliz y Marco, y la Escala de Habilidades Sociales de Gimero. Los resultados obtenidos muestran que se encontró una predominancia de un nivel bajo en videojuegos y un nivel moderado en habilidades sociales. Concluyendo así que existe una correlación negativa moderada entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales.

Reynalte (2021), realizó un estudio con el objetivo de identificar la relación entre adicción a videojuegos y bienestar psicológico en estudiantes de universidades de Lima Metropolitana. El tipo de investigación fue de tipo descriptivo correlacional y el diseño es no experimental. La muestra estuvo conformada por 448 estudiantes y como instrumentos de medición aplicó la Escala de Adicción de Videojuegos (GAS) y la Escala de Bienestar Psicológico (BIEPS - A). Los resultados arrojaron que existe una correlación inversa y

altamente significativa entre las variables adicción a los video juegos y el bienestar psicológico ($\rho = -.709$ y $p < 0.000$). Así mismo, respecto a los niveles de adicción, en un nivel moderado se encuentra el 50%, en el Leve el 27.7% y grave el 22.3%. Concluyendo así que a más adicción hacia los videojuegos menos bienes psicológico en los estudiantes universitarios de Lima Metropolitana.

De la literatura revisada acerca de los motivos para jugar, Holtz y Appel (2011) describen la variable como todas aquellas razones que el sujeto muestra para interactuar con un juego electrónico, que le permite divertirse y desarrollar distintas habilidades, pero en ocasiones dicho proceso puede generar dependencia.

Ferguson y Olson (2013) señalan que, son aquellas actividades lúdicas que realiza la persona porque brinda la oportunidad de liberar tensiones, cambiar la rutina diaria, desarrollar la imaginación y enriquecer vínculos sociales.

Para McCarthy (2020) el principal motivo es el placer que experimenta, puesto que, este tipo de juegos causa diversión, brinda sensación de libertad, activando todos los recursos y capacidades de su personalidad.

Hussain et al. (2015) refieren que, son las causas que conllevan a utilizar este tipo de consolas, radica en la creatividad, solución de problemas, comunicación colectiva con otras personas de distintas partes del mundo.

El principal motivo para el uso de videojuegos, se encuentra en la ayuda que proporciona para mejorar el estrés, aumenta la concentración, creatividad, mejora la toma de decisiones, no obstante, se debe ser cuidadoso a fin de evitar el desarrollo de una conducta adictiva (Labrado et al., 2014).

Así mismo, Cabrera (2015) sostiene que otras de las razones para llevar a cabo este tipo de comportamiento es la herramienta de entretenimiento, creación de relaciones sociales y también emocionales, fomentando así la empatía.

Las causas que incrementan el deseo de hacer uso de estos juegos electrónicos, fomentan la estimulación de varios sentidos de manera simultánea, incrementan la curiosidad y discernimiento, haciendo que los usuarios se vuelvan más participativos (Castells & Bofarull, 2002).

Los videojuegos desarrollan la autonomía personal y así poder tomar decisiones asertivas y responsables a lo largo de su ciclo vital, también, el sujeto experimenta sensaciones agradables, euforia y desconexión de la realidad (Ferguson, 2011).

Entre la principal motivación se encuentra la posibilidad de aprender a través del ensayo y error a fin de conseguir su objetivo, experimentando en el jugador alegría, sorpresa, interés; acercándolo cada vez más a los videojuegos (Arteaga, 2018).

En tanto, estos juegos electrónicos transmiten distintas emociones agradables, contribuyendo en el individuo a mejorar su estado de ánimo con una visión más positiva, principalmente si atraviesa por situaciones adversas (Fuentes & Pérez, 2018).

Acerca de las teorías que explican los motivos para jugar, encontramos la teoría de las jerarquías de las necesidades que explica que el individuo actúa conforme a su motivación, planteándose metas a corto y largo plazo, las cuales deben ser alcanzadas y de esta manera cubrir sus necesidades, aquellas que se jerarquizan conforme a su importancia y cada vez que estas metas se satisfacen se van presentando deseos cada vez más elevados (Rosal, 1986).

Mientras que, algunos teóricos centraban su interés en las conductas problemáticas del ser humano o que el aprendizaje no era capaz de ejercer una influencia en relación al entorno, Maslow (1982) orientó su atención en conocer aquellas características que incrementaban la felicidad en el individuo, como puede mejorar como persona a fin de poder sentirse autorrealizado y alcanzar el desarrollo personal.

En tanto, Camino (2013) indica que todo ser humano presenta un anhelo innato para desarrollar su bienestar psicológico, y para ello, tiene la capacidad de poder alcanzar cualquier objetivo que se plantee, fomentar la autonomía y crear un entorno óptimo para sus relaciones interpersonales. Así mismo, hace hincapié en que los diferentes objetivos planteados a lo largo de su vida se encuentran en función a aquello que viene consiguiendo y lo que aun persigue cumplir.

A fin de alcanzar la autorrealización es importante satisfacer las necesidades más primarias, ante ello se encuentran cinco niveles: Fisiológicas, son las más importantes para la supervivencia como: respirar, dormir, comer, tomar agua, en pocas palabras, son procesos biológicos que permiten que el cuerpo se encuentre vital, pues proporcionan equilibrio a los tejidos, células, especialmente del sistema nervioso. En cuanto a las necesidades de seguridad, se encuentran orientadas al orden, seguridad personal y protección, básicamente tiene que ver con todas aquellas condiciones de vida como empleo e ingresos, que permiten al individuo poder establecer proyectos a mediano plazo (Feist & Feist, 2006).

En relación a las necesidades de afiliación, éstas se refieren a la necesidad de poder enfrentar los sentimientos de soledad y establecer vínculos afectivos con otras personas, por ejemplo, deseos de formar una familia, de casarse, ser miembro de una iglesia, entre otros. Las necesidades de reconocimiento hacen referencia a la valoración que tenemos acerca de nosotros mismos y como los demás nos perciben, aquí se centra básicamente el desarrollo

de la autoestima. Finalmente, el nivel más alto, corresponde a las necesidades de autorrealización, y tiene que ver con la creatividad, moralidad, resolución de problemas (Koltko, 2006).

Explicado desde el punto de vista de las adicciones a los videojuegos, los puntos obtenidos, así como los niveles que deben pasar entre una partida y otra, suponen necesidad de autorrealización, de sentirse estimados, reconocidos y un estatus; mientras que, los bienes virtuales se refieren a la necesidad de supervivencia. En cuanto a los retos y/ o misiones que debe cumplir, constituyen la principal motivación a fin de poder escalar dicha pirámide y poder llegar a los más altos niveles de la misma, conllevando de esta manera que, el juego se convierta cada vez en más adictivo (Acosta, 2012).

Por otro lado, se encuentra la teoría de McClelland (1989) para quien la motivación es un componente psicológico, que permite inspirar, orientar, moldear y mantener la conducta de las personas a fin de lograr todo aquello que desea realizar ya sea de manera individual o grupal; y cada vez, que el sujeto recibe un premio u otro reforzador positivo por este comportamiento emitido, se incrementan las ganas para obtener buenos resultados, de aquí su importancia.

Esta teoría explica que todo comportamiento se encuentra determinado a través de tres tipos de necesidades, y aquellas que tienen mayor predominancia en el sujeto sirven para conocer frente a qué aspectos se obtendrá mayor motivación. Las necesidades de afiliación, explican la necesidad que tiene la persona de ser partícipe de reuniones sociales, y así sentirse importantes y apreciados dentro de un mismo equipo (Araya & Pedreros, 2013).

En cuanto a las necesidades de logro, explica que el sujeto se siente atraído por metas que impliquen un conjunto de habilidades y aptitudes, logrando la satisfacción cuando

alcanza estos objetivos; mientras que, la necesidad de poder, se caracteriza por el deseo de lograr un impacto en los demás y así poder influenciar su conducta, así como la competitividad (Soriano, 2001).

Bajo estas consideraciones, es importante mencionar que, cada ser humano presenta diferentes necesidades, y, por tanto, el nivel de motivación será distinto. Ante ello, es fundamental tener en cuenta las necesidades de los demás si se pretende trabajar en equipo para garantizar resultados óptimos (Balbuena, 2020).

Al referirnos a la adicción a los videojuegos, Naranjo (2009) refiere que las necesidades de filiación pueden explicarse a través de los niveles que presenta cada juego, que proporciona una identidad e interacción con el grupo al que pertenecen en dicho nivel. Las clasificaciones permiten explicar la necesidad de poder, dado que, por cada siguiente ronda recibe bienes virtuales; finalmente, en el cumplimiento de desafíos y retos, se observa la necesidad de logro, en el que debe poner en práctica todas sus capacidades para alcanzarlas.

Sobre los motivos para jugar Yee (2006) explica desde su perspectiva que los videojuegos se han vuelto demasiado populares, principalmente entre los adolescentes, y aunque esta acción genera sensaciones agradables en el jugador, se observa también el desarrollo de distintos problemas, si existe déficit en el control asertivo de la misma.

López (2020) explica la presencia de ocho factores que intervienen en la motivación para jugar, las mismas se describen a continuación: Recreación, constituyen todas aquellas sensaciones de agrado que se experimentan, tales como: pasarla bien, disfrutar y divertirse; la siguiente es la interacción social, la cual permite establecer nuevas relaciones de amistad, interactuar mayor tiempo con ellos e incluso conocer a nuevas personas. Como

tercer factor, se encuentra la competencia, que implica disfrutar competir con otros, sintiendo euforia cuando se gana; la recompensa violenta, hace referencia a disfrutar de las peleas u otros actos violentos; mientras que el desarrollo cognitivo implica potenciar su inteligencia pues cada nivel supone un reto mental; la personalización, permite al jugador crear su propio mundo en cada juego; emocional, alivia el estrés y mejora el estado de ánimo; estrategia, permitiendo poner en práctica acciones de solución de problemas frente a una situación dada en el juego, finalmente, la fantasía, es sentirse parte de una nueva historia, en un mundo ficticio.

Al analizar la adicción a los videojuegos y sobre las diferencias entre uso, abuso y adicción, Rodríguez y Sandoval (2011) señalan que, un uso adecuado frente a los videojuegos, es todo comportamiento hacia dichas plataformas electrónicas, que se manifiesta de manera esporádica u ocasional y que no ocasiona dependencia en el sujeto, por ello, puede continuar con sus actividades cotidianas.

Es también, todo patrón de consumo, en el que la frecuencia, intensidad o la situación física, psicológica o social del individuo no genera consecuencias negativas de manera inmediata en él ni en su entorno (Carbonell, 2014).

Es aquella relación con las consolas de videojuegos, en donde la intensidad y tiempo que emplea no impide que lleve a cabo otras actividades y cumpla con sus responsabilidades, mantiene un control sobre su conducta (Fuentes & Pérez, 2015). Por otro lado, Ferguson et al. (2008) describen el abuso a videojuegos como toda acción de carácter compulsivo, dado que, su estilo de vida gira en torno a ella, lo cual disminuye sus relaciones interpersonales.

Para Belli y López (2008) significa brindar prioridad al consumo desmedido de los videojuegos, que genera un desplazamiento de otras actividades consideradas

anteriormente importantes y gratificantes. Mientras que, Anicama (2001) explica que, es toda pauta de comportamiento que llega a convertirse en el centro de atención e importancia para el sujeto, ya que, dedica la mayor parte de su tiempo pensando cómo acceder a estos juegos de video.

La adicción a los videojuegos es aquella conducta desadaptativa, que se caracteriza principalmente por la búsqueda compulsiva de esta plataforma, alterando el bienestar físico y emocional (Corrales, 2019). Es toda práctica que genera dependencia a las consolas pues el individuo presenta la necesidad de incrementar cada vez más el tiempo a fin de conseguir la misma satisfacción que al inicio, todo esto implica inconvenientes para realizar otro tipo de actividades (Vallejo & Capa, 2010).

De acuerdo a Andrade y Rivas (2015) es para el individuo, toda necesidad recurrente, que impide un manejo en el tiempo de acceso, el cual termina por aplazar el espacio de uso durante largas horas, aplazando sus actividades académicas u otras.

Existen las teorías que explican la adicción a los videojuegos, como la teoría biopsicosocial propuesta por Ovejero (2000) quien señala que cuando el sujeto se convierte en una persona con alta dependencia a los juegos electrónicos, es casi imposible intentar dar una explicación a éste accionar solo desde un estado físico o psíquico. Así también, resulta difícil también explicar una única causa, ya que, todo comportamiento humano engloba aspectos biológicos, psicológicos y sociales.

Del mismo modo, Levin (2011) afirma que, la conducta adictiva es socialmente construida y que no se presentan de igual manera en todas las culturas, por ello, es importante considerar las bases biológicas, elementos psicológicos como las cogniciones, así como,

tomar de referencia el ámbito en donde se adquirió dicha adicción, pues el contexto social, económico y cultural genera un alto impacto en su bienestar.

Para que un comportamiento de adicción se presente, Pascual (2002) refiere que los factores genéticos incrementan la vulnerabilidad, así también, la permisividad de las figuras parentales dentro del ambiente familiar como una baja percepción de las consecuencias que éste accionar genera, la publicidad en los medios de comunicación también juega un rol fundamental, pues moldean las preferencias del usuario. Las dificultades económicas, pueden causar frustración, poca oportunidad, que conlleve a generar dependencia a los videojuegos como un mecanismo de defensa, otro de los principales factores causales es la personalidad del individuo. Si el sujeto no cuenta con las herramientas necesarias para afrontar este tipo de situaciones adversas, se observará una alteración en su estado anímico, y ésta a su vez propicia que los juegos en línea, sean percibidos como la mejor distracción, incrementando progresivamente su frecuencia e intensidad, con objetivo de escapar de la presencia de problemas, como, por ejemplo, dificultades académicas o familiares (Berruecos, 2010).

Esta teoría psicológica toma de referencia las ideas propuestas por Pedrero y Rojo (2008) quienes indican que, todo episodio adictivo presenta tres elementos, la intención, idea que persigue un comportamiento, además, es más cercano y directo a la conducta; otro factor es la actitud, que hace referencia a la valoración positiva o negativa sobre la conducta que piensa llevar a cabo, mientras que, la norma subjetiva, aquella presión social que favorece o impide llevar a cabo tal comportamiento.

Bajo estas consideraciones, se puede afirmar que las causas implicadas en el desarrollo de una adicción comportamental son múltiples, de ello parte la necesidad de afirmar que el ser humano es complejo, motivo por el cual, ante la presencia de esta

problemática es importante realizar una intervención oportuna y multidisciplinaria (Medina et.al.,2013).

Otra teoría acerca del tema de esta investigación es la Teoría cognitivo – conductual encontramos que Moncada y Chacón (2012) explican que, el comportamiento humano no solo se manifiesta a través de acciones observables, sino también por medio de cogniciones y sentimientos, las cuales son consideradas como conductas encubiertas, y que tienen la función de moldear los comportamientos. Sin embargo, es preciso señalar también que este tipo de conductas pueden modificarse a través del contexto y las experiencias.

En cuanto a los pensamientos, Duran (2010) sostiene dos tipos: Las expectativas de autoeficacia, explicando que todo individuo efectúa una conducta de acuerdo a su capacidad para poder llevarla de la mejor manera posible, por ello, si la persona no se percibe como un ente capaz de poder abordar distintas dificultades o situaciones de alto riesgo, se incrementa la probabilidad de reincidir en este comportamiento adictivo, mientras que las expectativas de resultado, se reconocen como aquel juicio que emite la persona acerca de si su proceder producirá un resultado específico, por eso es que las personas se interesan por los videojuegos, porque creen tener con ello consecuencias agradables.

Años más tarde, Tejeiro y Pelegrina (2008) sostuvieron que, la gran mayoría de personas con algún tipo de adicción, presentan un conjunto de distorsiones cognitivas, no solo hacia los videojuegos, también respecto a sí mismo. Este tipo de creencias irracionales se hacen visibles a través de pensamientos automáticos, intrusivos, rumiativos, rígidos, sobre generalizados o nucleares, ésta última se refiere a ideas sobre el mundo que lo rodean, por ejemplo: cuando la persona se percibe como un ser poco importante para los demás y sus acciones estará en función a esa visión negativa, y mucho de este tipo de pensamientos tienen su origen en las experiencias de la infancia.

La teoría cognitivo – conductual toma de referencia distintos postulados, y conforme al condicionamiento clásico, cuando el sujeto realiza una determinada conducta, es decir, hace uso de los videojuegos durante largas horas y ante ello, es reforzada, ya que, no recibe ninguna llamada de atención, esta acción se incrementará en frecuencia e intensidad. Y en relación al reforzador negativo, éste puede explicarse cuando la persona considera que hacer uso de juegos electrónicos es la vía de escape más oportuna, a fin de evitar problemas que puedan existir a su alrededor, creyendo erróneamente que esto le permite evitar situaciones de desagrado (Marco, 2013).

Goldstein (1993) sostiene que este comportamiento adictivo no proviene de la genética, se va aprendiendo a través de condicionamientos o refuerzos, por lo que también podría ser desaprendida.

De acuerdo a Oroval (2014) toda conducta que genera una sensación agradable es susceptible de convertirse en adictiva, principalmente cuando la frecuencia de la misma genera progresivamente malestar significativo no solo en el usuario, sino también en su entorno más próximo, como interferencias en sus relaciones con su grupo de pares, síntomas de tolerancia y abstinencia; ya que, los circuitos cerebrales que se activan en éste proceso son los mismos que se encuentran presentes en adicciones a algún tipo de sustancia.

La adicción a los videojuegos, es una conducta que, por su intensidad y frecuencia, genera inconvenientes e interfiere en las relaciones familiares, sociales y laborales, se caracteriza por la impulsividad y escaso control, que desplaza otros objetos de interés y a pesar de ello, el jugador no puede modular su comportamiento (Ledo et al., 2016).

Ante ello, Lemmens et al. (2009) explican dicha problemática a través de siete dimensiones: Saliencia, cuando el videojuego domina en pensamiento, sentimiento y conducta su vida. La tolerancia es incrementar el tiempo de juego para conseguir el mismo

placer que al inicio; por otro lado, la emoción es aquella sensación de euforia que experimenta el jugador; abstinencia es aquella sensación de malestar porque no puede llevar a cabo la conducta adictiva; la recaída es explicada como reaparición de los síntomas después de un periodo de abandono; por su parte la conflictividad son todos los problemas con el grupo de pares que se presentan por brindar importancia a ésta actividad; finalmente, la dimensión problemas son aquellos trastornos psicológicos o dificultades relacionados con este comportamiento adictivo.

La adicción a los videojuegos puede presentarse con mayor frecuencia durante la adolescencia, por ello se requiere un especial cuidado frente a este tipo de conducta, dado que, una actividad de ocio puede llegar a convertirse en un problema realmente adverso y perjudicial para el bienestar psicológico del sujeto y de quienes lo rodean (Kowert et al., 2015).

Entre los Factores que facilitan la adicción a los videojuegos Tafalla (2007) considera principalmente cuatro aspectos que propician el desarrollo de dicho constructo: como primer factor se encuentran las características de la persona, por ejemplo, el género. Recientes investigaciones han demostrado que cerca del 90% de población que hace uso de consolas, son varones, principalmente en una edad temprana, infancia y adolescencia. No obstante, cabe precisar que el tipo de juego cambia conforme a la edad, y que incluso en la edad adulta joven puede presentarse este tipo de problemática. Y por ello, es fundamental un supervisión adecuada y temprana, ya que, la adolescencia es una etapa de muchos cambios emocionales y del comportamiento, lo cual, podría considerarse como un factor de riesgo si el sujeto no cuenta con el conocimiento adecuado que esto conllevaría.

En cuanto a las características de personalidad, es importante mencionar que individuos con rasgos evasivos, introvertidos, esquizoides, agresivos, hostiles, con baja

autoestima, personalidad narcisista, entre otros, son más vulnerables a desarrollar este tipo de conducta adictiva, de ello, la importancia que tiene la psicoeducación respecto al tema en mención (Fleming & Wood, 2001).

En cuanto a las características del entorno, se encuentran los espacios que permiten acceder al juego, las condiciones ambientales, compañeros de escuela que incitan a jugar, padres permisivos y valoración social acerca del juego. Aquí es importante considerar si el principal entorno donde el adolescente se desenvuelve, brinda la oportunidad de mostrar conductas alternativas al juego que le permitan divertirse y afrontar demandas (Anderson, 2004).

Frente a las características estructurales del juego, aquí destacan las ventajas que éste ofrece como creación de un avatar, contar una historia, publicidad, gráficos, sonidos, entre otros, ya que, los juegos más la personalidad tienen un poder atractivo y adictivo para el usuario, incrementando la tensión emocional y el deseo de querer controlar el juego. Finalmente, la motivación para jugar, radica principalmente en aquello que le permita manejar situaciones negativas como estrés, miedo, escape, disociación; fomentar la socialización y satisfacción personal como amistad, el empoderamiento, dominio, lealtad y reconocimiento (Blinka & Smahel, 2012).

Analizando la relación entre motivos para jugar y adicción a los videojuegos es un tipo de adicción comportamental que interfiere con la calidad de vida limitando la autonomía de la persona, dado que, postergan otras actividades y sus responsabilidades por una sesión de juego con la videoconsola, ordenador u otro dispositivo electrónico y cuando no puede llevar a cabo esta actividad, la persona se muestra irritable y frustrado, ocasionando problemas en la comunicación y peleas (Trabucchi, 2019).

Bajo estas consideraciones, es fundamental indicar los motivos que fomenten en el usuario la aparición de éste tipo de comportamiento, adhiriendo más su adicción como: la competencia, interacción con los demás, la probabilidad de sumergirse en este mundo virtual, entre muchos otros; lo cual alimenta ésa dinámica que conlleva a consumir cada vez más y más tiempo en éstos videojuegos (Levis, 2002).

Aunado a ello, es importante tomar en cuenta que, no existe una sola causa para el desarrollo de una adicción, y aunque los motivos para jugar son un factor importante que potencia éste accionar, también se debe considerar el aspecto biológico, de personalidad, como los rasgos y el temperamento, del mismo modo, el área psicológica, y aquí se encuentran, hechos como: conllevar una vida aislada o solitaria, presentar una dinámica familiar caótica o la existencia de un grupo de pares que presentan la misma problemática, lo cual potencia éste tipo de conductas (Carr, 2018).

Finalmente, desde una perspectiva biopsicosocial, se puede explicar la relación entre constructos, pues a partir de dicha línea teórica, se ubica la participación de distintos factores que al vincularse incrementan éstas conductas, ante ello es importante brindar mayor importancia respecto a este tema, ya que, se ha observado en la actualidad un incremento hacia esta droga tecnológica, la cual viene perjudicando en especial a grupos vulnerables como los adolescentes (Nizama, 2016).

1.2. Formulación del Problema

En relación a lo anterior se formula la siguiente interrogante ¿Existe relación entre los motivos para jugar y la adicción a videojuegos en estudiantes de nivel secundaria de Lima Norte, 2021? Y como preguntas específicas ¿Cuáles son los motivos para jugar videojuegos en estudiantes de secundaria de Lima Norte, 2021?, ¿Cómo es el nivel de la adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de Lima Norte, 2021?

1.3. Objetivos

En nuestra investigación el objetivo general fue determinar la relación entre los motivos para jugar y la adicción a videojuegos en estudiantes de nivel secundaria de Lima Norte, 2021. Y como objetivos específicos se buscó identificar los motivos para jugar videojuegos en estudiantes de secundaria de Lima Norte, 2021; describir los niveles de la adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de Lima Norte, 2021.

1.4. Hipótesis

La pregunta general de la investigación fue respondida con la siguiente hipótesis: existe relación entre los motivos para jugar y la adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria de Lima Norte, 2021.

Acerca de la justificación, en función a los resultados obtenidos nos servirán como diagnóstico situacional para elaborar programas preventivos para adicciones a los videojuegos y crear talleres de sano esparcimiento para estudiantes. Teniendo como punto de partida la identificación de los motivos por los cuales juegan videojuegos y se pueda hacer extensivo en otros colegios de nivel secundaria, así como en primaria, para así ayudar en la

prevención del uso inadecuado y excesivo de los videojuegos, disminuyendo una posible adicción.

CAPÍTULO II. MÉTODO

El presente estudio es cuantitativo, mencionan que las investigaciones cuantitativas comprueban hipótesis a partir de preguntas. Es de nivel descriptivo-correlacional, porque describe las variables y busca establecer la relación entre dos o más variables. Hernández et al. (2003). El diseño de investigación es no experimental ya que no se manipulan las variables o realidad (Hernández, Fernández & Bautista, 2014). La población estuvo conformada por 284000 estudiantes de Instituciones educativas estatales del nivel secundaria de Lima Norte de ambos sexos; la muestra fue determinada por el muestreo no probabilístico de tipo intencional y/o por conveniencia, quedando conformada por 162 estudiantes. Considerando como criterios de inclusión estar en el rango de edad de 12 a 16 años, pertenecer a instituciones públicas y privadas de Lima Norte, pertenecer al nivel secundario; teniendo como características sociodemográficas: el 44.3 % pertenecen al sexo masculino y el 55.7% al sexo femenino. Del mismo modo respecto a la edad, se observa que el 23.3% tienen 12 años; los de 13 años corresponde un 30.1%, de 14 años un 19.3%, los de 15 un 11.4% y 16 años un 15.9% respectivamente. En cuanto al grado, el 38.1% corresponde al 1° de secundaria, el 19.9% al 2° de secundaria, el 17% al 3° de secundaria, el 10.2% al 4° de secundaria y el 14.8% al 5° de secundaria.

Con respecto a los videojuegos el 8% de la población nunca ha jugado videojuegos y el 92%, alguna vez ha jugado. En cuanto a los que en el último año han jugado videojuegos, son representados por el 69.9% y el 30.1% por aquellos que no lo hicieron. En el caso de aquellos que jugaron en los últimos 6 meses, están conformados por el 65.3% y el 34.7% por aquellos que respondieron no haberlo hecho. Por último, el 58% está conformado por

aquellos estudiantes que en el último mes declararon haber jugado videojuegos y el 42% por aquellos que no lo hicieron.

La técnica utilizada para este estudio fue la encuesta, Hernández et al. (2014) menciona que las encuestas son un grupo de preguntas sobre una o más variables. El instrumento para medir la variable Motivos para jugar fue elaborado por López et al (2019) en España, la escala de motivos para jugar videojuegos es una prueba multidimensional, con 23 ítems y 8 dimensiones: recreación, competencia, desarrollo cognitivo, afrontamiento, interacción, recompensa violenta, personalización y fantasía. Con respuestas de tipo Likert de 5 puntos (de 1 = “totalmente en desacuerdo” hasta 5 = “totalmente de acuerdo”).

En una muestra piloto de 35 estudiantes se determinó la validez de constructo a través del análisis factorial identificándose 2 factores. La confiabilidad se determinó con el Alpha de Crombach obteniéndose un valor de .927 ubicándose en la categoría de excelente, siendo confiable el instrumento para ser aplicado en la muestra de estudio.

Por otro lado, para medir la variable Adicción a videojuegos se utilizó como instrumento la Escala de adicción de videojuegos Game Addiction Scale for Adolescents (GASA) construida por Lemmens et al (2009), adaptado al español por Loret et al en el 2017 y en nuestro país trabajado por Cahuaza y Paz (2019). La aplicación puede ser individual y colectiva. Es una escala unidimensional y está compuesta por 7 ítems, cuyas opciones de respuesta son de tipo Likert de cinco valores categoriales: Nunca (0), casi nunca (1), algunas veces (2), casi siempre (3), siempre (4), donde se solicita al participante que elija una de las opciones. En una muestra piloto de 35 estudiantes se determinó la validez de constructo a través del análisis factorial identificándose 1 solo factor. La confiabilidad se determinó con el Alpha de Crombach obteniéndose un valor de .844 ubicándose en la categoría bueno, siendo confiable el instrumento para ser aplicado en la muestra de estudio.

Con respecto a la recolección de datos, los instrumentos utilizados para esta investigación se adaptaron a una versión digital, usando los formularios del buscador Google, esto a causa de la situación atravesada por la pandemia debido al COVID 19, estos fueron aplicados de manera online. Los formularios contenían el asentimiento para los estudiantes, previo a ello los directores aplicaban el consentimiento informado a los padres de familia. Los datos recolectados fueron descargados del Formulario de Google y analizados a través del programa Microsoft Excel.

En referencia al análisis de datos se realizó en una muestra piloto la validez de constructo y el Alpha de Crombach para determinar la validez y confiabilidad del instrumento en la muestra de estudio. Así mismo, se utilizó el programa Excel para la realización de los estadísticos descriptivos de frecuencias y porcentajes... haciendo uso de tablas. En relación a los estadísticos inferenciales se utilizó el programa estadístico SPSS versión 25.0 y el Jamovi para la prueba de normalidad de Kolmogorov Smirnow siendo los resultados una distribución asimétrica por lo que se decide utiliza una prueba no paramétrica para determinar el coeficiente de correlación: Rho de Spearman.

Respecto a los aspectos éticos, en el presente estudio se tuvo en cuenta los derechos de los participantes a través del asentimiento y consentimiento informado, los derechos de autor con el uso de las citas de las normas APA 7ma edición, la calidad de los instrumentos de recolección de datos teniendo en cuenta las características psicométricas de validez y confiabilidad. Así mismo, se tuvo en cuenta el Código de ética del investigador Concytec que hace énfasis a la veracidad de los resultados, así como salvaguardar la confidencialidad de los datos de los participantes y utilizarlos únicamente para fines académicos

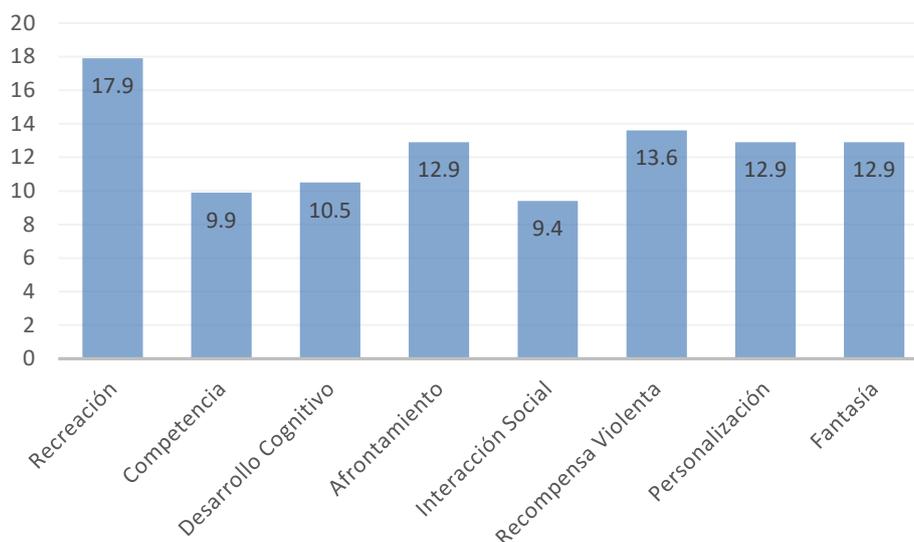
CAPÍTULO III. RESULTADOS

3.1 Resultados descriptivos

Motivos para jugar Videojuegos

Figura 1

Motivos para jugar videojuegos

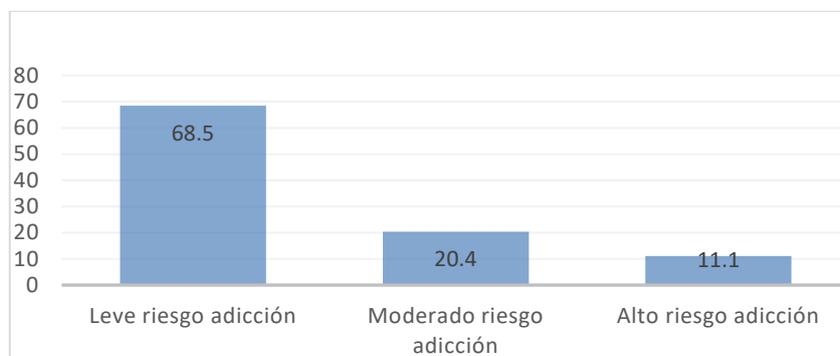


En la *figura 1*, se observa que el motivo Recreación tiene mayor predominancia con un 17,9%, seguidos por Recompensa violenta con un 13.6%. En tanto que, el motivo Interacción social obtiene un 9,4%.

Distribución de la adicción a los videojuegos

Figura 2

Niveles de Adicción a los videojuegos



En la *figura 2*, se observa que el 68.5% de la muestra se encuentra en un leve riesgo de adicción y solo 11.1% en un alto riesgo de adicción.

3.2 Resultados inferenciales

Análisis de Correlación entre los Motivos para jugar y la Adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de Lima Norte

Tabla 4

Correlación entre los Motivos para jugar y la Adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de Lima Norte

	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8
Rho de Spearman	.304**	.353**	.275**	.357**	.355**	.356**	.245**	.378**
de correlación	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.002	0.000
Sig. (bilateral)	162	162	162	162	162	162	162	162
N								

Nota: M1 (Recreación), M2 (Competencia), M3 (Desarrollo cognitivo), M4 (Afrontamiento), M5 (Interacción social), M6 (Recompensa violenta), M7 (Personalización), M8 (Fantasía)

En la *tabla 4* se observa que los motivos para jugar y la adicción a los videojuegos presenta una correlación positiva baja, en consecuencia, se acepta la hipótesis que existe relación entre los motivos para jugar y la adicción a los videojuegos en estudiantes de Lima Norte, 2021.

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 participantes no estaban reunidos en un solo lugar y respondieron en diferentes contextos y tiempos, los cuales escapaban del control de la presente investigación. Otra limitación, es en cuanto al tamaño de la muestra, ya que el número de unidades de análisis seleccionado es pequeño y no puede generalizar los resultados a toda la población.

Sobre el análisis de la presente investigación tuvo como objetivo general, determinar la relación entre los motivos para jugar y la adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria de Lima Norte. Los hallazgos indican que existe correlación positiva baja ($Rho = .378$) entre las variables Motivos para jugar y la Adicción a los Videojuegos. Por lo cual, se acepta la hipótesis general que plantea la relación significativa entre las variables de estudio. Al vincular los hallazgos con otros estudios, se encontró evidencias muy limitadas; sin embargo, López et al. (2019) en España, evaluaron la relación entre los motivos para jugar y la adicción a los videojuegos. La muestra de la investigación estuvo conformada por 140 jóvenes de ambos géneros, haciendo uso de La escala de motivos de uso de videojuegos (e-MUV; López et al., 2019) y la Internet Gaming Disorder-20 (IGD-20; Fuster et al., 2016). Cuyos resultados indicaron correlación significativa ($p < .05$) entre la adicción a los videojuegos y los motivos: gratificación violenta ($r .44^{**}$), afrontamiento ($r.38^{**}$),

competición ($r .32^{**}$) e interacción social ($r .28^{**}$). Con respecto al anterior estudio, permite esclarecer que cuanto mayores sean los motivos para jugar, mayor será la probabilidad de desarrollar adicción a los videojuegos. Pues estas son las razones que el sujeto muestra para interactuar con un juego electrónico, que le permiten divertirse y desarrollar distintas habilidades, pero en dicho proceso pueden generar dependencia (Holtz y Appel, 2011)

Con respecto al primer objetivo específico de las variables en el estudio, se encontró que el principal motivo para jugar es la Recreación con un 17.9%, seguido de los motivos: recompensa violenta con 13.6%, el Afrontamiento, la personalización y la Fantasía con un 12.9%, El desarrollo Cognitivo con 10.5%, la competencia 9.9% y la Interacción social con 9.4%. Estos resultados se aproximan con la investigación de López et al. (2019) en España, evaluaron la relación entre los motivos para jugar y la adicción a los videojuegos, el objetivo presentado fue de naturaleza correlacional. La muestra de la investigación estuvo conformada por 140 jóvenes de ambos géneros, haciendo uso de La escala de motivos de uso de videojuegos (e-MUV; López et al., 2019) y la Internet Gaming Disorder-20 (IGD-20; Fuster et al., 2016). Cuyos resultados indicaron como los motivos principales: gratificación violenta, afrontamiento, competición e interacción social. Aunque en el estudio anterior, la recreación no fue el principal motivo, el placer que se experimenta a través del juego, causa diversión, así como la sensación de libertad (McCarthy, 2020).

Por otro lado, en cuanto al objetivo específico que buscó describir los niveles de adicción, se obtuvo que la mayor cantidad de la población estudiantil de secundaria se ubica en un nivel leve representado por el 63% del total, seguido del nivel moderado con un 14.2% y la minoría coincide en un nivel alto siendo el 4.9% de los participantes. No obstante, existe un 17.9% que según el estudio no presenta un nivel de adicción a los videojuegos. Estos resultados difieren del estudio de Lauracio (2018) en Arequipa, que buscó analizar la

relación entre la adicción a videojuegos y la inteligencia emocional en un grupo de estudiantes. Se trató de una investigación no experimental, de tipo correlacional, en el estudio participaron un total de 368 estudiantes con edad promedio de 18 años, quienes fueron evaluados a través del Test Adicción a Videojuegos (TAV; Vela, 2013) y el Test de inteligencia emocional (TMMS-24; Salovey et al., 1995). Hallando que el 15.7% de los participantes manifestaba rasgos de adicción alto a los videojuegos. En Lima, tenemos a Reynalte (2021), quien realizó un estudio con el objetivo de identificar la relación entre adicción a videojuegos y bienestar psicológico en estudiantes de universidades de Lima Metropolitana. El tipo de investigación fue de tipo descriptivo correlacional y el diseño es no experimental. La muestra estuvo conformada por 448 estudiantes y como instrumentos de medición aplicó la Escala de Adicción de Videojuegos (GAS) y la Escala de Bienestar Psicológico (BIEPS - A). Los resultados arrojaron que existe una correlación inversa y altamente significativa entre las variables adicción a los video juegos y el bienestar psicológico ($\rho = -.709$ y $p < 0.000$). Así mismo, respecto a los niveles de adicción, en un nivel moderado se encuentra el 50%, en el Leve el 27.7% y grave el 22.3%.

Las implicancias de la presente investigación buscaron conocer la relación entre los motivos para jugar y la adicción a videojuegos, la cual se justifica a nivel teórico porque cubrirá la necesidad de informar sobre la relación entre las variables de estudio en la población estudiantil del nivel secundaria, ya que ello es un tema poco estudiado. A nivel práctico, permitirá conocer el impacto que generan los motivos para jugar y la adicción a videojuegos sobre la vida de dicha población estudiantil y respaldado en ello poder tomar decisiones para poder mejorarla, implementando intervenciones individuales o colectivas. A nivel metodológico, el diseño correlacional que es una forma sencilla pero efectiva de conocer en qué medida las variables se relacionan entre sí, nos permite tomar decisiones objetivas sobre los resultados que se han obtenido. Y, a nivel social, permitirá a futuro

proponer programas de prevención e intervención frente a la adicción a videojuegos que se encuentran con frecuencia en los estudiantes.

De acuerdo con el desarrollo de la investigación, los datos y resultados obtenidos en el actual estudio, se señalan las siguientes conclusiones:

- Se encontró correlación con un nivel de significancia positiva baja entre las variables Motivos para Jugar y la Adicción a Videojuegos en estudiantes de Lima Norte, 2021.
- El motivo Recreación tiene mayor predominancia con un 17,9%, seguidos por Recompensa violenta con un 13.6%. En tanto que, el motivo Interacción social obtiene un 9,4% siendo uno de los más bajos.
- El 68.5% de la muestra se encuentra en un leve riesgo de adicción, el 20.4% presenta un nivel moderado y el 11.1% se encuentra en un alto riesgo de adicción a videojuegos.

En base a los resultados obtenidos realizamos las siguientes recomendaciones a nivel psicológico: Fomentar estrategias de intervención respecto al manejo de la expresión emocional, brindar información relevante acerca de las consecuencias que trae consigo la adicción a los videojuegos en adolescentes. A nivel Académico: Capacitar constantemente a los docentes sobre temas relacionados a la adicción a los videojuegos. Concientizar y orientar a los padres de familia sobre el uso adecuado de los dispositivos electrónicos. A nivel Social: Realizar mayor número de investigaciones constantes respecto a los motivos para jugar videojuegos en población adolescente y construir redes de apoyo psicológico que fomente la validación de las emociones en los adolescentes.

REFERENCIAS

- Acosta, K. (2012). La pirámide de Maslow. *Escuela de Organization Industrial*.
<https://www.eoi.es/blogs/katherinecarolinaacosta/2012/05/24/la-piramide-de-maslow/>
- Alarcón, D. y Barrig, P. (16 de Junio de 2016). Adolescentes de SMP y Los Olivos presentan conducta agresiva, depresión y ansiedad. *Correo*.
<https://diariocorreo.pe/peru/adolescentes-de-smp-y-los-olivos-presentan-conducta-agresiva-depresion-y-ansiedad-678256/>
- Andrade, M. y Rivas, D. (2015). *Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general básica* [Tesis de licenciatura; Universidad de Cuenca]. Repositorio institucional de la Universidad de Cuenca
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21530/1/tesis.pdf>
- Anderson, C. (2004). An update on the effects of playing violent videogames. *Journal of Adolescence*, 27(1), 113-122. Doi: 10.1016/j.adolescence.2003.10.009
- Anicama, J. (2001). *Impacto de los factores de riesgo y factores protectores en el desarrollo de la conducta adictiva*. Cedro
- Araya, L. y Pedreros, M. (2013). Análisis de las teorías de motivación de contenido: Una aplicación al Mercado laboral de Chile del año 2009. *Revista de Ciencias Sociales*, 4(142), 45-61. <https://www.redalyc.org/pdf/153/15333870004.pdf>
- Arteaga, T. (2018). *Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018* [Tesis de licenciatura; Universidad Nacional César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34997/Arteaga_HTE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Balbuena, F. (29 de junio de 2020). Teoría de McClelland. *Cluster mexicano*.
<https://www.cmdc.com.mx/post/teor%C3%ADa-de-mcclelland>
- Belli, S. y López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital, Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 14(1), 159-179.
<https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>

- Berruecos, L. (2010). Drogadicción, farmacodependencia y drogodependencia: Definiciones, confusiones y aclaraciones. *Culcullco*, 17(49), 61-81. <https://www.redalyc.org/pdf/351/35117055005.pdf>
- Blinka, L. y Smahel, D. (2012). *Predictors of adolescents excessive Internet use: A comparison across European countries*. Mediamond
- Cabrera, P. (2015). Frecuencia, características y experiencias relacionadas a la adicción a internet en adolescentes de un colegio nacional de Arequipa – 2014 [Tesis de Licenciatura no publicada]. Universidad Católica Santa María.
- Camino, J. (2013). *Los Orígenes de la Psicología Humanista: El Análisis Transaccional en psicoterapia y educación*. CCS.
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/10/11>
- Carr, J. (14 de noviembre de 2018). Adicción a los videojuegos: Estuve 7 años jugando a videojuegos en bata y sin salir de casa. *BBC News*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-46180313>
- Castells, P. y Bofarull, I. (2002). *Enganchados a las pantallas: Televisión, videojuegos, Internet y móviles*. Planeta.
- Castro, J. (13 de marzo de 2021). COVID-19: adicción a los videojuegos en niños y adolescentes se incrementa, alerta. *Minsa. Gestión*. <https://gestion.pe/peru/covid-19-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes-se-incrementa-alerta-minsa-coronavirus-segunda-ola-nndc-noticia/?ref=gesr>
- Chugden G. y Méndez L. (2021) *Dependencia a Videojuegos y Habilidades Sociales en estudiantes de una Institución de Cajamarca*. [Tesis de licenciatura; Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo]. Repositorio Institucional de la Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo: <http://repositorio.upagu.edu.pe/handle/UPAGU/2086>
- Corrales, Y. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis - periodo 2019* [Tesis de licenciatura; Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. Repositorio institucional de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega

http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRABSUFICIENCIA_CORRALES_YESICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

DFC Intelligence. (15 de agosto de 2020). Tres mil millones de personas en todo el mundo juegan ahora a videojuegos, según informa un estudio. *Dfcint*.
<https://www.hobbyconsolas.com/noticias/tres-mil-millones-personas-todo-mundo-juegan-ahora-videojuegos-informa-estudio-698121>

Duran, R. (2010). *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado "A" de la I.E Mariscal Cáceres de Ayacucho, 2010* [Tesis de licenciatura; Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga
http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/1185/Tesis%20EP67_Dur.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Feist, J. y Feist, G. (2006). *Theories of Personality*. McGraw Hill.

Ferguson, C., Rueda, S., Cruz, A., Ferguson, A., Fritz, S. y Smith, S. (2008). Violent Video Games and Aggression: Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation? *Criminal Justice and Behavior*, 35(3), 311-332.
<https://doi.org/10.1177/0093854807311719>

Ferguson, C. y Olson, C. (2013). Friends, fun, frustration and fantasy: Child motivations for video game play. *Motivation and Emotion*, 37(1), 154-164.
<https://doi.org/10.1007/s11031-012-9284-7>

Ferguson, C. (2011). The influence of television and video game use on attention and school problems: A multivariate analysis with other risk factors controlled. *Journal of Psychiatric Research*. 45(6), 808-13. Doi: 10.1016/j.jpsychires.2010.11.010

Fleming, M. y Wood, D. (2001). Effects of violent versus nonviolent video games on children's arousal, aggressive mood, and positive mood. *Journal of Applied Social Psychology*, 31(10), 2047-2071.
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/j.1559-1816.2001.tb00163.x>

Fuentes, L. y Pérez, L. (2018) Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Serbiluz Biblioteca Digital*, 31(6), 318-328.
<https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf>

- Fuentes, L. y Pérez, L. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Redalyc*, 31(6), 318-328.
<https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf>
- Gonzales, A. e Igartua, J. (2018). ¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. *Cuadernos.info*, 42, 135-146. <https://doi.org/10.7764/cdi.42.1314>
- Grande, A., Martínez, V. y Fernández, J. (2019). Gambling Motives Questionnaire validation in adolescents: Differences based on gambling severity and activities. *Adicciones*, 31(3), 212-220.
https://ria.asturias.es/RIA/bitstream/123456789/12806/1/Grande_gosende_motivos.pdf
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2003). Metodología de la investigación. Tercera edición. MacGraw Hill Interamericana
- Holtz, P. y Appel, M. (2011). Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence. *Journal of Adolescence*, 34(1), 49-58. Doi: 10.1016/j.adolescence.2010.02.004
- Hospital Provincial de Castellón. (17 de septiembre de 2021). Hospitalizado por exceso de 'Fortnite': los síntomas de la adicción a los videojuegos. *El confidencial*. https://www.alimente.elconfidencial.com/bienestar/2021-09-17/asi-es-la-adiccion-a-los-videojuegos_3290507/
- Hussain, Z., Williams, G. y Griffiths, M. (2015). An exploratory study of the association between online gaming addiction and enjoyment motivations for playing massively multiplayer online role-playing games. *Computers in Human Behavior*, 50(2), 221-230. <http://hdl.handle.net/10545/621091>
- Koltko, M. (2006). Rediscovering the Later Version of Maslow's Hierarchy of Needs: Self-Transcendence and Opportunities for Theory, Research, and Unification. *Review of General Psychology by the American Psychological Association*, 10(4), 302-317. Doi:10.1037/1089-2680.10.4.302
- Kowert, R., Vogelgesang, J., Festl, R. y Quandt, T. (2015). Psychosocial causes and consequences of online video game play. *Computers in human behavior*, 45(1), 51- 58. Doi:10.1016/j.chb.2014.11.074

- Labrado F., Bernaldo, M., Estupiña, F., Fernández-Arias, I. y Labrador M. (2014). *Conductas adictivas, psicopatología del desarrollo*. Pirámide
- Ledo, A., De la Gándara, J., García, M. y Gordo, R. (2016). Videojuegos y salud mental de la adicción a la rehabilitación. *Cuadernos de medicina psicosomática y psiquiatría*, 117(2), 72-83. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5564733>
- Lemmens, J., Valkenburg, P. y Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. <https://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/communication-zangana-lemmens-2009.pdf>
- Levin, L. (2011). La construcción de la adicción como problema de conocimiento neurobiológico y las perspectivas de tratamientos. Una crítica al modelo médico hegemónico. *Redes*, 17(32) 95-132. <https://www.redalyc.org/pdf/907/90722371004.pdf>
- Levis, D. (2002). Videojuegos: Cambios y permanencias. *Comunicación y pedagogía*, 2(184), 65-69. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=293139>
- Lloret, D., Morell, R., Marzo, J. y Tirado, S. (2017). Validación española de la escala de adicción a videojuegos para adolescente (GASA). *Atención primaria*, 50(6), 350- 358. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0212656716303948?via%3DiHub>
- López, F., Mezquita, L., Griffiths, M., Generos, o. e Ibáñez, M. (2020). The development and validation of the videogaming motives questionnaire (VMQ). *Plos one*, 15(10), 240-726. <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0240726>
- López, J., Ortet, J., Gallego, S. y Ortet, G. (2019). Estudio psicométrico preliminar de la escala de motivos de uso de videojuegos e-MUV. *Ágora de salud*, 6, 2443-9827. <http://dx.doi.org/10.6035/agorasalut.2019.6.19> - pp. 181-188
- Marco, C. (2013). *Prevención de la adicción a videojuegos: Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa PREVTEC 3.I*. [Tesis doctoral; Universidad de Valencia]. Repositorio institucional de la Universidad de Valencia <https://roderic.uv.es/handle/10550/28739>
- Maslow, A. (1982). *La Personalidad Creadora*. Kairós.
- McCarthy, C. (11 de noviembre de 2020). Cuando los videojuegos causan problemas de salud: Lo que los padres pueden hacer para prevenirlos. *Healthy children*.

<https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/Media/Paginas/Unhealthy-Video-Gaming.aspx>

McClelland, D. (1989). *Estudio de la motivación humana*. Narcea.

Medina, M., Real, T., Villatoro, J. y Natera, G. (2013). Las drogas y la salud pública: ¿hacia dónde vamos?. *Salud Pública México*, 55(1), 67-73.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0036-36342013000100010

Ministerio de Cultura del Perú. (17 de diciembre de 2020). ¿Cómo vamos en el consumo de videojuegos en el Perú?. *Gobierno del Perú*.
<https://www.gob.pe/institucion/cultura/informes-publicaciones/1424871-como-vamos-en-el-consumo-de-videojuegos-en-el-peru>

Ministerio de Salud. (13 de Marzo de 2021). Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. *Gobierno del Perú*. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>

Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 7(21), 43-49.
<https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

Naranjo, M. (2009). Motivación: perspectiva s teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 33(2), 153-170.
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>

Nizama, M. (29 de enero de 2016). Motivos que provocan la adicción a los videojuegos en las personas. *RPP noticias*. <https://rpp.pe/lima/actualidad/motivos-que-provocan-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-las-personas-noticia-806885?ref=rpp>

Organización Mundial de la Salud. (2019). *Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos*. <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619.pdf>

Oroval, R. (2014). *Influencia del uso de los videojuegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes* [Tesis de licenciatura; Universitat Jaume]. Repositorio institucional de la Universitat Jaume http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/134371/TFG_Oroval%20Escanell_Ricardo.pdf?sequence=1

- Ovejero, A. (2000). La adicción como búsqueda de identidad: Una base teórica psicosocial para una intervención eficaz. *Psychosocial Intervention*, 9(2), 199-215.
<https://journals.copmadrid.org/pi/archivos/63247.pdf>
- Pascual, F. (2002). Percepción del alcohol entre los jóvenes. *Adicciones*, 14(1), 123-131.
<https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/522>
- Pedrero, E. y Rojo, G. (2008). Diferencias de personalidad entre adictos a sustancias y población general. Estudio con el TCI-R de casos clínicos con controles emparejados. *Adicciones*, 20(3), 251-261.
<https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/267/254>
- Pichihua, S. (6 de septiembre de 2021). Consumo de videojuegos en el Perú creció durante la pandemia. *Andina*. <https://andina.pe/agencia/noticia-consumo-videojuegos-el-peru-crecio-durante-pandemia-859350.aspx>
- Ramos-Díaz, J., Ramos-Sandoval, R., Király¹, O., Demetrovics, Z. y Griffiths, M.D. (2018). An exploratory study on motivational predictors in Internet Gaming Disorder among Peruvian gamers. *IEEE Sciences and Humanities International Research Conference (SHIRCON)*, 1-4. Lima: IEEE
- Reynalte, F. (2021). *Adicción a videojuegos y bienestar psicológico en estudiantes de universidades de Lima Metropolitana, 2020* [Tesis de bachiller, Universidad Privada del Norte]. Repositorio institucional de la Universidad Privada del Norte: <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/28317/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez, H. y Sandoval, M. (2011). Consumo de videojuegos y juego para computador: Influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta. *Suma Psicológica*, 18(2), 99-110.
<http://www.scielo.org.co/pdf/sumps/v18n2/v18n2a08.pdf>
- Rosal, R. (1986). El crecimiento personal (o autorrealización): Meta de las psicoterapias humanistas. *Anuario de psicología*, 34(1), 63-84.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2943669>
- Sainz, D. (2017). ¿Por qué están los adolescentes más enganchados a los videojuegos? ¿Y yo?. *Amberes*. <http://amberesrevista.com/por-que-estan-los-adolescentes-mas-enganchados-a-los-videojuegos-y-yo/>

- Soriano, M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Revista de Relaciones Laborales* 9(2), 163-184.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=209932>
- Tafalla, R. (2007). Gender differences in cardiovascular reactivity and game performance related to sensory modality in violent videogame play. *Journal of Applied Social Psychology*, 37(9), 2008-2023. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.2007.00248.x>
- Tejeiro, R. y Pelegrina, M. (2008). *La psicología de los videojuegos. Un modelo de Investigación*. Aljibe.
- Trabucchi, M. (8 de octubre de 2019). Este es el motivo por el que los hombres son más adictos a los videojuegos que las mujeres, según la ciencia. *Revista GQ*.
<https://www.revistagq.com/noticias/articulo/hombres-mas-adictos-a-los-videojuegos-que-las-mujeres-segun-la-ciencia>
- Vallejos, M. y Capa, W. (2010). Video juegos: Adicción y factores predictores. *Avances en Psicología*. 18(1), 103-110.
<https://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/1924/1957>
- Vargas, A. y Villegas, D. (2021). *Motivación hacia los videojuegos en línea y Calidad de Vida con Respecto a la Salud en adolescentes jugadores de Dota 2* [Tesis de licenciatura; Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio institucional de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas
https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/654807/VargasC_A.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Viegas, R. (2020). *Adicción al gaming, Flow y motivación en adultos jóvenes de CABA y GBA de 16 a 25 años* [Tesis de licenciatura; Fundación UADE]. Repositorio institucional de la Universidad Fundación UADE
<https://repositorio.uade.edu.ar/xmlui/bitstream/handle/123456789/12487/Viegas%20Pires-%20TIF.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychol Behaviorr*, 9(6), 772-775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>

ANEXOS

ANEXO N° 1 Modelo de Consistencia Interna

MATRIZ DE CONSISTENCIA INTERNA DE LA INVESTIGACIÓN

“Motivos para jugar y adicción a los videojuegos en estudiantes de Lima Norte, 2021”

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿Existe relación entre los motivos para jugar y la adicción a videojuegos en estudiantes de nivel secundaria de Lima Norte, 2021?	Determinar la relación entre los motivos para jugar y la adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria de Lima Norte, 2021	Existe relación entre los motivos para jugar y la adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria de Lima Norte, 2021.	1.- Variable 1: V1: Motivos para jugar Definición: Holtz y Appel (2011) describen la variable en mención como todas aquellas razones que el sujeto muestra para interactuar con un juego electrónico, que le permite divertirse y desarrollar distintas habilidades, pero en ocasiones dicho proceso puede generar dependencia.	1.- Tipo de investigación <ul style="list-style-type: none"> • Enfoque de investigación: La presente investigación es de tipo descriptivo –correlacional porque se describe los niveles de las variables, así mismo, se relaciona la variable motivos para jugar videojuegos y adicción a videojuegos. (Hernández, Fernández y Batista, 2014) • Diseño de investigación: La investigación es no experimental ya que no se va a manipular ni se realiza ninguna variable o realidad (Hernández, Fernández y Batista, 2014). • Corte de investigación: Corte transversal, porque se busca observar y describir la interrelación de las variables en un periodo específico (Hernández, Fernández y Batista, 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, Fernández y Batista, 2014). 2.- Población y muestra Unidad de estudio: La unidad de estudio de esta investigación es un estudiante del nivel secundaria de Lima Norte.
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	2.- Variable 2: V2: Adicción a videojuegos Definición: La adicción a los videojuegos es un tipo de adicción comportamental que interfiere con la calidad de vida limitando la autonomía de la persona, dado que, postergan otras actividades y sus responsabilidades por una sesión de juego con la videoconsola, ordenador u otro dispositivo electrónico y cuando no puede llevar a cabo esta actividad, la persona se muestra irritable y frustrado, ocasionando	
P1: ¿Cuál es la prevalencia de los motivos para jugar videojuegos en estudiantes de secundaria de Lima Norte, 2021?	O1: Describir la prevalencia de los motivos para jugar videojuegos en estudiantes de secundaria de Lima Norte, 2021	existe una prevalencia en los motivos para videojuegos en estudiantes de secundaria de Lima Norte, 2021		
P2: ¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes de	O2: Describir los niveles de adicción en estudiantes de	existe niveles de adicción en estudiantes de secundaria de Lima Norte, 2021		

secundaria de Lima Norte, 2021?	secundaria de Lima Norte, 2021		problemas en la comunicación y peleas (Trabucchi, 2019).	<p>Población: Está conformada por todos los estudiantes de Instituciones educativas estatales del nivel secundaria de Lima Norte de ambos sexos</p> <p>Muestra: 174 estudiantes, para esto se asumió una confianza de 90%. Selección de la muestra: La muestra se determinó de forma no probabilística y con muestreo intencional,</p> <p>3.- Instrumentos</p> <p>Para la V1: La escala de adicción de videojuegos, con el nombre original de Game Addiction Scale for Adolescents (GASA).</p> <p>Validez y confiabilidad: El instrumento tiene validez de constructo; de esta forma, Lemmens et al (2017) reportando que los índices de ajustes apoyan la unidimensionalidad de la escala, la correlaciones con otros instrumentos diferentes para hallar la validez de la estructura interna mediante la relación con otras variables apoyan la validez. Reportaron índices de ajuste para el Análisis Factorial Confirmatorio fueron índices de bondad de ajuste aceptables para el modelo unidimensional con un CFI = 0,95, RMSEA = 0,08 en un primer estudio y CFI = 0,94, RMSEA = 0,08 para el segundo estudio. Respecto a la confiabilidad el alfa de Cronbach resultó de 0,81 y 0,83 en ambos estudios.</p> <p>Para la V2: Escala de motivos para jugar videojuegos</p> <p>Validez y confiabilidad: López et al. (2019) verificaron las propiedades psicométricas de confiabilidad y validez, donde el análisis factorial evidenciaron la existencia de 8 dimensiones de motivos y respecto a la confiabilidad, un alfa de Cronbach mayor a 0.88.</p> <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 adicción de videojuegos, con el nombre original de Game Addiction Scale for Adolescents (GASA) y Escala de motivos para jugar videojuegos, además, se requirió permiso a la institución educativa para la aplicación de los formularios a los estudiantes, el formato de google form se envió a los contactos y grupos de estudiantes de secundaria de Lima Norte tanto en Facebook, WhatsApp y correos.</p> <p>La encuesta se llevó a cabo en un par meses hasta alcanzar una muestra de 162 estudiantes de Lima Norte.</p>
P3: ¿Qué diferencias existen según el sexo en los motivos para jugar videojuegos en estudiantes de secundaria de Lima Norte, 2021?	O3: Establecer diferencias según el sexo en los motivos para jugar videojuegos en estudiantes de secundaria de Lima Norte, 2021	H3: Existe diferencias según el sexo en los motivos para jugar videojuegos en estudiantes de secundaria de Lima Norte, 2021		
P4: ¿Qué diferencias existen según el sexo, en la adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria de Lima Norte, 2021?	O4: Establecer diferencias según sexo de la adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria de Lima Norte, 2021	H4: Existe diferencias según el sexo en la adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria de Lima Norte, 2021.		

				<p>5.- Procedimiento de análisis de datos: Para este estudio se realizó análisis psicométricos piloto para validar y hallar la confiabilidad correspondiente en la población de estudiantes de secundaria, se realizó un Análisis Factorial Exploratorio (AFE), ya que las validaciones de la versión en español se realizaron en población adolescente. Los hallazgos sobre el AFE reportaron índices de ajuste adecuados con una prueba de Barlett significativa ($\chi^2=3486.99$; $gl=21$; $p<0.00$), una medida de Kaiser-Meyer-Olkin ($KMO=0,940$).</p> <p>6.- Aspectos éticos: La presente investigación se utilizó el Código de Ética para La Investigación de la UPN y 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. Se respetó la confidencialidad en cuanto a la identidad de los participantes y la autoría de los contenidos mencionados a través de las citas en Formato APA.</p>
--	--	--	--	--

ANEXO N°2. Matriz de Operacionalización de las Variables

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Variable 1: Motivos para jugar	Holtz y Appel (2011) describen la variable en mención como todas aquellas razones que el sujeto muestra para interactuar con un juego electrónico, que le permite divertirse y desarrollar distintas habilidades, pero en ocasiones dicho proceso puede generar dependencia.	Respuestas de los evaluados en la Escala de motivos de uso de videojuegos (e-MUV) elaborada por López et al (2019)	• Recreación	- Agrado
			• Competencia	- Competir con otros - Euforia
			• Desarrollo cognitivo	- Inteligencia
			• Afrontamiento	- Estado de ánimo
			• Interacción	- Nuevas relaciones
			• Recompensa violenta	- Peleas
			• Personalización	- Creación de su propio mundo
• Fantasía	- Mundo ficticio			
Variable 2: Adicción a videojuegos	La adicción a los videojuegos es un tipo de adicción comportamental que interfiere con la calidad de vida limitando la autonomía de la persona, dado que, postergan otras actividades y sus responsabilidades por una sesión de juego con la videoconsola, ordenador u otro dispositivo electrónico y cuando no puede llevar a cabo esta actividad, la persona se muestra irritable y frustrado, ocasionando problemas en la comunicación y peleas (Trabucchi, 2019).	Respuestas de los evaluados en la Escala de adicción a Videojuegos-GASA de Lemmens et al (2009) adaptado al español por Loret et al en el 2017	• Unidimensional	

ANEXO N°3. Escala de Adicción a Videojuegos (GASA)

No hay respuestas CORRECTAS o INCORRECTAS, sino la expresión de tus opiniones y costumbres. Trate de responder todas las preguntas. Toda su información será manejada con carácter anónimo y confidencial.

Sexo: Mujer Y Hombre Y Edad: ____ Año de estudio: __ Universidad : Estatal Y Particular Y

Alguna vez en tu vida has jugado videojuegos? SI Y NO Y

Has jugado videojuegos? En los últimos 12 meses SI Y NO Y En los últimos 30 días SI Y NO Y

A qué edad empezaste a jugar los VideoJuegos? _____ años

¿Usas plataformas de videojuegos regularmente? (PC, consola, smartphone, tablet, iPad, PSP, NDS, etc) SI Y NO Y

¿Dónde generalmente?: Casa Y Escuela Y Cabinas Internet Y Otros Y _____

¿Cuántas horas en promedio a la semana juegas? _____ ¿Cuántas horas en promedio en un día juegas? _____

Cada una de las siguientes frases describe tu uso de los VideoJuegos. Por favor marque o señale su manera de usó durante el último año. No olvide responder (X) todas las preguntas teniendo las siguientes alternativas.

Nunca	0
Casi Nunca	1
Algunas veces	2
Casi siempre	3
Siempre	4

		0	1	2	3	4
1	¿Piensas en jugar durante el día?					
2	¿Has aumentado el tiempo que dedicas a jugar?					
3	¿Juegas para olvidarte de la vida real?					
4	¿Otras personas han intentado que reduzcas el tiempo que dedicas al juego?					
5	¿Te has sentido mal cuando no has podido jugar?					
6	¿Te has peleado con otros (amigos, padres,) por el tiempo que dedicas al juego?					
7	¿Has dejado de hacer alguna actividad (ir al cine, salir con los amigos, hacer deportes, etc) por estar jugando videojuegos?					

ANEXO N° 4 ESCALA DE MOTIVOS PARA JUGAR

		Totalmente en desacuerdo	Bastante en desacuerdo	Ni en desacuerdo, ni de acuerdo	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	Disfruto jugando.					
2	Me gusta ganar.					
3	Me hacen pensar/calentarme la cabeza.					
4	Alivia mi estrés.					
5	Hago nuevos amigos.					
6	Me gusta la violencia en el juego, cuanto más mejor.					
7	Disfruto diseñando cosas en el juego.					
8	Disfruto metiéndome en la piel de un personaje en cada juego.					
9	Me lo paso bien.					
10	Me gusta demostrar que soy mejor que otros jugadores.					
11	Me suponen un reto mental.					
12	Me ayuda a mejorar mi estado de ánimo.					
13	Mediante el juego estoy en contacto con mis amigos.					
14	En el juego es divertido disparar a alguien en la cabeza.					
15	Me gusta crear cosas en el juego, como casa u otras construcciones.					
16	Me gusta sentirme parte de una historia.					
17	Es divertido.					
18	Disfruto compitiendo con otros.					
19	Me hacen más inteligente.					
20	Me permite sentirme mejor cuando estoy frustrado.					
21	Así encajo en un grupo de gente que me gusta.					
22	Disfruto de las peleas violentas y luchas en el juego.					
23	Me gusta crear mi propio mundo en el juego.					
24	Me siento inmerso en un mundo fantástico (ficticio).					

ANEXO N°5 ASENTIMIENTO INFORMADO

Estimado estudiante:

El presente estudio es conducido por las Bachilleres de Psicología Luz Maytte Barrientos Lino y Jessica Analí García Salvador el objetivo es comprender el uso de los videojuegos y tecnologías en estudiantes de secundaria. Si usted accede a participar en este estudio, se le pide completar las siguientes encuestas. Esto le tomará aproximadamente 20 minutos de su valioso tiempo.

Recuerde que su participación en este estudio es estrictamente voluntaria. Así mismo, la información que brinde es confidencial y no se usará para otros fines que no sean del estudio. Sus respuestas serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas.

Este estudio no le traerá riesgo alguno a su salud e integridad. Los beneficios son estrictamente académicos No tiene costo económico alguno para usted ni para los investigadores. Si tiene alguna duda sobre el estudio, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación y puede comunicarse con Luz Barrientos al correo barrientoslinoluzmaythe@gmail.com o Jessica García al correo garcias2salvador@gmail.com Desde ya agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en este estudio, conducido por LUZ BARRIENTOS Y JESSICA GARCÍA. Reconozco que la información que yo provea en el curso de este estudio es estrictamente confidencial y no será usado para ningún otro propósito fuera de este estudio sin mi consentimiento.