

**Factores comportamentales asociados al uso patológico de videojuegos en jóvenes
universitarios**

Barrero Corredor David

López Gaona Daniel Alfredo

Parra Rozo Paula Sofía

Director: Mario Fernando Gutiérrez Romero, PhD.



PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

BOGOTÁ

2022

RESUMEN

Jugar videojuegos se ha convertido en una actividad de ocio cada vez más recurrente en la sociedad, y su importante crecimiento dentro de la población joven es un tema que podría ser de preocupación para el cuidado de la salud. Hasta los años más recientes se ha empezado a tener en cuenta la gravedad de los efectos negativos que puede acarrear la adicción a los videojuegos en el bienestar de una persona. El presente trabajo pretende identificar los factores de riesgo y conductas asociadas al uso patológico de videojuegos en estudiantes universitarios. El diseño de investigación empleado fue no experimental transversal y correlacional, donde la muestra de participantes fue de $N = 208$ que comprendió estudiantes universitarios entre las edades de 17 y 34 años. Se construyó e implementó una escala tipo Likert compuesta por 51 ítems con cinco categorías: *Estado de ánimo*, *Hábitos*, *Síntomas*, *Habilidades intrapersonales*, y *Habilidades Interpersonales*. En los resultados se encontró que el género masculino presenta una mayor predisposición a desarrollar conductas adictivas frente al uso de videojuegos en tanto que, sus habilidades intrapersonales se presentan como un factor de riesgo. Asimismo, se encontraron relaciones entre el tipo de institución al cual pertenecían los estudiantes y la calidad de sus habilidades intrapersonales. Y, por otro lado, se pudo establecer una relación entre la edad y la sintomatología de uso patológico.

Palabras clave: Videojuegos, adicción, uso patológico, estudiantes universitarios.

ABSTRACT

Playing video games has become an increasingly recurrent leisure activity in society, and its significant growth within the young population is an issue that could be of concern for health care. It is only in recent years that the seriousness of the negative effects that video game addiction can have on a person's well-being has begun to be considered. The present study aims to identify the risk factors and behaviours associated with the pathological use of video games in university students. The research design employed was non-experimental, cross-sectional, and correlational, where the sample of participants was $N = 208$, comprising university students between the ages of 17 and 34 years. A Likert-type scale composed of 51 items with five categories: Mood, Habits, Symptoms, Intrapersonal Skills, and Interpersonal Skills was constructed and implemented. In the results it was found that the male gender presents a greater predisposition to develop addictive behaviours when playing video games, while their intrapersonal skills are presented as a risk factor. Likewise, relationships were found between the type of institution to which the students belonged and the quality of their intrapersonal skills. On the other hand, it was possible to establish a relationship between age and the symptoms of pathological use.

Key words: Video games, addiction, pathological use, college students.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	2
Abstract	2
Tabla de contenido	3
1. Introducción	5
2. Marco teorico	7
2.1. Definición de los videojuegos	7
2.2. Un poco de historia.....	8
2.3. Clasificación de los videojuegos	11
2.3.1. Videojuegos de lucha	11
2.3.2. Videojuegos `Beat them up` o de pelea a progresión	12
2.3.3. Videojuegos de acción en primera persona	12
2.3.4. Videojuegos de acción en tercera persona	13
2.3.5. Videojuegos de infiltración	14
2.3.6. Videojuegos de plataformas	15
2.3.7. Videojuegos de arcade	15
2.3.8. Videojuegos de deportes	16
2.3.9. Videojuegos de estrategia.....	16
2.3.10. Videojuegos de Puzzle	17
2.4. Estudios empíricos sobre la influencia de videojuegos	18
2.5. Otra implementación de videojuegos	19
2.6. Aspectos e implicaciones psicológicas de los videojuegos	21
2.7. Implicaciones fisiológicas de los videojuegos.....	25
2.8. El uso patológico de los videojuegos: Trastornos y problema para la salud pública.....	27
2.9. Dependencia adictiva y videojuegos	29
3. Problema de investigación	32
4. Objetivos	35
4.1. Objetivo general.....	35

4.2. Objetivos específicos.....	35
5. Método	36
5.1. Diseño y Tipo de investigación.....	36
5.2. Participantes.....	36
5.3. Instrumento de recolección de información y categorías de análisis	38
5.4. Procedimiento	40
6. Resultados.....	41
7. Discusión	58
Referencias	69
Anexos.....	75

1. INTRODUCCIÓN

El ser humano va adquiriendo esquemas conductuales que estructuran su forma de vida en torno a aquello que les produce placer y que es reforzado por el entorno, aprendiendo a vivir en sociedad y teniendo hábitos sobre cómo funcionar en la misma, así como también otras actividades que se realizan en el tiempo libre o de ocio y que brindan un espacio para explorar a partir de los propios intereses. Sin embargo, algunas de estas actividades de ocio se pueden convertir en repertorios que a mediano o largo plazo afectan el bienestar psicológico de la persona como, por ejemplo, el jugar videojuegos es una de las actividades más practicadas actualmente, lo cual no es un problema en sí mismo ya que en la literatura existen varias investigaciones que hablan de sus efectos positivos, negativos, formas de implementación, categorización, tipo de contenidos, entre otros tantos aspectos. La presente investigación se centra en los patrones comportamentales que representan un uso patológico de los videojuegos, así como se abre el espacio para explorar distintos factores que pueden influir en que una persona pase del uso con fines de entretenimiento a un uso problemático.

Para comenzar hablando sobre la estimulación que producen los videojuegos, es fundamental mencionar la complejización de las estrategias de los videojuegos promoviendo en los jugadores una mayor implicación a medida que se desarrolla la historia y hay avance en los niveles, creando así un espacio virtual en el que se rete al usuario al mismo tiempo que se retroalimenta con los aspectos por mejorar brindando tips o consejos sobre la jugabilidad generando así un lugar en el que se logra el éxito manteniendo motivado al jugador. Asimismo, este tipo de entretenimiento desarrolla habilidades cognitivas y motoras a quien lo practica constantemente, debido a que se debe hacer un análisis sobre la resolución del nivel, evaluar hipótesis sobre esta resolución, emplear acciones concretas que lleven a superar el nivel y en algunos casos, una habilidad de respuesta rápida.

Por características como las mencionadas anteriormente, existe una gran variedad de tipos de videojuego, que se diferencian tanto en la forma en la que se juega como en su contenido o historia que relata. Encontrando por ejemplo categorías como deportes, arcade, puzzle, estrategia e infiltración, entre otros, donde además se tiene la opción de jugar en grupo o individualmente brindando una gran oferta de posibilidades con las cuales el usuario pueda sentirse identificado y que refuerce sus necesidades específicas.

Por otro lado, jugar videojuegos no es una actividad preferente en una sola etapa de la vida, al contrario, se ha mostrado que esta actividad es comúnmente realizada desde los más pequeños hasta los más grandes variando en su nivel de complejidad e intensidad. En vista del impacto que tiene en la sociedad, las investigaciones se han dirigido principalmente a las conductas que podrían provocar una adicción al uso de videojuegos. Gracias a estas investigaciones, estudios y fundamentación teórica se ha podido dar cuenta tanto de una tipología de síntomas, como de las diferencias de la adicción a videojuegos y de un uso regular pero moderado. Dentro de estos síntomas se hace referencia a la frecuencia con la que se juega, el tiempo dedicado a éste, la generación de pensamientos intrusivos sobre el desempeño en el videojuego, entre otros tantos indicadores de un uso patológico.

Adicionalmente, de acuerdo a la sintomatología que con frecuencia se presenta en las adicciones, el trastorno de uso patológico de videojuegos incluye también períodos de recaída y abstinencia, se ve comprometida la valoración sobre sí mismo, de habilidades y destrezas en el mundo virtual, entre otros factores. Es tanto el nivel de implicación al respecto a nivel académico que incluso manuales diagnósticos como el DSM-V incluyen una categoría especial para la misma descrita a lo largo del desarrollo del trabajo.

2. MARCO TEÓRICO

2. 1. Definición de Videojuegos

El concepto de videojuegos hace referencia a aquellos juegos que se encuentran disponibles específicamente en formato electrónico, los cuales han sido creados y desarrollados mediante un determinado software y que buscan integrar e involucrar de manera participativa al jugador en dicho sistema. Es importante destacar que los videojuegos en su mayoría, desde sus formatos e historias están diseñados para captar la atención del jugador proponiéndole dinámicas y obstáculos que deberán ser superados, con el objetivo de avanzar en el juego y dar por terminadas las tareas propuestas en el mismo (Verástegui Cholán, 2018).

Se propone también la concepción de videojuegos como aquellos programas informáticos que buscan alcanzar un objetivo determinado. En estos se puede evidenciar como un usuario o jugador mantiene cierta interacción con un dispositivo electrónico, mediante imágenes y sonidos emitidos por medio de una pantalla, donde existen unas reglas dadas y un sistema de recompensa demostrando así un estímulo implícito para buscar ganar. Además de lo mencionado anteriormente, se ha evidenciado que los videojuegos son un tipo de ocio y recreación que han ido adquiriendo fuerza y preferencia entre los niños, niñas y adolescentes en los años más recientes (Jiménez y Araya, 2012 citados en Serna Martínez, 2020). Estas concepciones de los videojuegos permiten observar cómo desde un primer momento y desde el diseño mismo, el foco está puesto en recompensar al usuario por los obstáculos que va superando progresivamente, recompensas que a su vez incentivan a la persona a continuar avanzando a lo largo del programa hasta el final, logrando así el objetivo de los desarrolladores.

Así pues también es de importancia comprender la concepción de los mismos jugadores sobre los videojuegos, haciendo colación a sus características más relevantes o por lo menos, lo mínimo que podría ofrecer, para que éste fuese atractivo: primero, debe ser divertido para crear pasión y curiosidad, proponiendo metas las cuales motivan, retan y emociona cumplir, a medida que, se obtienen resultados de ganancia o pérdida con su respectiva retroalimentación que permite al jugador entender qué debe mejorar para la próxima oportunidad, a través de la comprobación de hipótesis en lo que se avanza en el juego. Además, también cuenta con reglas y una estructura predeterminada exigiendo de tal forma, un ambiente interactivo y adaptativo en el cual los

jugadores se ven estimulados a ser protagonistas, convirtiéndose en agentes activos que toman decisiones dentro de una historia previamente estructurada por lo que, brinda una experiencia de actuar en diversos roles, siendo de tal forma adaptativos e interactivos (Blake, 2011).

2.2. Un poco de historia

Se puede destacar un amplio recorrido bibliográfico con respecto a la historia de los videojuegos en los cuales se destaca su evolución con lo largo de los años y la complejización de sus sistemas, desarrolladores, recursos disponibles y demás. Autores como Overmars (2012) mencionan que el primer videojuego en aparecer se llamó *OXO*, el cual consistía en un juego digital de triqui que fue desarrollado por Alexander Douglas en 1952 como parte del producto de tesis sobre interacción humana con computadores, sin embargo, por otro lado, se menciona que el primero que puede llegar a ser catalogado de tal manera, se llamó "*Tennis for Two*" y fue creado en el año 1958 por el científico Michael Higinbotham. Este videojuego particularmente se caracterizó por ser simple y se jugaba en una pantalla de televisión.

Años después, hacia 1961, estudiantes del MIT empezaban a utilizar computadoras PDP1 para desarrollar más programas, como por ejemplo *space invaders* y *lunar lander*, dando paso a que, progresivamente, grandes compañías vieran en el diseño de videojuegos un mercado con bastante potencial por explotar. Es así como se da la aparición de SEGA en 1966 con el lanzamiento de *periscope*, un juego arcade que abrió el camino a las máquinas arcade (están máquinas se encuentran comúnmente en lugares de diversión, en el que se paga por tickets), en contraposición a los juegos de computador. Posteriormente esto daría paso a la aparición en 1972 de la consola *Odyssey* (Overmars, 2012).

Debido al continuo avance y desarrollo de videojuegos, se hace evidente que en la historia hay pequeños "vacíos" en tanto que, varios juegos se consideran importantes en su complejidad e impacto en el mercado, mientras que otros, por el contrario, sirvieron como pruebas de ensayo y error para mejorar su estructura y así, exigir en los jugadores mayores capacidades de resolución de problemas, ejecución de tareas y cumplimiento de los objetivos. Es por esto que, autores como Verástegui Cholán (2018) afirman que a la par de la aparición de SEGA, Atari fue una de las compañías pioneras en la creación de estos juegos logrando avances significativos, como el hecho de lanzar el primer juego arcade e igualmente lanzar un juego para consola de casa. Igualmente,

se pudo observar que gracias al éxito y rentabilidad que demostró Atari en el negocio de la creación de videojuegos, muchas empresas se concentraron en emular tal modelo. En 1975 la compañía Nintendo daría un salto en el desarrollo de videojuegos, ya que, después de algunos fracasos, sacaría al mercado la primera consola de videojuegos llamándola “*Nintendo Color TV*” que sería un acto totalmente revolucionario e innovador. Esto desencadenaría que otras empresas también diseñaran sus propias consolas y videojuegos.

En esta década de los años 70 se dio un gran auge de videojuegos con la aparición de diferentes títulos que incluían cada vez más avances y diferentes modelos. Entre ellos se pueden destacar *Breakout* (1976), *Space invaders* (1978) con la novedad de que se introdujo el color en los gráficos, *Pac-man* (1980), juego que por cierto según Patricia Greenfield, incluye una complejidad que va más allá de solo la coordinación ojo-mano puesto que, además de las barreras físicas del laberinto, hay cuatro fantasmas cada uno con un comportamiento distintivo y característico; por ejemplo, shadow (rojo) es agresivo y Spedy (rosado) es rápido, asimismo, no se le informa al jugador sobre las reglas sino que, éste deberá deducirlas a partir de la observación y comprobación de hipótesis (Rodríguez y Velásquez, 2012). En medio de esta gran producción de juegos aparece en 1976 *Death Race* cuya historia consistía un carro que atravesaba la autopista y ganaba puntos a medida que atropellaba figuras en la vía, este juego causó gran polémica debido a que, si bien los gráficos eran bastante pixelados, diferentes colectivos de la sociedad civil los describían como figuras humanoides que al ser atropelladas incentivaban la violencia en las vías (Overmars, 2012). Este quizás es uno de los primeros registros que se pueden encontrar sobre la preocupación que despertaron las nuevas tecnologías y los videojuegos por las influencias violentas y negativas que aparentemente podrían tener.

Dentro de otros aspectos a resaltar a lo largo de la historia, Overmars (2012) menciona que en los años 80 ATARI adquirió los derechos de la película ET produciendo un videojuego que es descrito como de los peores de la historia. Esto produjo que muchos consumidores perdieran el interés y confianza en los videojuegos llevando a varias empresas a la bancarrota, trasladando así el interés y foco de los desarrolladores de Estados Unidos a Japón. Otro factor que contribuyó a la bancarrota fue la aparición de juegos de computador más avanzados con fácil portabilidad e instalación en dispositivos. Fue así como en 1985 se registra por primera vez la opción para guardar

el progreso en el juego, algo completamente innovador pues hasta la fecha, el jugador tenía que empezar la historia desde el inicio al momento de perder.

En 1985 apareció la consola NES (Nintendo Entertainment System) que venía con Mario Bros incluido y a su vez incluyó una revolución en la jugabilidad puesto que pasó de la tradicional palanca o “joystick” a implementar controles con D-Pad (Directional Pad) los cuales presentaban un diseño horizontal con la posibilidad de controlar al personaje con flechas y a su vez incluían botones complementarios que obligaban al uso de ambas manos. (Overmars, 2012) esto es importante a resaltar puesto que cada generación que tuvo acceso a los videojuegos suele representarlos de acuerdo a los mandos que se utilizaron en su momento y el cambio de distribución en estos implicó a su vez una nueva forma de concebir la jugabilidad y los esquemas corporales necesaria para dominar el control. Kent (2010) menciona que la influencia y el auge de los videojuegos era tal, que incluso se reportaron incidentes en Estados Unidos donde un ladrón llegó a robar una tienda de consolas y al momento de llegar la policía, lo encontraron sentado jugando en una consola NES, esta curiosa historia sirve para reseñar el impacto social que tuvo la aparición de las consolas.

En la década de los 90's, según reseña Overmars (2012) SEGA y Nintendo lideraban el mercado con Sonic y Mario Bros respectivamente, poniendo en aumento el interés por los juegos en consolas por encima de las máquinas de arcade, bajo este auge de nuevos sistemas, aparece en 1994 SONY con el lanzamiento de PlayStation donde se dio la aparición de gráficos 3D y mejoras notables de sonido, aumentando así la experiencia envolvente que experimentaba el usuario al momento de iniciar el juego, así mismo, la llegada de los videojuegos por computador implicó un cambio en el uso de los mandos al introducir el teclado y el mouse como comandos adicionales. Esta competencia por las diferentes consolas continuaría hasta el inicio del nuevo siglo cuando en el año 2000, SONY produjo el PlayStation 2, Nintendo el GameCube y en 2001 hace su aparición Microsoft con la consola XBOX siendo esta “particularmente buena en el dominio en línea. El servicio Xbox Live ofrecido por Microsoft fue un gran éxito. Podía usarse para ver avances, descargar demostraciones (al disco duro) y jugar en línea contra otros. Microsoft tenía una gran ventaja en este dominio.” (Overmars, 2012, p.12). Esto implicó una revolución en la conectividad con otros jugadores por medio del internet, abriendo cabida a juegos remotos en donde se podían

conectar personas en distintas locaciones del mundo bajo una misma plataforma, algo que hasta el momento había sido inconcebible.

Ahora bien, un acontecimiento importante dentro de la historia de los videojuegos ocurre el 6 de Julio de 2016, cuando la compañía Nintendo lanzaría el juego ¡Pokémon Go! Mediante este juego, Nintendo se uniría a las plataformas de Android y IOS, dando un gran salto en el avance del mundo de los videojuegos puesto que, para muchos el futuro de los videojuegos se encuentra en dichas plataformas al haber un número enorme de personas alrededor del mundo en la actualidad con teléfonos smartphome que cuentan con la capacidad para descargar y disfrutar los videojuegos (Verástegui Cholan, 2018).

2.3. Clasificación de los Videojuegos:

Investigadores como Belli y López Raventós (2008) de la Universidad Autónoma de Barcelona, proponen una clasificación amplia de los géneros de los videojuegos en su trabajo. Estos definen el término género de videojuego como *“un conjunto de juegos que poseen una serie de elementos comunes”* (Belli y Raventós, 2008, p. 167). Del mismo modo, afirman que *“se pueden clasificar como un género u otro dependiendo de su representación gráfica, el tipo de interacción entre el jugador y la máquina, la ambientación y su sistema de juego, siendo este último el criterio más habitual”* (Belli y Raventós, 2008, p. 167). Teniendo en cuenta esta información y las clasificaciones adicionales propuestas por Verástegui Cholán (2018), se podrían clasificar los videojuegos de acuerdo con los siguientes géneros:

2.3.1 Videojuegos de lucha

Los juegos de lucha se encargan de recrear combates entre personajes controlados por un jugador y la computadora a la vez. “El jugador ve a los combatientes desde una perspectiva lateral, como si se tratase de un espectador” (Belli y Raventós, 2008, p. 167). Un ejemplo de este género de videojuegos es el aclamado *“Mortal Kombat”*. A pesar de que históricamente este tipo de videojuegos ha sido ampliamente criticado y más en los últimos años por su creciente desarrollo en gráficos, efectos de sonidos y demás, autores como Bean y Ferro (2016) retoman cómo la APA e incluso el gobierno australiano han tenido que publicar estudios aceptando que no se encontró relación directa entre los videojuegos de lucha y los comportamientos agresivos o delictivos de la población.

Estos videojuegos de lucha presentan una estimulación particular para los usuarios debido que en muchos casos se da la opción del uso de herramientas, armas, combinaciones especiales de movimientos entre otras que aumentan la experiencia dentro de la pelea y que además activan una fuerte respuesta emocional estimulando no comportamientos violentos en sí, sino promoviendo la creatividad y flexibilidad cognitiva al invitar al jugador a explorar nuevas formas de utilizar los recursos brindados y dominar diferentes estrategias para derrotar al oponente (Bean y Ferro, 2016).

2.3.2 Videojuegos 'Beat them up' o de pelea a progresión

Este tipo de videojuegos suelen ser muy parecidos a los de lucha, solo que en este caso los jugadores deberán combatir un gran número de rivales para así avanzar al siguiente nivel. Cabe destacar, que en este género de videojuegos es posible que dos o más personas puedan jugar al mismo tiempo de forma cooperativa, facilitando de esta manera el progreso del juego (Belli y Raventós, 2008).

Al respecto, es importante aclarar las demandas cognitivas y el rol que debe asumir el usuario a lo largo del juego, Bean y Ferro mencionan que “los jugadores juegan obligatoriamente el papel de agresores en los videojuegos para poder progresar.” (2016, p. 62) esta transferencia que se hace los pone en la situación en que necesariamente deben violentar a un otro para conseguir avanzar de nivel, estos autores señalan además que, en muchas ocasiones no es el videojuego en sí el que causa agresividad y violencia, sino que esto parece estar más relacionado con los componentes propios de los niveles y la frustración generada por los retos de cada etapa o por la imposibilidad de avanzar.

2.3.3 Videojuegos de acción en primera persona

Los videojuegos de acción en primera persona se caracterizan porque dentro de sus acciones principales se encuentran las de mover a un determinado personaje y usar un arma. El arma, que puede depender del juego, suele aparecer en primer plano en la pantalla y el jugador puede interactuar con esta, brindando una perspectiva de estar detrás de la mano que agarra dicha arma y así poder identificarse dentro del mismo juego. Un ejemplo de un juego de este tipo sería “*Doom*” (Belli y Raventós, 2008).

En estos juegos se involucran diferentes habilidades cognitivas, por ejemplo, Colzato et. al (2012) aplicaron diferentes instrumentos de control inhibitorio, memoria de trabajo e inteligencia fluida a una muestra de 52 sujetos (48 hombres y 4 mujeres) con una edad media de 23.1 años, dejando como resultado que jugar a videojuegos está directamente relacionado a mejoras en la memoria de trabajo depurando la capacidad para remover información poco relevante, así mismo, se hallaron beneficios en la flexibilidad cognitiva y habilidades como la búsqueda visual. (Citado en García-Naveira Vaamonde et al, 2018)

Por su parte, Chiappe et. al (2013) investigaron la habilidad de multitasking con 49 individuos (24 hombres y 25 mujeres) de edad media 22 años por medio de la batería MATB por sus siglas en inglés (Multi-Attribute Task Battery) encontrando que los videojuegos de acción ejercitan las habilidades de multitarea para procesar información periférica y para procesar la comunicación (Citado en García-Naveira Vaamonde et al, 2018). Esto se complementa con otros autores quienes describen que este tipo de juegos requiere que el usuario rápidamente se ajuste a los cambios de armas, automóviles y características del enemigo debido a que cada uno requiere una estrategia diferente y tiene formas particulares de ser manejado (Bean y Ferro, 2016).

2.3.4 Videojuegos de acción en tercera persona

Los videojuegos de acción en tercera persona se basan en alternar ya sea entre peleas, disparos o simplemente la interacción que se pueda dar en el entorno del juego. Estos juegos a diferencia de los de acción en primera persona, le ofrecen al jugador una perspectiva distinta ya que se juega con un personaje visto desde la parte de atrás, donde en varias ocasiones se puede ver desde una perspectiva isométrica si el jugador así lo desea. Por último, es importante resaltar que estos juegos sacrifican la precisión, pero logran generar y brindar una mayor gama de libertad de movimientos. El ejemplo más claro de este género de los videojuegos es la saga *Grand Theft Auto* (Belli y Raventós, 2008).

Hamlen (2011) en su estudio sobre las estrategias de los estudiantes en los videojuegos, resalta que muchos niños optan por este tipo de juegos debido a la libertad que tienen para tomar decisiones, moverse libremente por el espacio, interactuar con objetos y con el mundo diseñado a su alrededor, así como el sentimiento de independencia que esto les brindaba. Esta búsqueda de independencia y libertad en los videojuegos requiere que el usuario tenga en cuenta las

consecuencias que cierto acto podría conllevar (p.ej. robar un auto o agredir a un personaje en la calle dentro del juego GTA implica que la policía persiga al jugador durante un determinado tiempo de acuerdo con la gravedad del hecho que cometa) así como ejercita la toma de decisiones para avanzar en la historia dado que en este tipo de juegos el usuario no va a encontrar una historia rígida y claramente diseñada, sino que esta se irá desarrollando progresivamente basada en las decisiones que se tomen.

Estos juegos también implican que el jugador asuma un nuevo rol y una nueva identidad al interior de la plataforma, usualmente desde el rol de un adulto, lo cual permite además reconocer y apreciar las normas sociales, especialmente los roles de los adultos por medio de la interacción dentro del videojuego. Estos juegos brindan además retroalimentaciones inmediatas, recompensas por la mejora y la falta de castigo por fallas repetidas como sí ocurre en otros juegos.

2.3.5 Videojuegos de infiltración

Este género de los videojuegos es probablemente de los más recientes, y se basan en el sigilo, la creatividad y la estrategia para ganar en vez de buscar confrontaciones directas con enemigos. El juego *Metal Gear Solid* representa este género donde también se pueden encontrar algunos más recientes como el popular *Fortnite* (Belli y Raventós, 2008).

Erb (2020) menciona que en este tipo de juegos se requiere que el usuario ejercite sus habilidades de atención alternante cambiando el foco entre varios estímulos al mismo tiempo debido a que el mundo abierto requiere que constantemente tengan que buscar cuidar su posición para protegerse, cambiar de armas, explorar el mapa, encontrar elementos entre otros. Por su parte, Flores-Gallegos y Mayer (2022) destacan en este tipo de juegos el ejercicio de habilidades tales como la memoria de trabajo, flexibilidad cognitiva, atención selectiva, velocidad de procesamiento y respuesta cortos. Así mismo, se resalta como resultado del juego constante la mejoría en tareas de percepción espacial,

En su estudio, Flores-Gallegos y Mayer (2022) trabajaron con 60 estudiantes universitarios de 20 años en promedio divididos en 3 grupos aleatorios donde fueron expuestos a juegos de acción, específicamente de la categoría de infiltración, juegos de diseño y un grupo que fue utilizado como grupo de control. El propósito de la investigación fue analizar el nivel de transferencia de las habilidades ejercitadas a otras situaciones en donde se requiriera fuera de un

ambiente de videojuegos. Esto permitió observar que aquellos jugadores que fueron expuestos a juegos de infiltración mostraron mejoras significativas en tareas donde tenían que rotar objetos y determinar su imagen correcta de acuerdo con la rotación, sin embargo, no se hallaron diferencias significativas en el seguimiento de varios objetos al mismo tiempo por una pantalla.

2.3.6 Videojuegos de plataformas

En los videojuegos de plataformas el jugador puede controlar a un determinado personaje con el fin de avanzar por un escenario al evitar obstáculos físicos, ya sea por medio de las acciones de saltar, agacharse o escalar. Este género de videojuegos fue muy popular en los 80 y 90 y se basaba en un desarrollo horizontal en todos los niveles del juego, pero a partir de la introducción de los gráficos 3D su éxito disminuyó. Algunos videojuegos de plataformas son *Super Mario 64* y *Sonic* (Belli y Raventós, 2008).

Correa Martínez (2007) destaca que en este tipo de videojuegos se caracteriza por presentar ritmos de juego acelerados, requerir tiempos de respuesta cortos, atención focalizada, y un componente estratégico, aunque en menor medida comparado con otro tipo de videojuegos. Además, son juegos usualmente de corta duración en cada nivel que progresivamente va aumentando y va exigiendo mayores capacidades motrices y mejoras en la velocidad de reacción debido a que la dificultad también aumenta. Un aspecto importante de estos videojuegos es que, si bien se caracterizan por su simpleza, cuentan con una historia coherente y debidamente argumentada de trasfondo por la cual tiene que ir atravesando el usuario.

2.3.7 Videojuegos de arcade

Los videojuegos de arcade son juegos que se caracterizan por su simplicidad de acción rápida de jugabilidad, los cuales no requieren de una historia en sí al ser juegos largos o repetitivos. Este género obtuvo gran éxito en la época de 1980 y dentro de los más conocidos de este género se encuentran *Pac-Man* y *Space Invaders* (Belli y Raventós, 2008).

Este tipo de juegos, muy populares en la década de los 70's y 80's ejercitan en gran medida habilidades cognitivas de planeación, estrategia, localización espacial. Juegos como por ejemplo PacMan requieren que el jugador infiera reglas no explícitas de los movimientos y, por lo tanto,

tengo la flexibilidad cognitiva para ajustarse a los nuevos patrones que va encontrando a lo largo de los niveles.

2.3.8 Videojuegos de deportes

Estos juegos de deportes se caracterizan por simular juegos de deporte de la vida real tales como el golf, tenis, fútbol, hockey, juegos olímpicos, entre otros. Los videojuegos como *FIFA* o *Tony Hawk 's Pro Skater* son claros ejemplos (Belli, y Raventós, 2008). Autores como García-Naveira Vaamonde et al, (2018) destacan que para los eSports (deportes virtuales) se requieren capacidades cognitivas tales como tiempo de reacción, toma de decisiones, habilidades mentales de motivación y autoconfianza, capacidades psicomotrices de coordinación óculo-manual entre otras capacidades físicas, técnicas y tácticas.

Así mismo, Hamlen (2011) afirma que el gran éxito comercial y social de estos juegos se deben a la motivación e interés que despiertan en la población, resaltando específicamente siete dimensiones que contienen los videojuegos de deportes y que determinan el factor de vinculación que tiene un usuario con los mismos: conocimiento sobre el juego, aplicación y jugabilidad, identificación con el deporte, fantasía, competencia, entretenimiento, interacción social y diversión.

2.3.9. Videojuegos de estrategia

Son aquellos videojuegos caracterizados por la necesidad de poder ordenar y planificar de manera inteligente determinadas acciones y recursos en torno a conseguir un objetivo específico. Algunos ejemplos de este tipo de videojuegos serían *Clash of Clans* y *Rise of Nations* (Juárez, 2007 citado en Verástegui).

Fuster et al. (2013) estudiaron a 430 sujetos (410 hombres y 20 mujeres) utilizando cuestionarios demográficos, playing style questionnaire y el Massively Multiplayer Online Games Motivations Scale MMO-MS, encontrando que en este tipo de juegos el usuario requiere de motivaciones relacionadas con la necesidad de vinculación ya que, al ser juegos que fomentan la interacción y la cooperación dejan como resultado el apoyo social y diversión, contrastando con la imagen del jugador solitario y aislado (Citado en García-Naveira Vaamonde et al, 2018)

Autores como Dobrowolski et al (2015) señalan que este tipo de juegos requieren que el jugador realice de forma simultánea tareas de recolección de recursos asignando diferentes unidades para ello, gasto de dichos recursos en producción de edificaciones u otras unidades y planificación de estrategias para dirigir batallas y movilizar a sus tropas contra un enemigo. De esto se destaca la necesidad de que el jugador planifique sus movimientos y organización del espacio debido a que tendrá que tener en cuenta a la vez un gran número de factores para poder desempeñarse de la mejor manera. En este tipo de juegos se le presentan al usuario una cantidad amplia de estímulos al mismo tiempo dentro de una sola pantalla por lo que este tendrá que atender a sus recursos y tropas, al tiempo que le presta atención a los de su enemigo. En este mismo estudio, se señala que los jugadores frecuentes de este tipo de juegos presentan mejor rendimiento en tareas de flexibilidad cognitiva, percepción, velocidad de respuesta y velocidad de procesamiento.

En esta categoría también podemos encontrar a los juegos MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) los cuales están relacionados con la capacidad de atención sostenida, funcionamiento ejecutivo, memoria de trabajo espacial, inteligencia fluida, entendiendo esta como la capacidad para comprender el mundo que rodea al sujeto y los recursos con los que este cuenta para afrontarlo, poniendo en práctica además habilidades de procesamiento numérico, simplificación de estrategias, toma de decisiones, reflexión, trabajo colaborativo y flexibilidad cognitiva para adaptarse a los desafíos cada vez más complejos (García-Naveira Vaamonde et al, 2018).

2.3.10. Videojuegos de Puzzle

Son videojuegos catalogados como videojuegos de inteligencia puesto fomenta el uso de la lógica en el jugador para así lograr superar ciertos acertijos o niveles que son propuestos en el transcurso del juego. Los muy conocidos juegos *Candy Crush* o *Tetris* ejemplifican esta categoría de videojuegos (Verástegui Cholán, 2018).

Gabbiadini y Greitemeyer (2017) realizaron dos estudios con un total de 796 participantes en los cuales se aplicaron diferentes pruebas tales como el Short Self-Regulation Questionnaire (SSRQ), Brief Self Control Scale, Barrat Impulsiveness Scale y la versión corta del Domain-Specific Risk-Taking Scale encontrando como resultado que la frecuencia y cantidad de videojuegos de puzzle se asociaba positivamente con la autorregulación, el establecimiento de metas, planificación y elección de estrategias (Citado en García-Naveira Vaamonde et al, 2018).

Además de la clasificación con respecto al contenido del videojuego y las demandas cognitivas que cada uno de estos exige, también es importante considerar cómo facilitar la selección del videojuego en medio de la diversidad de tipologías que existen, es por esto que, Begoña (2000) sugiere algunos aspectos: verificar que el rango de edad al que van destinados los juegos sea realmente el adecuado y no tan amplio, que el tiempo invertido sea equivalente a la exigencia que éste plantea, teniendo presente que, en unos se necesitará de varias sesiones y otros por el contrario, sólo tomarán unos minutos terminarlo, así como el diseño de actividades desde las de exploración, el análisis o uso de estrategias empleadas y la evaluación de resultados.

2.4. Estudios empíricos sobre la influencia de videojuegos

Debido a su diversidad y demanda, el campo de los videojuegos ha traído consigo interrogantes que los relacionan con el aprendizaje, la educación y su influencia en el desarrollo de los niños, niñas y adolescentes. Esto llevó a autores como Acuña et al (2020) a realizar una investigación que buscaba problematizar cómo la tecnología ha transformado los campos disciplinares, más, sin embargo, su participación en los métodos y programas de enseñanza no ha tenido mayor impacto. Para esto, se diseñó un videojuego como estrategia didáctica que ayudara a potenciar la creatividad en niños de edad inicial. Se contó con una muestra de 121 niños con un rango de edad de 4 a 6 años, de 6 jardines infantiles. En el cual se concluyó que la interacción con el videojuego incentivó en los niños y niñas a desempeñarse bajo la idea de competencia, desarrollando así estrategias para solucionar problemas, donde la motivación jugó desde el perder o ganar, por lo tanto, centraban su atención a las reglas mínimas para coordinar acciones además de fomentar el trabajo en equipo y las habilidades sociales.

Por su parte, Padilla Gutiérrez et al, (2014) realizaron un diseño experimental puro con pre/postest y grupo control, en el cual se pretendía reconocer la influencia de los videojuegos como uno de los aspectos responsables de las consecuencias negativas, por ejemplo, la agresividad en la conducta de los niños. Los participantes fueron 15 niños de sexo masculino, con una edad promedio de 10 años, pertenecientes a 5° de primaria quienes fueron expuestos a diversos tipos de videojuegos evaluando su conducta antes y después de presentar la variable a través de una prueba proyectiva. Dentro de los resultados se encontró que, a mayor cantidad de tiempo dedicado a los videojuegos, se encuentra una mayor responsabilidad de estos en las consecuencias negativas debido a que los adolescentes se someten a una gran tensión psíquica y física. Igualmente, se debe

tener presente el tiempo, el tipo de juego y características personales; si se genera estrés, irritación y/o alteración. Finalmente, se pudo encontrar que los videojuegos con contenido violento no influyen significativamente en las actitudes y/o conductas agresivas presentes en niños.

También es cierto que, desde el comienzo de la difusión de los videojuegos, la preocupación de padres, madres, cuidadores y educadores se ha orientado hacia los supuestos peligros que la inmersión en estos juegos pudiese provocar en la infancia, configurando así dos formas de entender el uso de los videojuegos. Por una parte, aquellos que alarman acerca de los peligros del uso de los videojuegos y por otra aquellos que afirman que la mayoría de las investigaciones carecen de fundamentos. Esta tensión motivó al estudio de Griffiths y Hunt (1998) en el que se quería conocer el nivel de dependencia a los videojuegos, a través de la adaptación de la escala de criterios del juego patológico tomada del DSM-III-R. En este participó una muestra significativa de 400 adolescentes con un rango de edad de 12 a 16 años. Se definieron operacionalmente los siguientes criterios: prominencia: jugar a los videojuegos es la actividad por preferencia, abarcando pensamientos, sentimientos y conductas; cambio del estado de ánimo: experiencias subjetivas consecuencia de y estrategia de afrontamiento; tolerancia: invertir cada vez más tiempo, buscando los efectos que se lograban antes; síntomas de abstinencia: al dejar de jugar el videojuego se experimentan efectos físicos y estados emocionales desagradables; conflictos: al pasar demasiado tiempo con el videojuego se evidencian conflictos en las áreas de la vida; recaídas: tendencia a repetir patrones de implicación extrema a los videojuegos. En este estudio se concluyó que aparentemente jugar excesivamente puede tener efectos potencialmente dañinos solo en una pequeña porción de individuos afectando específicamente el área individual, sin embargo, falta profundizar áreas como la familiar y escolar.

2. 5. Otra implementación de los videojuegos

Se ha venido hablando particularmente de los videojuegos comerciales y de diversión, sin embargo, también existen otra categoría en la que los videojuegos se aplican exclusivamente a la enseñanza-aprendizaje tanto de contenidos como de habilidades emocionales y sociales. Ya que, debido al avance significativo de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) se ha logrado contribuir al desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, ofreciendo oportunidades en la facilitación del aprendizaje, la retroalimentación constante y la promoción de la reflexión individual. Dónde aparece un amplio espectro de recursos tecnológicos, dentro de los

que se destaca el videojuego educativo, el cual combina el aprendizaje, la información y la colaboración dejando en evidencia que su implementación traspasa la barrera del entretenimiento y puede expandirse a diversas áreas del conocimiento.

Es por esto que los videojuegos educativos se definen como un software o entorno virtual de entretenimiento en el que implícitamente su contenido integra requerimientos tanto lúdicos como formativos, identificando aprendizajes que funcionan como recurso en el aula, facilitando el desarrollo de habilidades sociales, mejorando el rendimiento escolar, desarrollando habilidades cognitivas, motivación y fomentando la competencia digital por medio de la estimulación de las inteligencias múltiples y la creatividad.

Sin embargo, también se pone de manifiesto la escasa implementación e intervención con videojuegos educativos en el aula, sobre todo específicamente en el nivel de educación secundaria, y más aún si se hace una comparación de estas intervenciones en el territorio europeo con respecto al territorio latinoamericano. Este es un recurso tecnológico del cual se estarían desaprovechando sus beneficios puesto que se ha encontrado que la implementación de este en el aula es efectivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes aportando en el desarrollo tanto cognitivo como socio afectivo (Rojas-García et al, 2022).

De igual forma, en el campo educativo, el valor pedagógico del juego ha sido ampliamente documentado y estudiado desde la psicología, considerándolo como una estrategia adaptativa que permite a los humanos construir un repertorio de conductas innovadoras, que aumentan la exploración y la cooperación ya que a través de la reproducción de conflictos de la vida real se logran soluciones ideales que desarrollan la cognición social en los niños. Dentro de este bagaje de formas de implementar el juego en el aula, se encuentra todo lo referente a la tecnología, en este caso específico desde el marco de los videojuegos los cuales tienen un papel cada vez más relevante en la vida cotidiana de los individuos. Y aunque, los estudios sistemáticamente optan por una perspectiva centrada en los efectos potencialmente negativos desde el campo conductual y emocional, también se ha de ahondar en los múltiples cuestionamientos que surgen a partir del uso continuo de los videojuegos y considerar sus posibles influencias positivas.

Lo anterior debido a que estos requieren de habilidades de competencia y cooperación, contienen reglas que orientan y limitan la conducta de los jugadores y se tiene como objetivo una

meta en particular la cual se puede alcanzar a través de actividades que involucran la toma de decisiones. Asimismo, los videojuegos tienen un componente motivacional en el que se proporciona una retroalimentación inmediata sobre el desempeño, procurando mantener un equilibrio entre el desafío y la frustración, pero adicionalmente se utiliza el fracaso como una herramienta de autorreflexión que permite facilitar el proceso de aprendizaje para posteriormente lograr un éxito a gran escala.

Por último, desde la investigación se respalda un impacto positivo y a largo plazo en elementos cognitivos básicos necesarios para el proceso de aprendizaje, como lo son la percepción, la atención, la memoria y la toma de decisiones para luego, fomentar en los entornos educativos formales un mayor fortalecimiento en aspectos como el funcionamiento ejecutivo y la atención selectiva. Sin embargo, toda esta investigación no será suficiente si no se cuenta con un entorno educativo dispuesto a promocionar cambios de gran alcance, con la intención de potenciar la enseñanza y el aprendizaje (Sousa y Costa, 2018).

2.6. Aspectos e implicaciones psicológicas de los videojuegos

En el trabajo de Serna Martínez (2020) se abordan los efectos que pueden acarrear el uso de videojuegos en niños en un rango etario entre 6 y 12 años, haciendo la importante distinción entre los efectos psicológicos positivos y los negativos que se han encontrado en diversos estudios. Dentro de los efectos negativos se ha podido evidenciar un comportamiento agresivo manifestado por los usuarios de videojuegos mediante el uso de un lenguaje de tipo beligerante y a la vez soez, el cual generalmente es producido por sentimientos de estrés y enfado al momento de no poder avanzar en los niveles de un determinado juego y no su mismo contenido en sí. Igualmente, se ha descubierto que hay una carencia y limitación en la imaginación, creatividad, fantasía y negatividad en cuanto al desarrollo de habilidades sociales siempre y cuando el juego en cuestión involucra la eliminación de un enemigo. Dicho comportamiento mencionado anteriormente fue encontrado en el 70% de los jugadores que han sido analizados en las investigaciones realizadas por Soloaga (2006).

Siguiendo esta misma línea, se ha evidenciado que, en los videojuegos con un alto contenido en violencia, la conducta agresiva podría estar vinculada con tres factores principales:

“1) excesiva cantidad de horas de exposición por parte de los jugadores, 2) el tipo de videojuego; donde figuran principalmente los juegos de disparo en primera persona como Counter Strike, Resident Evil, Tomb Raider, Grand Theft Auto, Far Cry, y 3) el realismo del videojuego; a mayor nivel de realismo en el contenido violento se observa un aumento del comportamiento agresivo” (Rojas, 2011 y Quwaider et al, 2019 citados en Serna Martínez, 2020, p.8).

Ahora bien, se ha encontrado que, dentro del comportamiento adictivo a los videojuegos, una conducta de este tipo puede llevar a que se les robe a los padres para así comprar juegos o consolas, lo cual puede también generar problemas en el manejo del dinero siendo similar al caso de los ludópatas. Un aspecto importante a resaltar es el hecho de que a pesar que el tema de la adicción siempre ha sido una de las mayores críticas a los videojuegos, no se han podido establecer ya sean instrumentos validados o metodologías con suficiente rigor para determinar el nivel de dependencia a un videojuego y los estudios y hallazgos en cuanto a este tema se basan principalmente en medidas de autoinforme. Sin embargo, hay también ciertos efectos e implicaciones positivas de dicha adicción puesto que se ha descubierto que puede ayudar a reducir algunos problemas propios de la adolescencia tales como el consumo de sustancias psicoactivas o el caer en actividades delictivas (Serna Martínez, 2020).

Por otro lado, se han descubierto implicaciones en la atención frente al uso de los videojuegos. Dentro de los hallazgos se ha podido evidenciar que el uso de videojuegos se puede relacionar con problemas atencionales. Aquí es importante hacer una distinción, debido a que en los casos de exposición controlada por periodos de una hora tanto en niños como en adolescentes que se encuentran aprendiendo a jugar un determinado videojuego, se ha podido probar la existencia de efectos positivos en el desarrollo de la atención a corto plazo gracias a la activación cerebral frontal y prefrontal lo cual también se manifiesta claramente en una curva de aprendizaje que favorece la motivación y el interés. A pesar de lo mencionado anteriormente, también se ha encontrado que dicho beneficio parece disminuir frente a la exposición a largo plazo una vez se alcanza el pico de la curva de aprendizaje, haciendo referencia a los resultados encontrados al comienzo (Jiménez et al, 2012 citados en Serna Martínez, 2020). Finalmente, en este mismo trabajo se resalta que dentro de los efectos de los videojuegos menos reportados está la angustia producida al no alcanzar ciertos objetivos del juego, lo cual en algunas ocasiones logra afectar de

forma notoria la vida de los usuarios. En cuanto a las problemáticas de depresión y problemas de conducta, se aluden a las conductas adictivas a los videojuegos.

En el trabajo de García-Naveira Vaamonde et al. (2018) se hace una revisión de diversos estudios y hallazgos que apoyan la idea de beneficios y efectos positivos de los videojuegos. En dicho trabajo se menciona cómo en la investigación de Fuster et al. (2013) los sujetos que estudiaron se caracterizaban por la motivación por las relaciones sociales y el poder explorar debido a que los videojuegos logran proveer al usuario un espacio en el cual puedan experimentar diversas situaciones y puedan pertenecer a un grupo determinado donde obtenga un apoyo social. Un estudio como este le logra dar un significado distinto al que se tiene de que las personas usuarias de los videojuegos suelen ser solitarias.

Siguiendo la misma línea, también es útil en abordar y mostrar los efectos psicológicos positivos que pueden llegar a tener los videojuegos en los niños. Inicialmente se ha encontrado que el uso de los videojuegos favorece y estimula el desarrollo de la concentración, la creatividad y la atención. De igual forma “el uso de videojuegos específicos como el Dance Revolution o el Wii Sports aplicados como una forma de ocio digital o terapéutico promueven el incremento de la motivación debido a su atractivo y gran diversión que generan en los jugadores” (p.9). Otro descubrimiento interesante a tener en cuenta es el hecho de que los usuarios de videojuegos de estrategia son los que gozan de mayores beneficios a nivel motivacional y con aspectos cognitivos. También se ha encontrado que los juegos catalogados como de aventura, de juegos de roles y de destreza brindan grandes beneficios de este tipo (Serna Martínez, 2020).

Asimismo, en el ámbito de la adaptación social, se destaca que el dominar los videojuegos puede incrementar tanto la autoestima como la autoconfianza gracias al aumento de la sensación de logro. Así pues, se ha encontrado también que el uso de videojuegos en niños y adolescentes posee efectos positivos sobre la concentración, la atención e igualmente la actividad intelectual. Cabe resaltar aquí, el tipo de videojuego y uso por parte del público influye bastante en dichos efectos mencionados anteriormente (Serna Martínez, 2020).

Por último, dentro de los hallazgos que avalan las consecuencias positivas, se ha podido identificar un desarrollo importante en el pensamiento lógico, actitudes, roles, fomento de la investigación, una mayor memorización por medio de la práctica y el anticipo de las consecuencias

de determinadas acciones específicas. Dentro de los beneficios a nivel cognitivo que tienen los videojuegos, también se han encontrado investigaciones que muestran la mejora de atención visual y compartida, así como también una importante reducción del tiempo en tareas de búsqueda de carácter visual en grupos de control donde se les implementó sesiones de entrenamiento con videojuegos para luego evaluar la ejecución de distintas tareas cognitivas (Serna Martínez, 2020).

Por otro lado, se ha encontrado que existe relación entre el Trastorno del Espectro Autista (TEA) y el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) con el desarrollo del uso adictivo a los videojuegos. Rodríguez-Rodríguez y García Padilla (2021) han investigado sobre dicha relación, enfatizando en que, a pesar de la escasa literatura e investigación sobre el tema, los síntomas reportados con respecto a falta de atención son efectos directos derivados de un uso problemático de videojuegos, por lo que aquellos niños que padezcan TEA o TDAH han tenido más riesgo de desarrollar este problema en comparación a aquellos niños con un desarrollo neurotípico.

En los estudios realizados, se encontró que niños con TDAH han obtenido mayores puntuaciones en el Test Escala de Adicción al Videojuego (GAST) que aquellos niños que no padecen TDAH. Se reportó también que en el nivel de dependencia se presentaron resultados similares, debido a que el grupo de niños con TDAH tuvo una mayor exposición a los videojuegos obteniendo así puntuaciones más altas. Estos resultados fueron aún más significativos en mujeres. Finalmente, como tratamiento se demostró que la atomoxetina (ATM) y el metilfenidato (MPH) sirven como fármacos para reducir la adicción a los videojuegos en una persona con TDAH al disminuir su impulsividad (Rodríguez-Rodríguez y García Padilla, 2021).

Por otro lado, en el trabajo de Verástegui Cholán (2018) se da a entender el hecho de que la exposición a videojuegos supone consecuencias directas en la mente y el cuerpo. Se ha podido distinguir consecuencias tanto positivas a nivel psicológico donde aquellos niños que están bajo una correcta influencia de los videojuegos serán capaces de lograr desarrollar valores y mejorar sus habilidades manuales; pero también ciertas consecuencias negativas a nivel psicológico como el importante aumento de emociones negativas, reacciones violentas y una menor tolerancia a la frustración.

Con respecto a las implicaciones conductuales en niños, niñas y adolescentes, existen muchas especulaciones en torno a los efectos adversos del uso excesivo de los videojuegos tal y como lo denota Griffiths (2005) en su trabajo donde se menciona la creencia de que el jugar a los videojuegos puede llegar a aislar socialmente a los niños y afectar su proceso de desarrollar habilidades sociales. Así mismo, este retoma otras investigaciones sobre el tema y han puesto sobre la mesa del debate afirmaciones interesantes, como el hecho de que los usuarios de videojuegos ven a la máquina como un tipo de “amigo electrónico” o que aquellos jugadores que consumen bastante tiempo en dichos juegos, suelen ver a sus amigos fuera de la escuela más que aquellos que no juegan tanto; problematizando también que no se encuentran diferencias en cuanto a la sociabilidad entre aquellos jugadores de alta y baja frecuencia. Por ende, debido no sólo a contradicciones en las investigaciones y por falta de sustento empírico no se puede llegar a concluir afirmando o negando que el uso de videojuegos afecte la sociabilidad de quienes los juegan.

Asimismo, siempre se ha alegado que el uso de videojuegos conlleva a que los niños y adolescentes que los consumen no participen en ningún tipo de actividad física, educativa o deportivas. Lo anterior se puede explicar en parte con el hecho de que los videojuegos siempre han estado asociados con la problemática de la obesidad infantil. Griffiths (2005) brinda ejemplos de lo anterior citando estudios de Shimai et al (1993) quienes encontraron que la obesidad se correlaciona con periodos de larga duración de juegos en niños japoneses examinados. Igualmente, otro ejemplo es el estudio realizado por Johnson y Hackett (1997) en el Reino Unido donde lograron observar una relación inversa entre la actividad física y el uso de videojuegos en un grupo de escolares femeninas. Lo anterior da a entender que, sin aún la suficiente evidencia empírica, el jugar videojuegos puede llegar a disminuir el interés por parte de los jugadores en hacer actividad física.

2.7 Implicaciones fisiológicas de los videojuegos

En el abordaje de los efectos e impactos que tiene el uso de videojuegos, lo más recomendable es tener una visión integral del asunto ya que estos juegos pueden afectar todas las dimensiones del ser humano. Dicho lo anterior, es importante tener en cuenta las implicaciones fisiológicas que estos pueden tener. La investigación de Jiménez y Araya (2012) reporta que el uso de los videojuegos tiene una respuesta hormonal, la cual provoca que haya un aumento en los niveles de testosterona de aquellos jugadores que ganan un juego en comparación a los que pierden.

Así mismo, se enfatiza que, a diferencia de la testosterona, no hay tanta constancia de los estudios en cuanto a la relación entre la hormona del cortisol y los videojuegos. Es importante saber que una elevada exposición crónica de ambas hormonas puede acarrear consecuencias negativas en una persona, como, por ejemplo: depresión, ansiedad, pérdida de memoria, reducción de la actividad inmunológica, entre otras.

Ahora bien, es importante tener en cuenta que los videojuegos pueden llegar a fomentar habilidades espaciales y de tiempo de reacción, y que ejercen la combinación de diversas escenas visuales y de sonidos llamativos en conjunto que finalmente generarán ciertas respuestas fisiológicas. Se encuentra por ejemplo que en adultos que utilizan videojuegos con música hay una mayor liberación de cortisol que quienes no lo hacen (Jiménez y Araya, 2012). Así mismo, un aspecto importante que se ha encontrado en los usuarios de videojuegos es el aumento de la frecuencia cardiaca en los hombres y, por otro lado, la presión arterial aumenta en el caso de las mujeres. Cabe mencionar que en aquellos videojuegos tradicionales, es decir en los que el usuario está sentado casi todo el tiempo de juego y participa únicamente la destreza óculo-manual, tienen menor gasto energético y no afectan tanto otras variables fisiológicas como presión arterial diastólica, sistólica y la frecuencia respiratoria como sucede en los videojuegos activos; todo lo anterior se puede llegar a explicar gracias a la liberación de hormonas propias del estrés como epinefrina, testosterona o cortisol puesto que al final estas se encargan de estimular y regular la excitación y emoción en una persona (Jiménez y Araya, 2012).

Al indagar por otras influencias que pueden tener los videojuegos en sus usuarios, se puede encontrar que

“Una mayor exposición a los videojuegos puede producir irritación en los ojos, por consecuencia del menor parpadeo que esto hace que no se lubrique bien el ojo, esto hace también que se presenten dolores de cabeza y musculares dados a la tensión que producen los videojuegos y las posturas para jugarlos” (Ubaque Beltrán, y Lombana González, 2010, p.17).

Lo descrito anteriormente visibiliza diferentes afectaciones físicas que sufre el cuerpo al estar expuesto de sobremano a las pantallas, llegando incluso a causar tendinitis entre otras afecciones. Esta perspectiva de los autores invita al cuidado también de aquellos niños que sufran

de epilepsia puesto que una gran exposición a los videojuegos puede generar convulsiones debido a los cambios repentinos de colores y destellos que generan estímulos cerebrales desencadenantes de ataques epilépticos. (Ubaque Beltrán, y Lombana González, 2010).

2.8 El uso patológico de los videojuegos: Trastornos y problema para la salud pública

En la investigación de Rodríguez-Rodríguez, y García Padilla, (2021) se muestran cuatro indicadores a nivel fisiológico que pueden facilitar de forma más efectiva la predicción de un comportamiento patológico de los videojuegos. Se encontró que en los adolescentes se produce una respuesta galvánica de la piel derivado del aumento de actividad simpática en la resolución de conflictos a nivel familiar lo cual es un síntoma clave del uso patológico de los videojuegos. Igualmente, “la disminución de la retirada de la arritmia respiratoria sinusal en las tareas cognitivas y el aumento de la arritmia respiratoria sinusal en las tareas familiares se relacionaron con la aparición de más síntomas relativos al juego patológico” (p.564). Así mismo, en este estudio se demuestra que aquellos jugadores patológicos suelen tener una mayor probabilidad de presentar problemas en su salud y sus hábitos de autocuidado no son los más idóneos, puesto que estos individuos se caracterizan por dormir muy poco, tienen patrones bastante irregulares de sueño y alimentación. Cabe añadir también, que este tipo de adolescentes suelen ser más susceptibles a padecer obesidad debido a la falta de sueño y malos hábitos de salud.

En efecto, anteriormente el uso de los videojuegos puede ser provechoso tanto para los niños como para sus padres en la enseñanza, pero un hecho innegable es que toda acción o actividad en exceso puede implicar problemas e incluso ser perjudicial para cualquier persona. La organización mundial de la salud ha categorizado la adicción a los videojuegos como un trastorno mental, el cual se puede comparar con la ludopatía al también generar efectos adversos e incluso de carácter irreversible en el comportamiento y cuerpo de un individuo. Esto conlleva una serie de implicaciones que hace entender esta actividad como una que deba estar supervisada, donde los padres y/o cuidadores deberán regular los tiempos de uso de esta actividad por parte de los infantes, para así evitar problemas a futuro (Verástegui Cholán, 2018).

Ahora bien, Carbonell (2014) logra plasmar en su trabajo como se ve reflejado la adicción a los videojuegos en el DSM-5. En este trabajo se destaca que anteriormente el manual del DSM

siempre se había negado al hecho que las adicciones conductuales pueden también ser catalogadas como trastornos mentales.

En el DSM-IV y en el DSM-IV-TR se incluía el juego patológico en el apartado de Trastornos del control de impulsos no clasificados en otros apartados. Sin embargo, esta tendencia ha cambiado en el DSM-5 (APA, 2013). El 'gambling disorder' se incluye en el capítulo 'Substance related and addictive disorders' con el argumento de que las conductas de juego activan sistemas de recompensa similares a los que activan las drogas y producen algunos síntomas conductuales comparables a los producidos por sustancias (p.1).

Es relevante que, en el DSM-5 se incluyó la adicción a los videojuegos en línea, en tanto que cambió la concepción que se tenía sobre el juego patológico, pasando de ser un trastorno de control de impulsos a considerarlo dentro de la categoría de adicción a sustancias. Lo anterior se debe a que los videojuegos en línea suelen caracterizarse por la intensidad, fácil accesibilidad a la información, desinhibición, una notable falta de consecuencias en la vida real y la vivencia de experiencias bajo el anonimato. Concluyendo entonces que, un aspecto diferenciador de los videojuegos en línea es cómo los usuarios pueden alterar su propia identidad, ya que el juego pasa a ser patológico en el momento en el que el jugador se instala en una identidad falsa la cual le brinda una mayor satisfacción que la identidad real, donde “la sana fantasía diurna y la necesaria evasión de la vida cotidiana sólo pueden ser patológicas, si el personaje es vivenciado como más real que la persona” (Carbonell, 2014, p.4).

Es imperativo reconocer los factores psicopatológicos que pueden llegar a aparecer por el uso problemático de los videojuegos. Se ha determinado que el abuso de videojuegos puede llegar a generar o mantener sentimientos de baja autoestima, síntomas depresivos y retraimiento social, siendo estos factores de riesgo para una futura adicción. Algunos investigadores del tema han logrado concluir que el uso patológico de juegos de ordenador puede llegar a estar relacionado con irritabilidad, agresión, una baja autoestima y la presencia de la ansiedad social. De ahí que se ha encontrado que factores como la baja competencia social, menor empatía y una mala regulación emocional son finalmente factores de riesgo que fomentan el desarrollo del uso abusivo a los videojuegos; mientras que la ansiedad, la depresión, el bajo rendimiento académico y la fobia

social suelen aparecer como consecuencias directas del uso patológico de los videojuegos (Buiza-Aguado et al, 2017).

Lo anterior demuestra los avances que han ocurrido frente a la percepción de los videojuegos, puesto que hoy en día se concibe la adicción a estos como un tipo de patología que se debe tener en cuenta y tratar seriamente. Igualmente, se destaca el hecho de cómo se ha avanzado en el estudio de la adicción a estos juegos a tal punto donde se puede concluir que la conducta adictiva puede llegar a tener los mismos efectos y síntomas en un individuo similares a los se dan en adicciones a sustancias psicoactivas. Por lo tanto, esto justifica la importancia de estudiar los efectos del uso excesivo de los videojuegos en niños y adolescentes, puesto que dicho uso puede acarrear trastornos mentales e incluso problemas de salud.

2.9 Dependencia adictiva y videojuegos

La dependencia adictiva se considera clínicamente como una patología, por lo tanto, se estaría hablando entonces de un problema de salud que afecta negativamente y de manera significativa la calidad de vida de la persona que la padece. Puesto que, las adicciones son unas de las patologías con mayor impacto en el tiempo de vida de las personas, provocando afectaciones en el comportamiento a través de una alteración psicológica, así como, también se ven reflejadas físicamente en el cuerpo y neurológicamente en el cerebro, debido a que se desencadena un patrón adictivo lo que implica un malestar tanto para la persona en sí misma como para los demás.

La caracterización de la adicción incluye primero, una alteración en el sistema de recompensa del cerebro modificando la red de neuronas que se encuentra distribuida por la zona encéfalo tegmental ventral y el sistema límbico; estructuras cerebrales asociadas a las funciones emocionales. Es por esto por lo que, esta afección y reestructuración genera que de alguna manera las personas empiecen a dedicar más tiempo, más atención y más esfuerzo en repetir este patrón que les genera satisfacción.

Produce en la persona síntomas fisiológicos relacionados con el síndrome de abstinencia, lo cual hace referencia a una reacción adaptativa del sistema nervioso al buscar que el impulso se vea saciado por medio de la vivencia continua y repetida de la situación satisfactoria y adictiva. Estas reacciones pueden aumentar de forma gradual, pasando de síntomas fisiológicos poco intensos, a síntomas fisiológicos que pueden provocar la muerte como, por ejemplo, sufrir un paro

cardíaco. Asimismo, existe un fenómeno de tolerancia en el cual se estaría hablando de una tendencia gradual a depender de aquello que genera satisfacción necesitando así cada vez mayor cantidad de aquello a lo que se es adicto (APA, 2013 y Angres, Bettinardi-Angres, 2008).

Teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente, se determina entonces un diagnóstico al uso patológico de los videojuegos tanto en el DSM-V bajo el nombre de “*Trastorno de juego por internet*” y en el CIE-11 como “*Trastorno por juego en internet*”. Por lo que, inmediatamente se estaría haciendo referencia a un tipo de adicción el cual, según la literatura y las investigaciones requiere una evaluación, intervención y tratamiento similares a las del trastorno por consumo de sustancias puesto que, las conductas que se llevan a cabo mientras se está jugando activa de forma similar los sistemas de recompensa dopaminérgicos, produciendo síntomas conductualmente comparables, haciendo evidentes los cambios en el individuo a razón del patrón de comportamiento recurrente y persistente de juego que además, genera un deterioro o malestar clínicamente significativo por un período de doce meses (Morrison, 2015).

Ahora bien, para conocer los criterios o fundamentos utilizados en la categorización de un patrón de comportamiento como una adicción, Goodman (1990, citado en Griffiths, 2005) lo define como aquella condición en la que se dificulta el control de un comportamiento problemático, recurrente con consecuencias negativas significativas. Asimismo, Griffiths (2005), realiza un aporte en cuanto a los síntomas que se presentan en la adicción a los videojuegos entre los que se destacan *modificación del estado de ánimo*, son aquellas experiencias subjetivas consecuencia de la implicación en los videojuegos, puede entenderse como una estrategia de afrontamiento; *prominencia*, jugar videojuegos se convierte en la actividad por excelencia para la persona dominando de tal forma sus pensamientos a través de preocupación y distorsiones cognitivas, sentimientos generando ansia y comportamientos lo cual provoca un deterioro en la socialización; *tolerancia*, aumento gradual del tiempo en el que la persona juega con la necesidad de cambiar su estado de ánimo; *síntomas de abstinencia*, son aquellos estados emocionales y efectos físicos que generan malestar ya sea porque se reduce el tiempo o porque se dejar de jugar; *conflictos*, hace referencia a los conflictos que se dan entre la persona y aquellos que le rodean, con otras actividades o responsabilidades e incluso con el mismo; y por último, *recaída* que es aquella tendencia a repetir los patrones anteriores de implicación en los videojuegos o incluso mayor extremismo en estos patrones, después de períodos de abstinencia.

Adicionalmente, es importante tener en cuenta las características de hábitos de videojuegos, como, por ejemplo; las *horas semanales dedicadas al juego*, la *capacidad para dejar de jugar*, la *autoconciencia de la participación en los juegos*. De igual forma, es pertinente también realizar una evaluación general sobre las *habilidades intrapersonales e interpersonales* bajo las categorías de ‘difusión de identidad, autoevaluación, desaprobación del cuerpo y relaciones familiares’ (Torres-Rodríguez et al, 2018).

3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Para abordar adecuadamente la problemática de la adicción a los videojuegos en los adultos jóvenes, es imperativo observar las cifras y datos que pueden dar a entender cómo se mueven los videojuegos en el mercado. García (2006) resalta que la popularidad de los videojuegos en los años 90, los fueron introduciendo como una alternativa en el sector del entretenimiento y como un complemento también con el resto del ocio audiovisual.

“El mercado de los videojuegos es uno de los sectores emergentes de la industria de la comunicación y del entretenimiento. Su facturación supera ya a la del cine en algunos países. Interesa conocer su desarrollo a nivel mundial y nacional, así como sus especificidades respecto a soportes y producción. Especial atención merece también cómo le afecta el problema de la piratería” (p. 2).

Se ha podido observar que en la población usuario a los videojuegos predominan mayormente los hombres en comparación a las mujeres. De la misma manera se ha logrado apreciar que existe un mayor consumo de las mujeres dentro de las generaciones más jóvenes a los juegos de PC, mientras que entre los adolescentes sobre las personas más maduras en sí. Un ejemplo que denota el importante y notorio crecimiento de la industria de los videojuegos en el mercado comercial es el hecho de que en la Unión Europea se ha determinado que uno de cada cuatro individuos juega de forma regular (García, 2006).

Asimismo, García (2006) demuestra por ejemplo como en países como España, el consumo de videojuegos supone un 35% del consumo total dentro del ocio audiovisual, superando así el cine, la música y las películas. Es importante mencionar que España es uno de los grandes países consumidores de la industria de videojuegos ya que ha logrado alcanzar cifras como los 863 millones de euros. Este valor se constituye entre el desarrollo de software con un valor de 537 millones de euros y el desarrollo hardware con 326 millones de euros. Seguido a los videojuegos se encuentran taquilla de cine con un consumo de 627 millones de euros (26%), música grabada con 480 millones de euros (20%) y por último películas de video con 470 millones de euros (19%). Estas cifras denotan el notorio consumo que tienen los videojuegos en la industria de ocio audiovisual en países primermundistas como lo es España por ejemplo (García, 2006).

Otro aspecto importante que logra reportar García, (2006) es el hecho de que la industria de videojuegos ha sido cíclica, haciendo referencia a cómo ha variado en distintos momentos, pero que a pesar de las crisis el importante desarrollo e innovaciones en la tecnología han permitido que esta industria logre consagrarse como un pilar en temas de crecimiento, riqueza y desarrollo. A lo largo de la historia Estados Unidos y Asia fueron considerados como las dos grandes potencias líderes en ventas de videojuegos, pero no se puede negar la notoria presencia del continente europeo en este mercado gracias a la incorporación de nuevas consolas y videojuegos. Cifras como las alcanzadas en tan sólo el año 2001 de 18.100 millones de euros en software; o igualmente como Europa lidera la tendencia del crecimiento mundial de este sector con un 36%, donde en temas de desarrollo de contenido de software Europa alcanza un 39%, Estados Unidos con un 37% y finalmente seguís con Japón con un 24% (García, 2006). Finalmente, en los países europeos con mayor gasto de hardware en consolas desde el año 2005 han sido estos en el siguiente orden: Reino Unido (632 millones de euros), Francia (454 millones de euros), Alemania (369 millones de euros), España (326 millones de euros) e Italia (234 millones de euros) generando un total entre estos de 2.015 millones de euros. Todos estos datos demuestran cómo el desarrollo de videojuegos tiene un alto costo en el mundo gracias a su alta demanda (García, 2006).

Las investigaciones frente al uso de los videojuegos permiten ver que variables y factores pueden ser predictores de este fenómeno. El trabajo de Ubaque Beltrán y Lombana González (2010) consta de una investigación de grupos focales a niños entre las edades de 7 y 12 años en la ciudad de Bogotá, es decir, niños cursando de segundo de primaria a séptimo de bachillerato como tal. Dicho trabajo se basó en la realización de una entrevista en el Colegio Campestre Mayor de Inglaterra de la ciudad de Bogotá, el cuál es crucial mencionar que es un colegio mixto. Dentro de los encuestados la mayoría fueron hombres con un 64% y las mujeres con un 36%; donde las edades más frecuentes en este estudio fueron entre los 12 y 10 años con un 24%, seguida entonces de los 9 años de edad con un 23%, y por último hubo un niño de 7 años de edad entrevistado (Ubaque Beltrán y Lombana González, 2010).

En el estudio mencionado anteriormente se pudo observar una preferencia en los tipos de videojuegos que consumen los niños y niñas, donde los resultados obtenidos fueron los siguientes: Deportes (36%), Aventura (30%), Carreras de carros (14%), Guerra (10%), Lucha libre (7%) y Otros (3%). Otro dato importante que arrojó el trabajo de Ubaque Beltrán y Lombana González

(2010) fue con quienes tienden a jugar más los participantes a los videojuegos, obteniendo entonces que los niños suelen jugar más en compañía de sus primos (34%), amigos (30%), hermanos (28%) y con una menor participación acompañados de sus padres (5%). Un resultado llamativo de este trabajo también fue el lograr identificar en qué días los niños jugando más estando en el periodo escolar, donde en los fines de semana acaparan el mayor tiempo (74%), seguido de entre semana de lunes a viernes (14%) y toda la semana con una menor participación (11%). Por último, dentro de los resultados que se obtuvieron, también destacan los de la cantidad de horas que juegan los niños en época escolar, observando entonces que estos juegan mayormente entre 1-2 horas aproximadamente representando así el 83% de los encuestados, seguido de más de 4 horas aproximadamente, entre 3-4 horas (7%) y finalmente ninguna hora con un 2%. Los resultados de este estudio son cruciales para ese trabajo ya que no solo aborda el consumo de videojuegos en los niños, sino que hace una aproximación al trabajar con individuos de la misma nacionalidad que pretende este trabajo (Ubaque Beltrán y Lombana González, 2010).

El presente trabajo aborda el tema de los videojuegos desde un enfoque integral, teniendo en cuenta la clasificación de estos, sus distintas implicaciones en los usuarios, y los estudios que se han realizado en torno al tema de los videojuegos. Dentro de la investigación realizada por este trabajo se ha podido observar un hecho constante los hallazgos y estudios sobre los videojuegos, y es generalmente el grupo etario más investigado comprende los infantes y adolescentes. Lo anterior se entiende, desde el punto de vista que quienes hacen uso a estos juegos son mayormente los niños y los adolescentes. Pero, lo inquietante e interesante aquí es el hecho de la carencia de estudios de los videojuegos en la adultez temprana como tal, por ende, la investigación hecha en este trabajo busca responder la pregunta: ¿Cuáles son los factores de riesgo y conductas asociadas al uso patológico de videojuegos en estudiantes universitarios?

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo general

- Identificar los factores de riesgo y conductas asociadas al uso patológico de videojuegos en estudiantes universitarios.

4.2 Objetivos específicos

- Identificar los estados de ánimo que influyen y propician en una persona la acción de jugar a los videojuegos.
- Analizar la relación entre los hábitos que adquiere una persona al jugar videojuegos y la presencia de sintomatología de adicción.
- Determinar qué tipo de síntomas y conflictos acompañan el uso de videojuegos.
- Evaluar el estado de las habilidades intrapersonales e interpersonales que pudiesen ser predictoras de la adicción a los videojuegos.

5. MÉTODO

5.1. Diseño y Tipo de Investigación

En el presente trabajo se implementó un diseño de investigación cuantitativa de tipo no experimental transeccional correlacional puesto que se pretendió conocer el grado de asociación de las variables y cómo la relación existente entre estas podría funcionar para prevenir el comportamiento de otras variables asociadas. Asimismo, el diseño de la investigación se considera de carácter no experimental al no haber ningún tipo de manipulación como tal de las variables por parte de los evaluadores. Finalmente, se considera de tipo transversal o transeccional dado que los datos recogidos fueron en un único momento para posteriormente hacer su análisis (Hernández Sampieri et al, 2014).

5.2. Participantes

La muestra estuvo compuesta por un total inicial de 273 participantes que respondieron el instrumento, dentro de los cuales se seleccionaron a un total de $N = 208$ personas utilizando muestreo por conveniencia teniendo en cuenta su condición de estudiantes universitarios.

Tabla 1.

Edades de los Participantes

Edad	Frecuencia
17	9
18	21
19	21
20	39
21	40
22	32
23	15
24	8
25	9

26	5
27	5
28	1
30	2
34	1

Fuente: Elaboración propia.

Estos estudiantes fueron de edades entre los 17 y 34 años (media = 21.16; Sd = 2.63) dentro de los cuales se encuentran un 63% hombres (n = 131), 36.5% de mujeres (n = 76) y un 0.5% identificado con el género no binario (n = 1).

Tabla 2.

Frecuencia Género

Género	Frecuencia
Masculino	131
Femenino	76
No binario	1

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 3.

Frecuencia tipo de institución

Tipo de institución	Número de participantes
Privada	147
Pública	61

Fuente: Elaboración propia.

Del total de participantes, se contó con la participación de un 29.3% perteneciente a universidades públicas (n= 61) y el restante 70.7% a universidades privadas (n=147).

5.3. Instrumento de recolección de información y categorías de análisis

Para realizar la construcción de la escala, se tuvo en cuenta 5 categorías principales de interés para el presente estudio, ellas fueron el estado anímico con relación al uso de videojuegos, los hábitos de uso, la posible sintomatología que el uso patológico pudiera conllevar y la valoración de capacidades interpersonales e intrapersonales como factores predictivos y de protección ante un uso patológico. Las definiciones operacionales de las categorías del presente instrumento y mencionadas anteriormente son:

Estado de ánimo: Los estados de ánimo se caracterizan por ser más que una activación momentánea, ser algo más constante y duradero en el tiempo, así mismo, estos son propios de una conciencia interna más que de elementos externos que fomenten su activación. Estos estados de ánimo pueden ser reflejados por medio de las emociones básicas, que aquí se presentan de forma más difusa, y durable en el tiempo sin perder elementos característicos diferenciales con otro estado de ánimo. Es importante aclarar que para una emoción debe haber un estímulo que la detone, sin embargo, los estados anímicos se pueden presentar aún en ausencia de estímulos que lo activen (Cassaus, 2007). Finalmente, se pueden despertar estados anímicos frente a la repetida y constante aparición de emociones que se irán transformando en ánimos congruentes (Gallardo Vergara, 2006).

Hábitos: Un hábito puede ser entendido como aquel modo de proceder el cual se adquiere mediante la repetición de actos iguales o similares que se dan debido a tendencias de carácter instintivo. Los hábitos se caracterizan por la libre decisión de un individuo en hacerlos de forma consciente, denotando que estos se adquieren como tal. La psicología concibe a los hábitos como cualquier tipo de acto que se logra adquirir por la experiencia y que suele ser realizado de forma regular y automáticamente; algunos ejemplos de hábitos pueden ser: gestos, la forma de mover las manos al hablar, fumar, beber en exceso, comer a ciertas horas, hacer ejercicio, entre otros (Espinosa, 2008).

Síntomas: Bajo un paradigma médico, los síntomas son entendidos como la expresión de una enfermedad, dentro de las cuales se pueden encontrar afectaciones en el impulso, el afecto, el pensamiento, el habla, la percepción corporal, la acción motora, las funciones vegetativas centrales y la tolerancia al estrés (Castaño Añazco, 2020). Dentro de las afectaciones que se pueden

encontrar en casos de adicción se describen también implicaciones conductuales compulsivas, falta de interés en otras actividades, una asociación principalmente con otras personas adictas y síntomas físicos y mentales cuando se intenta detener la conducta, cambio del estado de ánimo, tolerancia, abstinencia, conflictos y recaídas (Griffiths, 2005).

Habilidades intrapersonales: Se le denomina habilidad en tanto que se entiende como un proceso psicológico con posibilidad de entrenamiento. En este caso las habilidades intrapersonales harían referencia a la adaptación de la conducta en situaciones de conflicto, remitiéndose directamente a las características de sí mismo. Teniendo en cuenta el autoconocimiento, introspección y comprensión de las capacidades propias, así como el posterior proceso de gestión emocional; identificar, reconocer, interpretar y orientar la conducta (Gutiérrez-Garzón, 2020).

Habilidades interpersonales: Se le denomina habilidad en tanto que se entiende como un proceso psicológico con posibilidad de entrenamiento. Las cuales enmarcadas en el aspecto interpersonal se estaría haciendo referencia a los medios para facilitar la resolución de conflictos y el comportamiento con los pares, por medio del conocimiento social con respecto a la comprensión y reconocimiento emocional en relación con los demás (Gutiérrez-Garzón, 2020).

Una vez descrito esto, se realizó la construcción de 50 ítems divididos en las cinco categorías de la siguiente manera: *estado de ánimo* (10 ítems), *hábitos* (10 ítems), *síntomas* (10 ítems), *habilidades intrapersonales* (10 ítems) y finalmente, *habilidades interpersonales* (10 ítems). Este instrumento inicial fue validado por jueces, específicamente por dos profesores con nivel de doctorado en psicología (PhD) especializados en el área de inclusión y salud pública, y desarrollo cognitivo y educación. En el formato de validación se le pidió a los jueces que calificaran cada ítem de acuerdo a su pertinencia, relevancia y forma.

El instrumento final quedó conformado por 10 ítems relacionados a estado de ánimo, 11 relacionados con hábitos del uso de videojuegos, 9 de sintomatología, 10 de habilidades intrapersonales y 11 de habilidades interpersonales, para un total de 51 ítems finales posterior a la validación. Adicionalmente se recogieron datos sociodemográficos de edad, tipo de institución a la que pertenece (pública o privada) y género.

Los ítems debían ser respondidos en una escala tipo Likert, puesto que se buscaba que el participante le asignará una puntuación de 1 a 5, teniendo en cuenta que 1 significaba estar

totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo con respecto a las afirmaciones sugeridas en el ítem. Ya que, esta escala desea medir la actitud que el encuestado tiene con respecto a las situaciones planteadas de un tema en específico debido a que, se pueden presentar distintas dimensiones en un mismo encuestado en relación con la temática estudiada (Echauri et al, 2012).

Análisis de los datos. Los datos se procesaron utilizando el paquete estadístico SPSS versión 28.0 y el paquete estadístico JAMOVI v 2.3.18. Dado el tamaño de la muestra se recurrió a la prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov con el propósito de establecer la distribución de los puntajes de los diferentes factores y de la escala en general obteniendo un resultado de ____ evidenciando que las variables centrales en el estudio no tienen una distribución normal. Así, se realizaron diversos tipos de análisis: (a) Estadísticos descriptivos para establecer las tendencias generales de las categorías de análisis de la escala, (b) Correlaciones de fiabilidad del instrumento utilizando el Alpha de Cronbach y (c) correlaciones para determinar el grado de relación existente entre las variables de interés del estudio utilizando la medida de Spearman rho.

5.4. Procedimiento

El instrumento final fue distribuido por medio de la plataforma Google Forms de forma virtual a todos los participantes. El instrumento estuvo disponible durante una semana donde durante en dicho tiempo se recolectaron datos con el fin último de conseguir el mayor número de respuestas. En el instrumento presentado en Google Forms cabe resaltar que también se presentó el consentimiento informado donde se le informaba al participante de forma precisa y clara que se iba a evaluar y su autorización para usar sus respuestas se información suministrada con fines académicos.

Una vez finalizado el tiempo estipulado de una semana por los evaluadores, se decide cerrar las respuestas inhabilitando la incorporación de nuevas en la plataforma Google Forms. Una vez hecho lo anterior, se comenzó a discriminar las respuestas para que solo los estudiantes universitarios pudieran responder. Finalmente, se fueron analizando las respuestas obtenidas para así saber cuáles podrían ser tenidas en cuenta para un posterior análisis.

6. RESULTADOS

Tabla 4.

Media, mediana y desviación estándar de género

	Género	Estado ánimo	Hábitos	Sintomatología	Habilidades intrapersonales	Habilidades Interpersonales
Media	Masculino	3.13	3.19	2.61	2.64	2.14
	Femenino	2.89	2.49	2.07	2.20	1.77
	No binario	3.40	3.45	1.44	3.40	1.64
Mediana	Masculino	3.20	3.27	2.56	2.60	2.09
	Femenino	2.90	2.50	2.00	2.20	1.73
	No binario	3.40	3.45	1.44	3.40	1.64
Sd	Masculino	0.374	0.611	0.634	0.579	0.559
	Femenino	0.422	0.600	0.522	0.406	0.417
	No binario	NaN	NaN	NaN	NaN	NaN

Fuente: Elaboración propia.

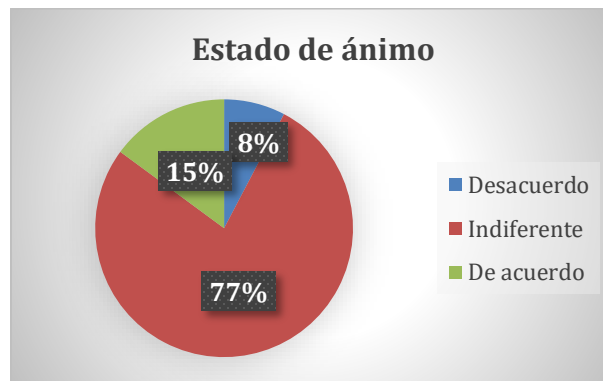
Respecto a los resultados obtenidos y teniendo en cuenta al género como primera variable a analizar, se pudo observar que para la categoría de estados de ánimo favorables al riesgo de uso patológico de videojuegos la media en hombres fue de 3.13 ($sd= 0.374$) mientras que en mujeres fue de 2.89 ($sd = 0.422$). Para el género no binario fue de 3.40 teniendo en cuenta que solo un participante se identificó como tal. En hábitos de uso se observó la media en hombres de 3.19 ($sd = 0.611$) y en mujeres 2.49 (0.600). La sintomatología en hombres se ubicó en promedio en 2.61 ($sd = 0.634$) y en mujeres en 2.07 ($sd = 0.522$). Las habilidades intrapersonales e interpersonales se ubicaron en hombres en 2.64 ($sd = 0.579$) y 2.14 ($sd = 0.559$), y en mujeres fue de 2.20 ($sd = 0.406$) y 1.77 ($sd = 0.417$) respectivamente.

Utilizando la mediana, es posible afirmar además que en cuanto a los estados anímicos favorables al uso patológico de videojuegos, el 50% de los participantes reportó estar por encima

de 3.20 lo cual demuestra una afinidad con la escala dado que las respuestas mayores a 3 (indiferente) refieren que la persona se encuentra identificada con estados de ánimo que pueden ser favorables a derivar en uso patológico de videojuegos, y a su vez esto demuestra las diferencias con el género femenino quienes reportaron una mediana de 2.90. Esta tendencia se mantiene con la categoría de hábitos de uso en donde la muestra masculina presenta una mediana de 3.27 mientras que en mujeres fue de 2.50. Para las categorías de presencia de sintomatología y habilidades intrapersonales, las medianas en hombres se situaron en 2.56 y 2.60 respectivamente mientras que en mujeres fue de 2.00 y 2.20. Finalmente, para la categoría de habilidades intrapersonales, la mediana en hombres fue de 2.09, mayor a la de mujeres quienes reportaron una mediana de 1.73. Esto nos indica en general que el 50% de la muestra masculina que respondió a la escala presenta mayor afinidad con la misma mientras que en las mujeres la afinidad es menor.

Figura 1.

Porcentajes Estado de ánimo

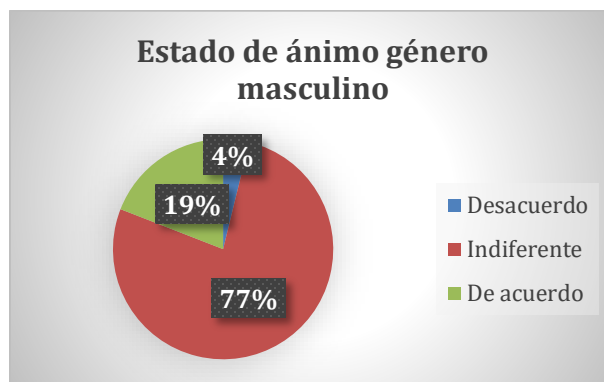


Fuente: Elaboración propia

Complementando lo anterior, para poder observar más detalladamente las particularidades de cada género, es importante mencionar la distribución de favorabilidad frente a la escala que midió el riesgo de uso patológico en videojuegos. En ellos, con respecto a la categoría de estado de ánimo, se encontró que del total de participantes cerca del 15% respondió de “de acuerdo” frente a la categoría de estados de ánimo, indicando así que esta población reportó estados de ánimo que son de riesgo para el uso adictivo de videojuegos

Figura 2.

Porcentajes Estado de ánimo masculino

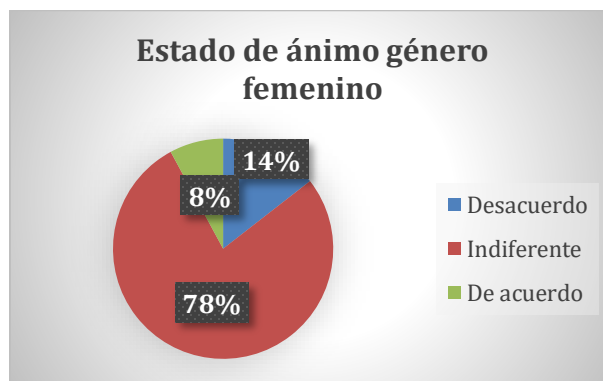


Fuente: Elaboración propia

De los participantes masculinos, el 19% reportó estar de acuerdo con la escala demostrando así su favorabilidad a la misma, lo cual a su vez indica la presencia de estados de ánimo riesgosos para el uso adictivo de videojuegos. Esto es importante a resaltar dado que demuestra las diferencias existentes entre género frente a la favorabilidad para con la escala.

Figura 3.

Porcentajes estado de ánimo Femenino



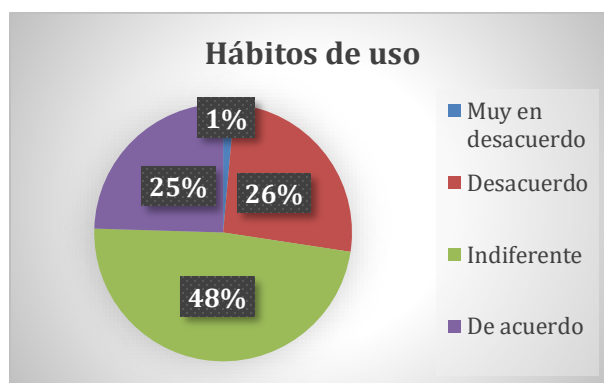
Fuente: Elaboración propia

Contrario a lo sucedido con la población masculina, en el género femenino el porcentaje que reportó estar de acuerdo con la escala y cuyo estado de ánimo puede ser considerado como un

factor de riesgo frente al uso patológico fue del 8%, mucho menor comparado con la población masculina.

Figura 4.

Porcentajes hábitos de uso

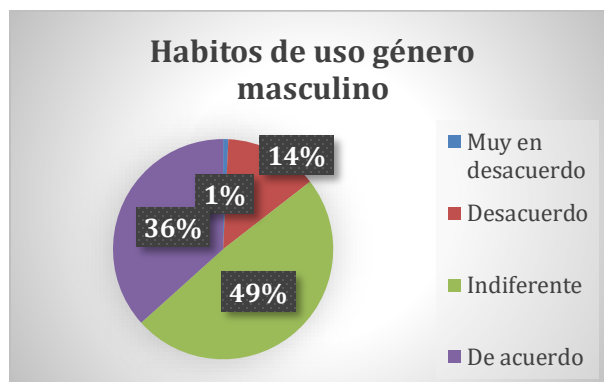


Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, respecto a los hábitos de uso, se encontró que cerca del 26% de los participantes en total presentó favorabilidad en cuanto al uso constante y recurrente de videojuegos, distinguiendo este del uso espontáneo o de hobby en su intensidad y calidad de interacciones que se establecen con el estímulo. Esto es un gran número que nos demuestra la propensión que hay en la comunidad universitaria frente al uso frecuente de videojuegos sin indicar necesariamente el uso patológico. Esto se expondrá posteriormente teniendo en cuenta las correlaciones de hábitos con otras variables como la sintomatología de adicción.

Figura 6.

Porcentajes hábitos de uso género masculino

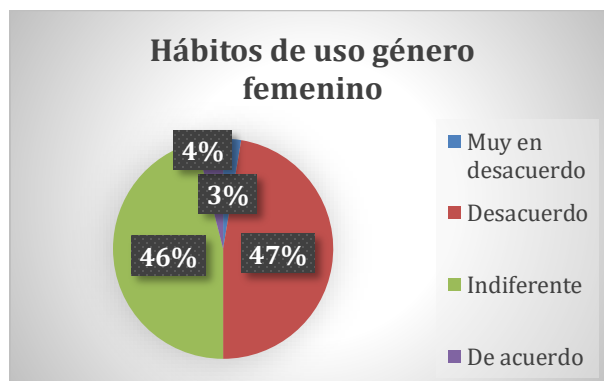


Fuente: Elaboración propia

En cuanto a la muestra masculina, se encontró que cerca del 36% reportó estar de acuerdo con la escala en su categoría de hábitos de uso, demostrando así que sus hábitos son más frecuentes que los del resto de la muestra y que estos podrían ser indicio de un posible uso patológico dada la prolongada exposición.

Figura 7.

Porcentajes hábitos de uso género femenino

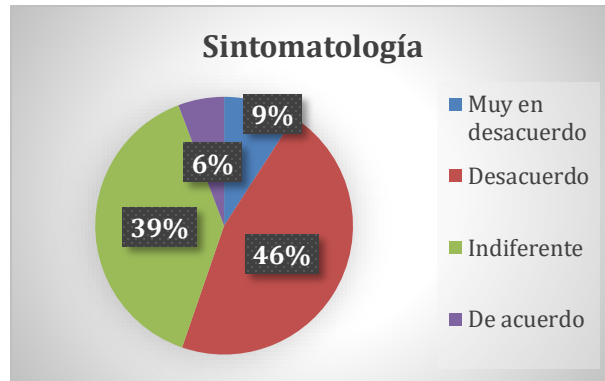


Fuente: Elaboración propia

Por su parte, en la población femenina apenas el 4% reportó hábitos de uso prolongados dada su respuesta de acuerdo con la escala. Nuevamente esta información demuestra las diferencias existentes entre géneros respecto al acceso e influencias generadas por los videojuegos.

Figura 8.

Porcentajes Sintomatología

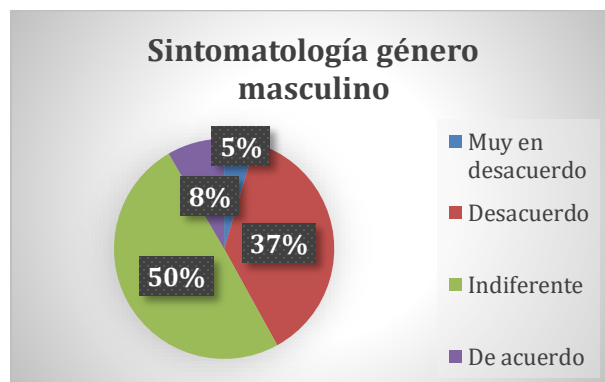


Fuente: Elaboración propia

Para la sintomatología de uso adictivo, se encontró que, del total de la muestra, un 6% presentó favorabilidad frente a la escala, reportándose así identificados con las conductas y sintomatologías que, según la literatura, responden a la presencia de adicción o uso patológico.

Figura 9.

Porcentajes sintomatología masculino

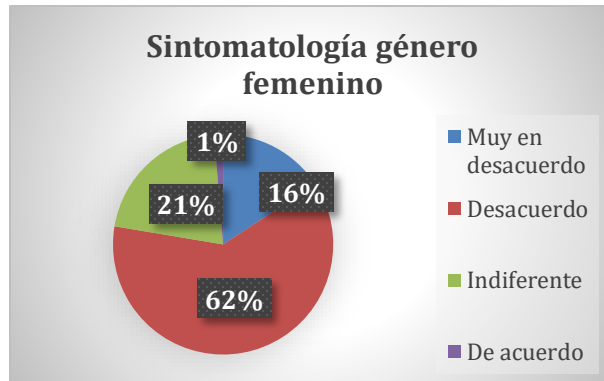


Fuente: Elaboración propia

Por su lado, el género masculino reportó afinidad con la escala en cuanto a la sintomatología en un 8%, siendo esto un número importante teniendo en cuenta el nivel de la muestra en estudiantes universitarios.

Figura 10.

Porcentajes sintomatología género femenino

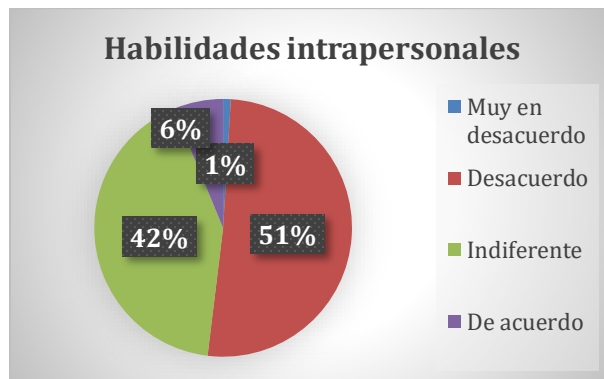


Fuente: Elaboración propia

Por su parte, en la muestra femenina se reportó únicamente un 1% respondiendo de acuerdo con la escala y demostrando así la presencia de sintomatología de adicción.

Figura 11.

Porcentajes Habilidades intrapersonales

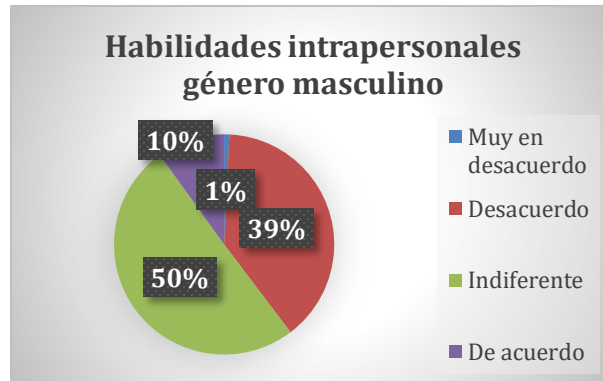


Fuente: Elaboración propia

En cuanto a las habilidades intrapersonales que pueden ser factores de riesgo o protección frente al uso patológico, se encontró que del total de la población cerca del 6% reportó que sus habilidades intrapersonales podrían ser de riesgo al mostrar su afinidad con la escala.

Figura 12.

Porcentajes Habilidades intrapersonales masculino

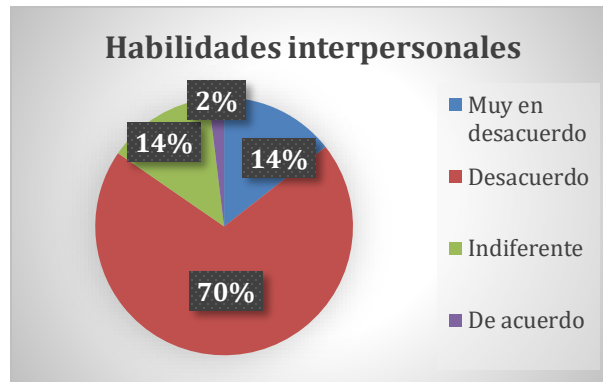


Fuente: Elaboración propia

En cuanto a las distinciones por género, se encuentra que los reportes de habilidades intrapersonales favorables al uso adictivo se dieron principalmente en la muestra masculina con un 10% que respondió con afinidad por la escala, concordando estos datos con las correlaciones expuestas más adelante en donde se evidencia que en los hombres es mayor el riesgo de uso patológico teniendo en cuenta sus habilidades intrapersonales más débiles según lo reportado. En el caso femenino no se encontró porcentaje que estuviera de acuerdo con la escala por lo cual solo se incluye la información referida al género masculino.

Figura 13.

Porcentajes Habilidades interpersonales

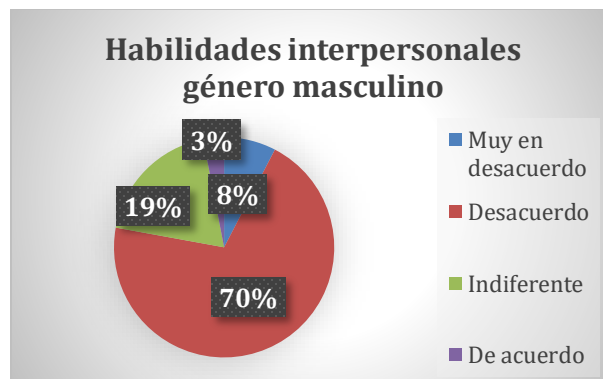


Fuente: Elaboración propia

Finalmente, en cuanto a las habilidades de relacionamiento interpersonales que funcionan como factor de protección o riesgo frente al uso adictivo, se encontró que, del total de la población, un 2% reportó estar de acuerdo con la escala, indicando así que sus habilidades intrapersonales son bajas y por lo tanto representan un factor de riesgo para caer en un uso patológico, mientras que cerca del 84% reportó estar en desacuerdo con la escala, indicando así que sus habilidades intrapersonales pueden ser consideradas como factores de protección al alejarles del uso adictivo de videojuegos.

Figura 14.

Porcentajes Habilidades interpersonales masculino



Fuente: Elaboración propia

Nuevamente, estos datos son importantes a considerar especialmente en la muestra masculina la cual reportó un 3% de afinidad con la escala en cuanto a sus habilidades intrapersonales mientras que esto fue nulo en la muestra femenina.

Tabla 5.

Media, mediana y desviación estándar de tipo de universidad

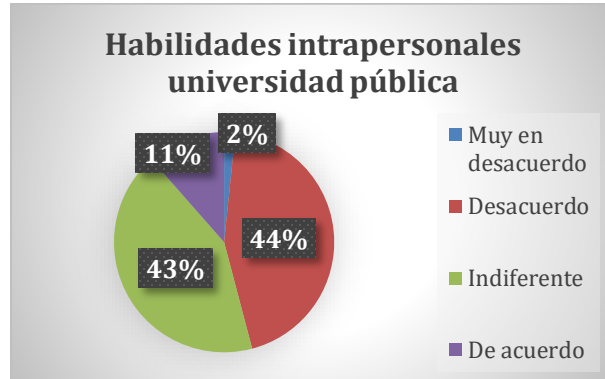
	Tipo de universidad	Estado ánimo	Hábitos	Sintomatología	Habilidades intrapersonales	Habilidades Interpersonales
Media	Pública	3.08	3.05	2.48	2.62	2.03
	Privada	3.02	2.89	2.37	2.43	1.99
Mediana	Pública	3.10	3.09	2.44	2.50	2.00
	Privada	3.00	2.82	2.33	2.40	1.91
Sd	Pública	0.378	0.564	0.575	0.585	0.484
	Privada	0.420	0.734	0.680	0.549	0.563

Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, en cuanto al tipo de universidad de los participantes y las diferentes variables analizadas, se obtuvo que aquellos pertenecientes a instituciones públicas puntuaron ligeramente más alto sin llegar a ser significativo en cuanto a los estados de ánimo favorables al uso patológico con una media de 3.08 ($Sd = 0.378$) mientras que los de instituciones privadas mostraron una media de 3.02 ($Sd = 0.420$). Para los hábitos de uso, participantes de universidades públicas obtuvieron una media de 3.05 ($Sd = 0.564$) mientras que en privadas fue de 2.89 ($Sd = 0.734$). Para la sintomatología de uso adictivo en públicas y privadas, se obtuvieron medias de 2.48 ($Sd = 0.575$) y 2.37 ($Sd = 0.680$) respectivamente. En la categoría de habilidades intrapersonales se obtuvo que estudiantes de pública arrojaron un promedio de 2.62 ($Sd = 0.585$) mientras que en privada fueron de 2.43 ($Sd = 0.549$) y finalmente, para las habilidades interpersonales fue de 2.03 ($Sd = 0.484$) en pública y de 1.99 ($Sd = 0.563$) en privada.

Figura 15.

Porcentajes Habilidades intrapersonales universidad pública.

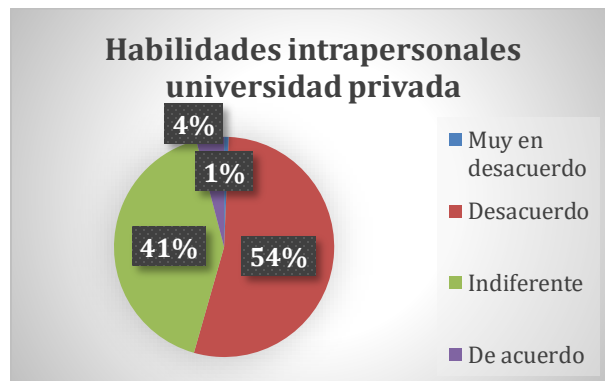


Fuente: Elaboración propia

Con respecto al tipo de universidad, es importante resaltar principalmente las diferencias presentes en cuanto a las habilidades intrapersonales en las cuales, como se describe a en la gráfica, se evidenció que dentro de los participantes vinculados a universidades públicas, el 11% reportó habilidades intrapersonales afines a la escala, es decir, que su calidad favorece al uso patológico de videojuegos, lo cual expondría a las mismas como un factor de riesgo.

Figura 16.

Porcentajes Habilidades intrapersonales universidad privada.



Fuente: Elaboración propia

Por su parte, en las instituciones privadas se reportó un 4% afín a la escala, indicando un menor porcentaje con riesgo de presentar uso patológico teniendo en cuenta sus habilidades intrapersonales.

Tabla 6.

Media, mediana y desviación estándar de edad

	Edad	Estado ánimo	Hábitos	Sintomatología	Habilidades intrapersonales	Habilidades Interpersonales
Media	17	2.92	2.98	2.19	2.46	2.22
	18	2.94	2.71	2.32	2.47	2.13
	19	3.08	2.93	2.22	2.60	1.92
	20	3.01	2.92	2.32	2.39	1.88
	21	3.06	2.89	2.42	2.52	1.94
	22	3.08	2.88	2.36	2.34	1.92
	23	3.14	3.05	2.56	2.53	2.09
	24	3.15	3.09	2.81	2.58	1.99
	25	3.20	3.38	2.94	2.86	2.55
	26	2.86	2.67	2.71	2.52	2.27
	27	2.98	3.62	2.56	2.82	1.93
	28	2.60	3.18	2.44	2.10	1.82
	30	2.90	3.59	2.44	2.25	2.27
	34	2.60	1.36	1.44	1.80	2.09
Mediana	17	3.00	3.18	2.33	2.40	2.09
	18	3.00	2.73	2.22	2.30	2.00
	19	3.10	2.82	2.11	2.40	1.73
	20	3.00	2.82	2.33	2.30	1.82
	21	3.05	2.86	2.39	2.50	1.86
	22	3.10	2.86	2.39	2.40	1.95
	23	3.00	3.00	2.56	2.40	1.82
	24	3.20	3.18	2.56	2.35	2.14
	25	3.20	3.45	3.00	2.90	2.45
	26	2.80	2.27	3.22	2.70	2.45
27	3.00	3.64	2.67	2.90	2.00	
28	2.60	3.18	2.44	2.10	1.82	

	30	2.90	3.59	2.44	2.25	2.27
	34	2.60	1.36	1.44	1.80	2.09
Sd	17	0.363	0.594	0.458	0.637	0.617
	18	0.372	0.862	0.713	0.641	0.648
	19	0.432	0.612	0.507	0.788	0.450
	20	0.461	0.769	0.687	0.465	0.424
	21	0.401	0.640	0.560	0.450	0.541
	22	0.402	0.571	0.581	0.473	0.489
	23	0.472	0.659	0.773	0.716	0.725
	24	0.346	0.503	0.700	0.420	0.515
	25	0.269	0.467	0.701	0.623	0.618
	26	0.467	1.08	0.993	0.589	0.633
	27	0.311	0.584	0.593	0.377	0.175
	28	NaN	NaN	NaN	NaN	NaN
	30	0.424	0.193	1.26	1.34	0.129
	34	NaN	NaN	NaN	NaN	NaN

Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a la edad, Se encontraron diferencias que muestran que a mayor edad se presentan mayores sintomatologías principalmente, alcanzando un máximo hacia los 24-26 años. Con respecto a la mediana, se encontró que los datos más elevados de afinidad con la escala en la categoría de sintomatología se registran entre los 24 y los 27, pero especialmente entre los 25 y 26 años donde se encontró que el 50% de la muestra reportó datos de afinidad por encima de 3.00 y 3.22 respectivamente, indicando así el aumento de la presencia de sintomatología con la edad.

Descrito lo anterior y para poder validar la fiabilidad del instrumento construido, se estableció el alpha de Cronbach = 0.89 para el instrumento final, demostrando así la fiabilidad y correlación presente en el instrumento con respecto a lo que se pretendía medir.

Tabla 7.*Alpha de Cronbach*

Alpha de Cronbach	Número de ítems
.885	51

Fuente: Elaboración propia.

Dentro del análisis factorial, se obtuvo que el alpha de Cronbach para la categoría de estado de ánimo fue de .22 con 10 ítems, en el factor de hábitos de uso de videojuegos el alpha fue de .80 con 11 ítems, para la categoría de sintomatología fue de .70 con 9 ítems, para la de habilidades intrapersonales fue de .61 con 10 ítems y finalmente la de habilidades interpersonales fue de .70 con 11 ítems. Así mismo, analizando la prueba a la luz de la distribución de los datos, se realizó la prueba de normalidad KMO = .916 con una significación de .000, así mismo realizando el análisis por categorías en la prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov, la significancia de cada una fue: Estado de ánimo = .030; Hábitos de uso = .019; Sintomatología = .016; Habilidades intrapersonales = .002; Habilidades interpersonales = <.001 indicando que los datos obtenidos en la escala no se distribuyen de forma normal.

Tabla 8.**Matriz de correlaciones**

		Estado de ánimo	Hábitos de uso	Sintomatología	Habilidades intrapersonales		
Hábitos de uso	Rho de Spearman	0.572 ***	—				
	valor p	< .001	—				
Sintomatología	Rho de Spearman	0.462 ***	0.621 ***	—			
	valor p	< .001	< .001	—			
Habilidades intrapersonales	Rho de Spearman	0.444 ***	0.549 ***	0.605 ***	—		
	valor p	< .001	< .001	< .001	—		
Habilidades interpersonales	Rho de Spearman	0.315 ***	0.390 ***	0.571 ***	0.593 ***	—	
	valor p	< .001	< .001	< .001	< .001	< .001	—

Nota. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

-

Fuente: Elaboración propia

Con respecto a la información obtenida en la prueba, se pudo evidenciar que las categorías se encuentran correlacionadas entre sí de forma positiva y directamente proporcional, esto se puede comprobar utilizando los datos de correlación de spearman dada la distribución no normal de los datos recolectados. La correlación presente entre la categoría de estado de ánimo y hábitos de uso de videojuegos fue fuerte con $\rho = .53$ y $p\text{-valor} = 0.001$; entre hábitos de uso y sintomatología fue fuerte igualmente con $\rho = .62$ y $p\text{-valor} = 0.001$; entre sintomatología y habilidades intrapersonales fue de $\rho = .61$, $p\text{-valor} = 0.001$ por mencionar algunas.

Tabla 9.

Correlación con variables sociodemográficas

		Género		Edad		Tipo de universidad
Estado de ánimo	Rho de Spearman	-0.298	***	0.058		-0.051
	valor p	< .001		0.405		0.465
Hábitos de uso	Rho de Spearman	-0.479	***	0.125		-0.095
	valor p	< .001		0.071		0.170
Sintomatología	Rho de Spearman	-0.423	***	0.194	**	-0.094
	valor p	< .001		0.005		0.177
Habilidades intrapersonales	Rho de Spearman	-0.359	***	0.058		-0.149 *
	valor p	< .001		0.404		0.031
Habilidades interpersonales	Rho de Spearman	-0.327	***	0.062		-0.054
	valor p	< .001		0.372		0.440

Nota. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, relacionando las variables sociodemográficas con las categorías analizadas, se encontró que, por ejemplo, la correlación presente entre edad y sintomatología es media con $\rho = .194$ y $p\text{-valor} = 0.005$, sin embargo, no se encuentran correlaciones significativas entre la edad y otros factores. De otro lado, la correlación entre tipo de universidad y habilidades intrapersonales es leve y de forma negativa con $\rho = -0.149$ y $p\text{-valor} = 0.031$, mientras que las correlaciones de esta variable sociodemográfica con las demás categorías de análisis fueron nulas con $\rho = -0.094$ y $p\text{-valor} = 0.177$ para la categoría de sintomatología, por ejemplo. Por otro lado, las correlaciones de género con respecto a las categorías de análisis son en su totalidad fuertes, para el caso del estado de ánimo se encontró una correlación de $\rho = -0.298$ con $p\text{-valor} = 0.001$, para los hábitos de uso de videojuegos el $\rho = -0.479$ con $p\text{-valor} = 0.001$, para sintomatología de uso patológico $\rho = -0.423$ con $p\text{-valor} = 0.001$, para habilidades intrapersonales $\rho = -0.327$ con $p\text{-valor} = 0.001$ y finalmente, habilidades interpersonales con $\rho = -0.327$ con $p\text{-valor} = 0.001$. Esto indica, debido a la codificación de los datos para su análisis, que el género masculino presentó mayor respuesta positiva frente a la escala del uso patológico de videojuegos.

Tabla 10.

Prueba de significancia U de Mann-Whitney con relación al género

		Estadístico	p
Estado de ánimo	U de Mann-Whitney	3116	< .001
Hábitos de uso	U de Mann-Whitney	2044	< .001
Sintomatología	U de Mann-Whitney	2509	< .001
Habilidades intrapersonales	U de Mann-Whitney	2716	< .001
Habilidades interpersonales	U de Mann-Whitney	3062	< .001

Fuente: Elaboración propia

Continuando con lo anterior, y para poder establecer si las correlaciones presentes y las diferencias expuestas previamente son significativas, se aplicó la prueba U de Mann-Whitney la cual realiza un análisis de las medias y determina estadísticamente si las diferencias existentes son significativas para dos grupos. En el caso de la tabla descrita anteriormente, se realizó esta prueba para los grupos femenino y masculino en las cinco categorías de análisis las cuales mostraron

correlaciones fuertes encontrando que con un $p < .001$ se puede afirmar que las diferencias entre géneros con respecto a los resultados evaluados por la escala son estadísticamente significativas.

Tabla 11.

Prueba de significancia U de Mann-Whitney con relación al tipo de universidad

		Estadístico	p
Estado de ánimo	U de Mann-Whitney	4146	0.434
Hábitos de uso	U de Mann-Whitney	3896	0.156
Sintomatología	U de Mann-Whitney	3949	0.199
Habilidades intrapersonales	U de Mann-Whitney	3583	0.027
Habilidades Interpersonales	U de Mann-Whitney	4169	0.469

Fuente: Elaboración propia

Con respecto a las diferencias presentes en las instituciones públicas y privadas, se encontró que así como en las correlaciones, las únicas diferencias que ligeramente se pueden afirmar como estadísticamente significativas son las presentes en la categoría de habilidades intrapersonales con $p = .027$

7. DISCUSIÓN

La presente investigación tuvo como objetivo identificar los factores de riesgo y conductas asociadas al uso patológico de videojuegos en estudiantes universitarios, en la cual se encontró especialmente relevante la variable de género dado que se correlaciona por diversas razones con todas las categorías planteadas anteriormente. Primero, la escala fue respondida mayormente por hombres. Segundo, se presentó una afinidad considerablemente importante frente a las afirmaciones realizadas en la misma, por ejemplo, en la categoría de hábitos se pretendió evaluar qué conductas adquiridas eran realizadas frecuentemente debido al uso de videojuegos, determinando que suele dedicarse mayor cantidad de tiempo a los videojuegos entre semana en comparación con los fines de semana cuando se habla de un posible uso patológico, sin embargo, los fines de semana se puede determinar que hay un aumento en el uso de videojuegos por motivos de ocio y entretenimiento. Por esta misma línea, existe una preferencia de jugar videojuegos en vez de compartir en familia por parte de los participantes que presentaban conductas asociadas al uso patológico y podría considerarse como factor de riesgo que los estudiantes tengan la percepción de divertirse más cuando juegan videojuegos solos que en compañía, además de ser una temática relevante y recurrente en sus conversaciones cotidianas.

Profundizando en lo anterior, se encontró que autores como Halbrook et al. (2019) han realizado estudios sobre los factores que contribuyen al bienestar y efectos positivos del uso de videojuegos partiendo del supuesto de que los efectos generados y su impacto sobre el bienestar están mediados por variables como la motivación al jugar y las características propias de los videojuegos. Se encontró entonces que el incluir la actividad social beneficia las conductas prosociales y afecta la relación entre videojuegos violentos y la agresión ya que, esta relación depende en gran parte de variables socio contextuales e individuales que se consideran ajenas al videojuego. De igual forma, incluir actividad física en los videojuegos puede proporcionar altos niveles de disfrute y mejorar la salud física lo cual aumentaría las tasas de adherencia. Llegando como conclusión a un '*perfil de juego óptimo*' caracterizado por estas conductas prosociales de integración y relacionamiento con otros (Halbrook et al. 2019), siendo coherente con los hallazgos encontrados en la presente investigación sobre los factores que serían protectores frente a un posible uso patológico de videojuegos.

Lo anterior se asemeja también con una de las conclusiones de la investigación realizada por Iglesias-Caride et. al (2022) donde se afirma como factor crucial el género, en tanto que los hombres lo consideran parte de su niñez y cultura juvenil, dedicándole entonces más tiempo a esta actividad, lo cual los hace más propensos a desarrollar una conducta de juego problemático, puesto que tienden a sentirse comprometidos a nivel cognitivo, afectivo y comportamental con el entorno digital de los videojuegos (Jamak et al, 2018; citado en Iglesias-Caride, et al., 2022). Mientras que para el género femenino los videojuegos son considerados como un pasatiempo de carácter infantil. Esta relación existente entre el género y el riesgo de adicción a los videojuegos respalda lo encontrado en los resultados de la presente investigación denotando así al género como una categoría fundamental a la hora de abordar problemas de uso patológico de videojuegos.

Esto respalda los resultados obtenidos en la escala dado que, dentro de la muestra masculina, el 36% reportó su afinidad con la escala en la categoría de hábitos de uso, indicando así que sus hábitos de juego tienden al comportamiento patológico y no a un uso de entretenimiento como sí lo sería el del 15% que, si bien son usuarios de los videojuegos, se reportaron en desacuerdo con la escala. Esto se relaciona con un 8% de los hombres que reportaron síntomas propios de un comportamiento adictivo como los descritos anteriormente y que están relacionados con la mayor exposición. En contraposición con esto, el género femenino reportó solo un 4% de hábitos de uso patológico, relacionado con un 1% de sintomatología. Se destaca además que los hábitos de uso dejan de responder al ocio y empiezan a presentar características problemáticas respecto al uso patológico en el momento en que se da un mayor compromiso con los mismos afectando así el funcionamiento considerado como normal a nivel social en otras actividades.

Asimismo, estudios como el de González et al. (2017) el cual tenía como objetivo comprender qué variables psicológicas inciden en el uso patológico de videojuegos, encontró también un punto importante en el tema del género. En dicho estudio los hombres obtuvieron puntuaciones más altas que las mujeres en un cuestionario del juego problemático en videojuegos, e igualmente los hombres catalogados como jugadores patológicos obtuvieron altas cifras de ansiedad en comparación a jugadores no-patológicos hombres. En cuanto a los hallazgos importantes de esta investigación se puede resaltar que aquellas personas con uso problemático de videojuegos suelen tener problemas significativos en sus principales entornos. Destacando

también que los síntomas y trastornos más prevalentes en el juego patológico son los de ansiedad y depresión reportados principalmente en la población masculina.

Hallazgos como los mencionados anteriormente relacionados con el uso patológico de videojuegos en cuanto al género, pueden invitar a disciplinas como la psicología a repensar algunos aspectos de las adicciones de tipo conductual. Esto debido a que, es llamativo cómo los hombres pueden puntuar en escalas más altas en varios estudios que hablan del juego problemático. Lo anterior da a entender que los hombres no sólo son más propensos a padecer de este problema sino que, esto puede ser una de las consecuencias directas de lo que muchas veces se habla en torno al aparato psíquico de un hombre en la sociedad, donde se discute que los hombres suelen ser más introvertidos que las mujeres a la hora de hablar sobre sus problemas y sentires, o simplemente se ha convertido en un patrón de conducta instaurado dentro de una cultura machista que cultiva una cierta masculinidad normativa, que ha provocado que el hombre no pueda hablar libremente sobre sus conflictos y se termine resguardando en este tipo de actividad de ocio como lo son los videojuegos.

Adicionalmente, respecto con la identificación de los estados de ánimo que influyen significativamente y propician en una persona la acción de jugar a los videojuegos, se determinó que hay particularidades que influyen en el bienestar de los jugadores por ejemplo, que el jugar tiene repercusiones en el estado de ánimo en tanto que, promueve la percepción de que éste mejora cuando se juega videojuegos puesto que de la muestra total hubo un 15% que respondió de manera favorable a la escala en la categoría de estado de ánimo, indicando que su estado anímico podría ser catalogado como bajo y considerarlo un factor de riesgo dado que, lleva a los participantes a buscar una especie de refugio en los videojuegos. Además de que, nuevamente en los hombres se puntuó un 19% favorablemente mientras que, en las mujeres fue solo el 8% es decir, que los hombres reportaron más estados de ánimo bajos exponiéndose así al riesgo de caer en patrones de uso adictivo no solo de videojuegos sino también de otros estímulos que representen una mejora en el estado anímico.

En relación con lo anteriormente mencionado, se ha encontrado que el juego de alta intensidad favorece los afectos positivos en la medida que los jugadores están motivados por la búsqueda de sensaciones y la gratificación inmediata que los videojuegos les brindan. Pérez-Sánchez y Torres (2014) realizaron estudios sobre la relación entre la activación provocada por

videojuegos y su repercusión en la autopercepción del estado de ánimo utilizando un diseño de muestras repetidas en 27 estudiantes universitarios. Dentro de los resultados se resaltó que los juegos que representaban una mayor activación en el usuario tienen implicaciones directas en el estado de ánimo mejorando la percepción del mismo realizando una diferenciación importante en el tipo de juego ya que “se trataba de juegos no agresivos, en los que se competía con el propio desempeño y con énfasis en la actividad motora y perceptual” (p. 12) por lo cual se entiende que la activación estaría asociada con las características mismas del juego pero manteniendo en común el recurso de entretenimiento para buscar el bienestar psicológico, manteniendo la percepción de estado placentero por medio de las experiencias novedosas acompañadas de sentimientos de éxito y desafío en el caso de que el jugador afronte de forma exitosa la situación planteada; resaltando además la influencia del género debido a que aun cuando las mujeres puntuaron más alto en juegos de baja intensidad, los hombres por su parte puntuaron alto antes y después del juego mostrando una mayor repercusión en el estado de ánimo.

Por otro lado, con respecto a los hallazgos del presente estudio, se pudo encontrar que la sintomatología y los hábitos de uso de los videojuegos presentaron una correlación positiva muy fuerte, lo cual indica que al aumentar el tiempo de uso de los videojuegos e incluir esto como un hábito dentro de la vida diaria, separándolo del uso ocasional o de ocio, aumenta la presencia de sintomatología de adicción. Esto es importante a destacar puesto que nos evidencia que efectivamente el uso prolongado de videojuegos sin control o regulación aumenta el riesgo de presentar conductas asociadas a un uso adictivo tales como sensaciones corporales, pensamientos intrusivos, sentimientos de abstinencia, incomodidad ante la suspensión del uso e incluso afectaciones en el funcionamiento social de la persona, interfiriendo con actividades y responsabilidades de su vida diaria. Siento esto coherente con la interpretación realizada en la investigación de Vásquez-Venturo (2019) en la que tanto la población con diagnóstico de TEA como la población neurotípica, reconoce y es consciente de los inconvenientes que se pueden presentar con el uso problemático de videojuegos entre los que se destaca la adicción, la dificultad académica y reducción de la vida social, concluyendo entonces que estos son los principales factores problemáticos identificados por las dos poblaciones.

Así mismo, ahondando un poco más en las repercusiones de la sintomatología y hábitos de uso, dentro de la escala y específicamente en la categoría de sintomatología se incluyeron ítems

direccionados a indagar por la interferencia que los videojuegos podían llegar a tener en la vida cotidiana de los participantes y la prioridad que estos le brindan por encima de otras responsabilidades encontrando que, así como se puede presentar una dependencia al uso de videojuegos como una adicción, ésta es diferencial con respecto a otras adicciones en la medida que las personas pueden presentar características naturales o desarrollar conductas que aumentan las probabilidades de generar una dependencia por ejemplo, sentimientos de baja autoestima lo cual conlleva insatisfacción con la vida diaria y pensamientos de desesperanza recurrente en la vida real, sin presencia de la vida virtual. Incluso características del videojuego en sí mismo en la medida que, hay unos en los que se debe invertir mayor cantidad de tiempo puesto que, la creación del personaje debe ser más detallada promoviendo un ambiente en el que se dependa de la interacción con el videojuego (Marengo, et. al, 2015).

Lo reportado por los participantes de la escala muestra información que ayuda a esclarecer las diferencias entre un usuario recurrente de los videojuegos, y uno cuyos hábitos de uso interfieren con su vida y su funcionamiento social en general, y que podría ser descrito como un usuario con comportamientos patológicos. Si tenemos en cuenta que la escala se distribuyó únicamente entre estudiantes universitarios, la información nos muestra que hay una gran parte de la población que está viendo afectada su rutina y correcto funcionamiento con respecto a las responsabilidades asignadas, como por ejemplo el estudio, debido al uso recurrente de videojuegos. Esto afecta no solamente el tiempo de ocio, sino que empieza a ser problemático en el momento en que afecta esferas como la familiar, la académica y la personal donde el sujeto pospone tareas importantes a realizar por darle prioridad al juego. Ahora bien, es de resaltar los beneficios que tienen los videojuegos en aspectos de rendimiento académico, motivación, desarrollo de funciones ejecutivas, conocimiento general, entre muchos otros descritos en la literatura, pero en el momento en que su uso afecta al estudiante e impide que este pueda rendir apropiadamente con lo que se le asigna, los beneficios empiezan a ser opacados por la patología naciente ante la cual se vuelve fundamental una regulación y tiempos claros que permitan explotar al máximo los beneficios provenientes de las consolas mientras que se mantiene un óptimo funcionamiento personal y social que permita adaptarse y responder a los requisitos del entorno.

Por otro lado, es importante también caracterizar cuáles son algunos factores que sirven de protectores y que ayudan a que, si bien en la actualidad estemos expuestos casi que

permanentemente a los juegos y consolas, no presentemos uso patológico de los mismos. Uno de los principales que se pueden resaltar son las habilidades de relacionamiento intrapersonales las cuales se correlacionan directamente y de forma proporcional con la sintomatología de uso adictivo, por lo cual, a mayor afinidad con la escala, es decir habilidades más pobres de relacionamiento intrapersonal, mayor sintomatología presente; y mientras mejores habilidades intrapersonales reportadas (menor afinidad con la escala) se reportaba también una menor sintomatología.

Es importante destacar esto como un factor protector en el cual se puedan orientar programas de prevención y atención al uso adictivo no solo de videojuegos sino de otros estímulos que puedan desencadenar en uso patológico. Se puede observar que la persona en sí misma y sus niveles de autoconcepto positivo, autoestima, autoeficacia percibida, valoración del estatus social y comparación con pares, autogestión emocional, automotivación y demás capacidades personales resultan ser un aspecto fundamental a la hora de presentar mayores o menores riesgos de caer en usos patológicos. Esto puede ir además influenciado por la valoración social que realiza la persona de sí misma, dado que los videojuegos representan un mundo virtual y una realidad diferente y ajena a la que puede estar viviendo en el día a día, por lo que mientras una persona puede tener un autoconcepto muy deteriorado, el videojuego le brinda la oportunidad de crear su avatar respecto a sus deseos y esquemas corporales predilectos generando así un mayor confort con la imagen virtual y el reconocimiento que allí pueda tener dado su rendimiento, cosas que pueden no ser valoradas o con las que la persona no se siente cómoda en la vida real.

Los videojuegos además ofrecen un sistema de recompensa constante en el cual la persona se siente motivada y reforzada a medida que aumenta niveles, consigue nuevos objetivos, desbloquea personajes, derrotas oponentes, entre otros. Y este refuerzo constante y reconocimiento del logro puede funcionar como una cosa extraordinaria que una persona con habilidades intrapersonales pobres no logra conseguir en sí misma o en su entorno inmediato, razón por la cual, lógicamente preferirá estar inmerso en un mundo virtual que le recompensa constantemente y le brinda la oportunidad de construirse a su deseo, a estar en un mundo real donde tendrá que lidiar con esquemas corporales con los que no se siente cómodos e incluso sobre los que puede presentar distorsiones cognitivas. Es por esto que, la investigación realizada por González-Vázquez, y Igartua (2018) ha encontrado que la percepción que tiene un individuo de sí mismo

incide en la elección del tipo de videojuego, examinando previamente la situación a la que se puede enfrentar al consumir algún videojuego y ver si no solo puede llegar a sacar provecho de ella, sino también superarla en términos de competencia y capacidades de adaptación del individuo. Incluso, las motivaciones de la elección en videojuegos se podrían llegar a agrupar en tres dimensiones: excitación, satisfacción de hacer bien y reducción de tensión, con la influencia de factores como: el placer y disfrute, excitación producida, mejora y gestión del estado de ánimo y dominio del desafío.

Por otro lado, las habilidades interpersonales resultaron ser también un factor protector importante a la par de las intrapersonales descritas anteriormente, debido a que una red de apoyo que pueda acompañar al jugador y a la que este valore, puede ayudar a controlar el tiempo de exposición y a conseguir validación y respaldo por fuera del mundo virtual, reduciendo así la necesidad de consumir un videojuego para sentirse reforzado. Por otro lado, la virtualidad de los videojuegos presenta una nueva forma de relacionamiento que puede resultar novedosa comparada con las formas de vinculación de años atrás, allí se abre un nuevo campo en el cual puedes conectar con personas de diferentes latitudes del mundo y (como fue expuesto anteriormente) podrán ver el personaje construido en el videojuego. Esto resulta ser algo maravilloso para una persona que presenta pobres habilidades de relacionamiento interpersonal en su diario vivir dado que la interacción virtual provee una barrera tecnológica en donde solamente se muestra aquello que desea ser mostrado y que intencionalmente fue construido para exponer una identidad a los demás, eliminando así factores que en un encuentro presencial no pueden ser tan controlados.

Con respecto a lo presentado anteriormente, se pudo evidenciar que si bien las habilidades intra e interpersonales son factores de protección importantes frente al uso patológico de videojuegos e incluso de otros elementos, hay un 6% de la población que reporta bajas habilidades intrapersonales y un 2% con pobres habilidades interpersonales lo cual podría llevar al uso patológico, y estas cifras son aún más dicientes cuando se mira bajo el enfoque de género, el cual nos muestra que en la población masculina cerca del 10% presenta pobres habilidades intrapersonales. Si tenemos en cuenta la información brindada por el Ministerio de Educación de Colombia para 2021 (Min educación, 2022) en donde se registraron 2.448.271 estudiantes matriculados en educación superior, la información registrada nos mostraría que aproximadamente 146.900 estudiantes colombianos presentarían bajas habilidades intrapersonales y estarían en un

alto riesgo de caer en adicciones dados sus recursos psicológicos personales. Este panorama nos abre la mente a una problemática de salud pública en donde se tiene que poner el foco en las habilidades intrapersonales de los y las universitarias.

Teniendo en cuenta que los resultados arrojaron datos importantes en cuanto a la adicción a los videojuegos, como por ejemplo que el 6% de la población reportó que sus habilidades intrapersonales podrían ser de riesgo, un 6% presentó favorabilidad frente a la sintomatología generada por la adicción a estos juegos o que hubo un 15% de los participantes presentó estados de ánimo que son de riesgo para el uso aditivo de videojuegos; dichas cifras pueden representar una muestra significativa de estudiantes de cualquier universidad del país, como en este caso la Pontificia Universidad Javeriana. Es imperativo entonces que la discusión gire en torno a qué herramientas, estrategias de intervención y recursos puede emplear la universidad que pueda favorecer la desaparición o disminución de este tipo de adicción patológica.

Los investigadores Marco y Chóliz (2014) lograron crear un tratamiento cognitivo-conductual para la adicción a los videojuegos el cual se caracterizó por realizar un seguimiento individual donde se le suministraban al evaluado distintos cuestionarios que debía diligenciar antes y después de la intervención para así tener medidas pre-test y post-test. Dentro de sus estrategias de evaluación se utilizaron entrevistas semiestructuradas, donde no solo se le haría una para al paciente sino también a su círculo o redes de apoyo más cercanas para así tener un abordaje más integral y claro del caso. El autorregistro expuesto en este tratamiento consta de aspectos como hora y fecha de uso, situación que propicia dicho, conductas realizadas por el individuo al momento de jugar y las consecuencias que dicho uso acarreó. Igualmente, el cuestionario presentado constaba de 21 ítems donde se evaluaron cuatro factores: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por videojuegos y dificultad en el control (Marco y Chóliz, 2014).

En la propuesta mencionada anteriormente, los evaluadores logran realizar un diagnóstico de dependencia de internet y videojuegos teniendo en cuenta ciertos criterios, como: uso del internet y videojuegos más tiempo de lo predicho, no puede parar de jugar, una abstinencia en cuanto siente un malestar al llevar cierto tiempo sin jugar, ocupar tiempo excesivo en torno al uso del internet y videojuegos, y el dejar a un lado determinadas cosas por dedicarle más tiempo a este tipo de ocio. Finalmente, se hace referencia a un tratamiento de corte cognitivo-conductual donde

la intervención individual terapéutica contó con 13 sesiones de una hora con distintas fases, tales como: fase motivacional y valoración psicosocial, fase de superación del deseo y síndrome de abstinencia, fase de cambios conductuales y actitudinales, fase de consolidación y prevención de recaídas y fase de seguimiento. Cada sesión contó con tareas de auto registro y una continua comunicación con la familia para contrarrestar informaciones y así brindar pautas de intervención más eficaces (Marco y Chóliz, 2014).

Lo descrito anteriormente es un claro ejemplo de un modelo de intervención terapéutico que valora las habilidades interpersonales y las redes de apoyo con las que cuenta la persona para así contrarrestar la sintomatología y afectaciones de la adicción a los videojuegos. Y, como se mencionó en el marco teórico, es hasta la versión el DSM- 5 (Manual Diagnóstico y Estadístico) publicada en el año 2013 que se empieza a ver la adicción a los videojuegos como una patología por primera vez. Esto, debido a que incluyen el juego patológico dentro de la clasificación de “trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos”. Dicho suceso abre la puerta a la discusión frente la importancia del estudio y abordaje de esta adicción, puesto que al estar expuesta en el DSM-5 puede ya ser catalogada como una patología seria. Desde entonces, ha habido numerosas investigaciones de la psicología y otras disciplinas de la salud que han ido manifestando su preocupación en cuanto al creciente consumo y mercado de los videojuegos sin el acompañamiento y factores de protección necesarios ya que esto incidirá en la aparición de un comportamiento adictivo en torno a este tipo de ocio. Esto respalda la importancia de fomentar la concientización y creación de programas orientados a atender esta creciente necesidad que anteriormente no era tan considerada.

Por ende, es importante recalcar que la Pontificia Universidad Javeriana como una institución académica de alto prestigio en el país deberá tener en cuenta la problemática creciente de la adicción a los videojuegos en adolescentes y adultos jóvenes, en este caso, sus estudiantes universitarios. Como tal, la universidad brinda cierto tipo de asistencia psicológica a través del centro de asesoría psicológica y en salud (CAPS) a sus estudiantes, donde tal servicio suele ir dirigido a tratar temas vocacionales principalmente. Igualmente, existe un servicio llamado “la clínica para dejar de fumar” dentro del campus universitario que brinda asistencia a aquellas personas interesadas en dejar este hábito y mejorar su salud. Lo anterior es lo más cercano que ofrece la universidad en cuanto el tratamiento de adicciones, por lo cual se puede evidenciar que

se cuenta con personal capacitado y sistemas dispuestos para tal fin, sin embargo, no se han activado mecanismos que puedan atender a otro tipo de problemáticas presentes en la comunidad universitaria como lo son la adicción a videojuegos, dificultades en las habilidades intra e interpersonales, entre otros.

Un claro ejemplo de cómo la Universidad Javeriana aún no ha tomado en consideración la importancia de tratar esta adicción, es la forma en la que dentro de la biblioteca brinda un servicio de consolas XBOX a sus estudiantes, sin ningún tipo de regulación en cuanto a tiempo empleado y contenidos expuestos en los juegos lo cual puede propiciar y fomentar el uso de videojuegos de forma desmedida dentro de la misma institución educativa. Tal servicio sin regulación, puede también favorecer que los estudiantes invierten más tiempo a jugar en estas consolas en vez de realizar sus responsabilidades académicas a cabalidad. Lo anterior, puede invitar a pensar que este servicio dentro de la biblioteca, por ejemplo, puede llegar a ser una causal del bajo rendimiento académico de un determinado grupo de estudiantes en la universidad.

En consecuencia, es fundamental que en la universidad se realice un seguimiento al bienestar psicológico de los estudiantes, pues según el modelo multidimensional propuesto por Carol Ryff (1989, citado en Rosa-Rodríguez y Quiñones-Berrios, 2012) existen seis dimensiones de bienestar psicológico que pueden aplicarse al proceso de ayuda y acompañamiento de estudiantes universitarios, desde las mismas instituciones de educación superior. Se entiende por bienestar al estado en el que una persona se siente satisfecha y tranquila en todas las esferas de la vida, por lo que se habla por un lado de bienestar subjetivo (aspectos afectivos, emocionales y cognitivos) y, por otro lado, de bienestar psicológico (funcionamiento positivo). Sin embargo, en este último es necesario tener presentes factores socioeconómicos, ambientales, relacionales y laborales de la persona, incluso la perspectiva y evaluación que tenga sobre bienestar.

Las seis dimensiones hacen referencia a la evaluación continua positivo-negativo del bienestar psicológico, lo cual permite ver al individuo como un ser multidimensional que está mediado por el crecimiento personal y su capacidad individual de transformación ya que, la etapa universitaria sobre todo el primer año es un período de transición que trae consigo cambios y reajustes, debido a que deben tomar decisiones y actuar en pro de cumplir las metas propuestas. Ahora bien, en la primera dimensión autoaceptación se evalúa positivamente el presente y pasado, aceptando también las emociones y procurando vivir en el aquí y el ahora; en la segunda dimensión

autonomía se busca el sentido de autodeterminación es decir, que la persona pueda regular su comportamiento asumiendo la responsabilidad de sus decisiones y evaluando las situaciones en las que tiene o no el control; la tercera dimensión crecimiento personal refiere el crecimiento y desarrollo como persona por medio de la búsqueda continua de oportunidades que desarrollen su potencial, visualizándose así como alguien que puede mejorar.

En concordancia, la cuarta dimensión propósito en la vida abarca aquellas expectativas sobre el sentido de la vida, siendo consciente de que implica adaptarse al cambio sin perder de vista las metas propuestas; la quinta dimensión relaciones positivas con otros promueve la construcción de relaciones de confianza satisfactorias y de calidad con otros por medio de la capacidad de empatía, intimidad y afecto. Y por última dimensión, dominio del entorno que es este aspecto en el que se elige o en su defecto, se crea el ambiente de acuerdo con las necesidades y los valores de cada persona reconociéndose así un ser que influye en el contexto que le rodea. En conclusión, esto puede usarse como guía para el acompañamiento de los estudiantes universitarios fomentando espacios en los que se les brinde herramientas que cultiven su desarrollo integral.

Todo lo mencionado anteriormente da alusión a la importancia de empezar a ver el fenómeno de las adicciones a los videojuegos en estudiantes universitarios como un tema serio de análisis e intervención por parte de las instituciones académicas y personal de la salud. El presente trabajo mostró indicios de favorabilidad a padecer un uso patológico a estos juegos y las cifras invitan a pensar en soluciones que a futuro puedan no sólo mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y el clima dentro de la universidad, sino que también se logre mejorar en general la calidad de vida de las personas implicadas en este ocio. Anteriormente se menciona una propuesta de muchas que podrían emplearse con su debido análisis responsable por profesionales, debido a que lo más importante es lograr hacer conciencia de este problema y empezar a tomar cartas en el asunto. Si el presente trabajo logra generar un impacto e incentivar el abordaje del problema de la adicción a los videojuegos en estudiantes universitarios, habrá cumplido su propósito de ser.

Referencias bibliográficas

- Acuña, M., Barragán, J. y Triana, D. (2020). Crea tu estrategia, videojuego para potenciar la creatividad en niños en edad inicial. *Zona Próxima*, 32, 55-74. <https://doi.org/10.14482/zp.32.370.152>
- Álvarez Risco, A. (2020). *Clasificación de las investigaciones [Tesis Universidad de Lima]. Repositorio Institucional - Ulima*. <https://hdl.handle.net/20.500.12724/10818>
- American Psychiatric Association (APA). (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). American Psychiatric Publishing.
- Angres, D.H. y Bettinardi-Angres, K. (2008). The disease of addiction: origins, treatment, and recovery. *Disease-a-Month*, 54(10), 696 - 721. <https://doi.org/10.1016/j.disamonth.2008.07.002>
- Bean, A. M. y Ferro, L. (2016). Predictors of Video Game Console Aggression. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, 8(1), 61-69. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/racc/article/download/10954/Bean2>
- Begoña, G. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. Edutec. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 12. <http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/gros.html>
- Belli, S. y Raventós, C. L. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, 14, 159-179. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>
- Blake, R. (2011). Homo Ludens, los videojuegos y las tics y el aprendiz de ELE. *Artículo generado desde el congreso internacional: La enseñanza del español en un mundo intercultural*. <https://docplayer.es/7892967-Homo-ludens-los-videojuegos-y-las-tics-y-el-aprendiz-de-ele-robert-blake-1-universidad-de-california-davis-ee-uu.html>
- Buiza-Aguado, C., García-Calero, A., Alonso-Cánovas, A., Ortiz-Soto, P., Guerrero-Díaz, M., González-Molinier, M. y Hernández-Medrano, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología educativa*, 23(2), 129-136. <https://doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289131590001>

- Iglesias Caride, G., Domínguez Alonso, J., y González Rodríguez, R. (2022). Influencia del género y la edad en el uso de los videojuegos en la población adolescente. *Psychology, Society & Education*, 14(2), 11-19. <https://doi.org/10.21071/psye.v14i2.14267>
- Casassus G. J. (2007). La educación del ser emocional. *Chile: Índigo, Cuarto Propio*.
- Castro Añazco, (2019) El síntoma. *Revista de la Facultad de Ciencias Médicas Universidad de Cuenca*, 37, 69-73. <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/medicina/article/download/3012/2288/10531>
- Correa Martínez, E. N. (2007). Implementación de un AVA fundamentado en el diseño y desarrollo de un videojuego tipo Arcade en Flash que permita fortalecer las habilidades cognitivas en estudiantes de grado noveno del Centro Educativo Distrital Bosco III [Trabajo de Grado Universidad Minuto de Dios]. Repositorio Institucional Uniminuto. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/191>
- Dobrowolski, P., Hanusz, K., Sobczyk, B., Skorko, M., y Wiatrow, A., (2015). Cognitive enhancement in video game players: The role of video game genre. *Computers in Human Behavior*, 44, 59-63. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756321400661X>
- Echauri, A. M. F., Minami, H., y Sandoval, M. J. I. (2012). La Escala de Likert en la evaluación docente: acercamiento a sus características y principios metodológicos. *Perspectivas docentes*, 50, 31-40. <https://doi.org/10.19136/pd.a0n50.589>
- Erb, E. K. (2020). The effects of Fortnite on measures of executive function [Doctoral dissertation, Kent State University]. https://etd.ohiolink.edu/apexprod/rws_etd/send_file/send?accession=kent1586536074111397&disposition=attachment
- Flores-Gallegos, R., y Mayer, R. E. (2022). Learning cognitive skills by playing video games at home: testing the specific transfer of general skills theory. *Journal of Cognitive Enhancement*, 1-11. <https://link.springer.com/article/10.1007/s41465-022-00253-8>
- Gallardo Vergara, R. (2006). Naturaleza del estado de ánimo. *Revista Chilena de Neuropsicología*, 1(1), 29-40. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179317886004>
- García y Espinosa, A. M. y Olayo Sánchez, A. G. (2008). *Estudio comparativo de hábitos de consumo de bebidas energéticas en estudiantes de cuatro universidades de la Ciudad de*

- Puebla y Cholula* [Tesis Escuela de Negocios y Economía, Universidad de las Américas Puebla]. http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lhr/garcia_y_am/resumen.html
- García, J. M. B. (2006). El mercado del videojuego: Unas cifras. *ICONO 14, Revista de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 4(1), 1-11. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552556595003>
- García-Naveira Vaamonde, A., Jiménez Toribio, M., Teruel Morel, B. y Suárez, A. (2018). Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 3(2), 1-14. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=613865230006>
- González-Vázquez, A., y Igartua, J. 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. <http://dx.doi.org/10.7764/cdi.42.1314>
- González, M. T., Espada, J. P. y Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289151752005>
- Griffiths, M. D. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-462. https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa.pdf
- Gutiérrez Garzón, Y. (2020). Relación entre habilidades interpersonales e intrapersonales en una muestra de adolescentes Colombianos (Doctoral dissertation, Escuela de Posgrados). <https://repositorio.konradlorenz.edu.co/handle/001/4184>
- Halbrook, Y. J., O'Donnell, A. T., y Msetfi, R. M. (2019). When and how video games can be good: A review of the positive effects of video games on well-being. *Perspectives on Psychological Science*, 14(6), 1096-1104. <https://doi.org/10.1177/1745691619863807>
- Hamlen, K. R., (2011), Children's choices and strategies in video games, *Computers in Human Behavior*, Volume 27(1), 532-539. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563210002980>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., Baptista Lucio, M. P. (2014) *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGRAW-Hill

- Kent, S. L. (2010). *The ultimate history of video games* From pong to pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world. Crown. <https://dl.acm.org/doi/abs/10.5555/559522>
- Lissak G. (2018). Adverse physiological and psychological effects of screen time on children and adolescents: Literature review and case study. *Environmental Research*, 164, 149–157. <https://doi.org/10.1016/j.envres.2018.01.015>
- Marco, C., y Chóliz, M. (2013). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 30(1), 46–55. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.1.150851>
- Marengo, L., Nuñez, L. H., Coutinho, T. V., Leite, G. R. y Rivero, T. S. (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Neuropsicología Latinoamericana*, 7(3). https://neuropsicolatina.org/index.php/Neuropsicologia_Latinoamericana/article/view/266
- Ministerio de Educación (01 de julio de 2022) El Ministerio de Educación Nacional pone a disposición la información estadística de educación superior a 2021. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/salaprensa/Comunicados/411246:El-Ministerio-de-Educacion-Nacional-pone-a-disposicion-la-informacion-estadistica-de-educacion-superior-a-2021#:~:text=La%20tasa%20de%20cobertura%20se,niveles%20de%20cobertura%20del%202018.&text=Bogot%C3%A1%20D.C.%2C%20julio%201%20de%202022>.
- Morrison, J. (2015). *DSM-5 Guía para el diagnóstico clínico*. Editorial El Manual Moderno.
- Overmars, M. (2012). *A Brief History of Computer Games*. 1-35. https://www.stichtingspel.org/sites/default/files/history_of_games.pdf
- Padilla Gutiérrez, D., Gutiérrez Aceves, S. A., Luna Barba I.S. y Soto Vázquez, I. (2014). *Influencia de los videojuegos en la agresividad de los niños. V Jornada de Investigación Universitaria*. (PSI). Centro Universitario de los Altos, Universidad de Guadalajara.
- Pérez-Sánchez, R. y Torres, D. (2014). Intensidad de demanda de los videojuegos y su efecto sobre el estado de ánimo y la activación percibida. *Universitas Psychologica*, 13(4), 1489-1502. <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.UPSY13-4.idve>

- Rodríguez Marín, J. C. y Velásquez Perilla, A. A. (2012). Videojuegos: Entre la restricción y la educación [Trabajo de grado Universidad Javeriana] Repositorio Institucional Pontificia Universidad Javeriana.
- Rodríguez Rodríguez, M. y García Padilla, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2), 557–591. DOI: <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>.
- Rodríguez, Y. R., y Berrios, A. Q. (2012). El bienestar psicológico en el proceso de ayuda con estudiantes universitarios. *Revista Griot*, 5(1), 7-17.
- Rojas-García, P., Sáez-Delgado, F., Badilla-Quintana, M. G y Jiménez-Pérez, L. (2022). Análisis de intervenciones educativas con videojuegos en educación secundaria: una revisión sistemática. *Texto Livre*, 15.
- Rosa Rodríguez, Y., y Quiñones Berrios, A. (2012). El bienestar psicológico en el proceso de ayuda con estudiantes universitarios. *Revista Griot*, 5(1), 7–17. Recuperado a partir de <https://revistas.upr.edu/index.php/griot/article/view/1772>
- Serna Martínez, L. (2020). Efecto psicológico de los videojuegos en niños de entre 6 y 12 años. [Trabajo de grado Universidad de Alicante]. *Repositorio Institucional RUA*. <http://hdl.handle.net/10045/107934>.
- Sousa, C. y Costa, C. (2018). Videogames as a learning tool: Is game-based learning more effective?. *Revista Lusófona de Educação*, 40, 199-210. <https://www.redalyc.org/journal/349/34958005014/34958005014.pdf>
- Torres-Rodríguez, A., Griffiths, M. D., Carbonell, X., y Oberst, U. (2018). Treatment efficacy of a specialized psychotherapy program for Internet Gaming Disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(4), 939-952. <https://akjournals.com/view/journals/2006/7/4/article-p939.xml>
- Ubaque Beltrán, D. M. y Lombana González, M. E. (2010). Consecuencias y efectos de los videojuegos en niños con edades de 7 a 12 años. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. <https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/1524/T430.pdf>
- Vázquez Venturo, M. L. (2019). Videojuegos y trastorno del espectro autista: estudio sobre las preferencias y hábitos de adolescentes con trastorno del espectro autista en relación a los videojuegos. [Tesis de grado] 1-67.

https://repositori.tecnocampus.cat/bitstream/handle/20.500.12367/118/Vázquez_Venturo_Videojuegos_y_Trastorno_del_Espectro_Autista_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Verástegui Cholán, C. A. (2018). *Influencia de los videojuegos en los infantes.*

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/968/VERÁSTEGUI%20CHOLÁN,%20CARLOS.pdf?sequence=1>

ANEXO IV
Formato de Validación de Experto

Factores comportamentales asociados al uso patológico de videojuegos en jóvenes universitarios

Estimada Validadora,

Nos es grato dirigirnos a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar los ítems que componen el instrumento psicológico denominado *encuesta sobre el uso de los videojuegos*, el cual hace parte de nuestra formación para el Trabajo de grado del pregrado de Psicología, en la Pontificia Universidad Javeriana.

A continuación, se presentan las generalidades del instrumento:

OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN: Identificar los factores de riesgo y conductas asociadas al uso patológico de videojuegos en los evaluados.

POBLACIÓN POR EVALUAR: El estudio se realizará con estudiantes de universidades públicas y privadas de la ciudad de Bogotá.

CARACTERÍSTICAS DE LAS PREGUNTAS: El instrumento está conformado por una serie de afirmaciones frente a las cuales el evaluado debe brindar la respuesta que mejor refleje su actitud o grado de disposición o aceptación frente al evento que se está evaluando, en una escala likert de 1 a 5, de la siguiente manera:

5 = Totalmente de acuerdo

4 = De acuerdo

3 = Indiferente

2 = En desacuerdo

1 = Totalmente en desacuerdo

Categorías:

Adicionalmente, al elaborar el instrumento, hemos pensado en las categorías en las que se organizarán los ítems. Las cuales cuentan con su respectiva definición operacional:

Estado de ánimo: Los estados de ánimo se caracterizan por ser más que una activación momentánea, ser algo más constante y duradero en el tiempo, así mismo, estos son propios de una conciencia interna más que de elementos externos que fomenten su activación. Estos estados de ánimo pueden ser reflejados por medio de las emociones básicas, que aquí se presentan de forma más difusa, y durable en el tiempo sin perder elementos característicos diferenciales con otro estado de ánimo. Es importante aclarar que para una emoción debe haber un estímulo que la detone, sin embargo, los estados anímicos se pueden presentar aún en ausencia de estímulos que lo activen (Cassaus, 2007). Finalmente, se pueden despertar estados anímicos frente a la repetida y constante aparición de emociones que se irán transformando en ánimos congruentes (Gallardo Vergara, 2006).

Hábitos: Un hábito puede ser entendido como aquel modo de proceder el cual se adquiere mediante la repetición de actos iguales o similares que se dan debido a tendencias de carácter instintivo. Los hábitos se caracterizan por la libre decisión de un individuo en hacerlos de forma consciente, denotando que estos se adquieren como tal. La psicología concibe a los hábitos como cualquier tipo de acto que se logra adquirir por la experiencia y que suele ser realizado de forma regular y automáticamente; algunos ejemplos de hábitos pueden ser: gestos, la forma de mover las manos al hablar, fumar, beber en exceso, comer a ciertas horas, hacer ejercicio, entre otros (Espinosa, 2008).

Síntomas: Bajo un paradigma médico, los síntomas son entendidos como la expresión de una enfermedad, dentro de las cuales se pueden encontrar afectaciones en el impulso, el afecto, el pensamiento, el habla, la percepción corporal, la acción motora, las funciones vegetativas centrales y la tolerancia al estrés (Castaño Añazco, 2020). Dentro de las afectaciones que se pueden encontrar en casos de adicción se describen también implicaciones conductuales compulsivas, falta de interés en otras actividades, una asociación principalmente con otras personas adictas y síntomas físicos y mentales cuando se intenta detener la conducta, cambio del estado de ánimo, tolerancia, abstinencia, conflictos y recaídas (Griffiths, 2005).

Habilidades intrapersonales: Se le denomina habilidad en tanto que se entiende como un proceso psicológico con posibilidad de entrenamiento. En este caso las habilidades intrapersonales harían referencia a la adaptación de la conducta en situaciones de conflicto, remitiéndose directamente a las características de sí mismo. Teniendo en cuenta el autoconocimiento, introspección y comprensión de las capacidades propias, así como el posterior proceso de gestión emocional; identificar, reconocer, interpretar y orientar la conducta (Gutiérrez Garzón, 2020).

Habilidades interpersonales: Se le denomina habilidad en tanto que se entiende como un proceso psicológico con posibilidad de entrenamiento. Las cuales enmarcadas en el aspecto interpersonal se estaría haciendo referencia a los medios para facilitar la resolución de conflictos y el comportamiento con los pares, por medio del conocimiento social con respecto a la comprensión y reconocimiento emocional en relación con los demás (Gutiérrez Garzón, 2020).

INSTRUCCIONES PARA LA VALIDACIÓN DE LAS PREGUNTAS:

Con el fin de seleccionar los ítems que conformarán la forma final de la prueba, le solicitamos valorar cada uno de ellos en términos de **pertinencia, relevancia y forma,** asignándole a cada uno de estos aspectos una calificación de 1 a 5, siendo 1 la menor calificación y 5 la máxima.

DEFINICIÓN DE LOS CRITERIOS:

- **Pertinencia:** Se entiende como la relación de la pregunta con el tema frente al cual se pretende generar discusión, es decir, el origen, las características y las implicaciones de las creencias y prácticas de la religiosidad/espiritualidad. La pertinencia debe ser calificada en una escala de 1 a 5, siendo **1 nada pertinente** y **5 muy pertinente**. En el espacio de “Observaciones” le rogamos anotar las sugerencias que considere pertinentes para mejorar la elaboración del ítem.
- **Relevancia o Importancia:** Hace referencia a la importancia del ítem como unidad para medir acertadamente la categoría que a la que pertenece. La relevancia debe ser calificada en una escala de 1 a 5, siendo **1 nada relevante** y **5 muy relevante**. En el espacio de “Observaciones” se pueden anotar los comentarios o sugerencias de mejora para el ítem en específico.

- **Forma:** Este aspecto hace referencia a la ortografía y redacción del ítem y a la correspondencia del vocabulario utilizado con la población a la que va dirigida la prueba. La forma debe ser calificada en una escala de 1 a 5 siendo **1 mal redactado** / vocabulario inadecuado y **5 bien redactado** / vocabulario adecuado. En el espacio de “Observaciones” se pueden anotar las correcciones sugeridas para aceptar el ítem.

TABLA DE VALIDACIÓN

A continuación, se describe la manera como se presenta la información en la tabla de validación:

1. En la primera columna de la tabla se encuentran las categorías definidas con anterioridad.
2. En la segunda el número de ítem, de acuerdo al orden que se le dará en la encuesta.
3. En la tercera columna de la tabla se encuentran los ítems o afirmaciones.
5. Posteriormente, se encuentran tres columnas con los criterios de Pertinencia, Relevancia y Forma, en donde le solicitamos ingresar su calificación en la escala de 1 a 5.
6. Finalmente, encuentra una columna para registrar sus observaciones.
7. Una vez culmina la evaluación de cada ítem le agradecemos consignar las impresiones o sugerencias generales sobre la totalidad del instrumento, en la parte inferior a la tabla de evaluación.

La información se presenta en una tabla como la siguiente:

Categoría	Número de ítem	Items	Pertinencia	Relevancia	Forma	Observaciones
			Asigne una calificación de 1 a 5	Asigne una calificación de 1 a 5	Asigne una calificación de 1 a 5	

Estado del ánimo	1	Cuando juego videojuegos esto me hace sentir motivado(a) incluso momentos después de dejar de jugar				
	2	Busco jugar videojuegos cuando me encuentro bajo(a) de ánimo				
	3	Busco jugar videojuegos cuando me encuentro motivado (a)				
	4	Jugar videojuegos hace que mi estado de ánimo mejore				
	5	Cuando juego videojuegos mi día mejora				
	6	No siento que los videojuegos tengan repercusiones en mi ánimo				
	7	Busco jugar videojuegos cuando siento que mi día está siendo malo				

	8	Los videojuegos son una fuente de motivación para mi día				
	9	Siento que haber jugado videojuegos me hace sentir mejor incluso cuando he dejado de jugar				
	10	Me frustra muchísimo no lograr pasar un nivel en un par de partidas				
Hábitos	11	Me gusta jugar a los videojuegos				
	12	Juego habitualmente a los videojuegos				
	13	Suelo jugar a los videojuegos cuando estoy aburrido				
	14	Siento que los videojuegos son una prioridad en mi vida y por eso los juego				
	15	Suelo jugar al menos una vez por día				
	16	Juego con frecuencia a la semana a los videojuegos				

	17	Le dedico más tiempo a los videojuegos durante los fines de semana				
	18	Le dedico más tiempo a los videojuegos entre semana				
	19	Dentro de mis temas usuales de conversación entran los videojuegos				
	20	Me divierto jugando más solo que con alguien más				
	21	Tiendo a brindarle más tiempo a los videojuegos en casa que a otras actividades con mi familia				
Síntomas	22	Cuando no estoy jugando videojuegos siento que me hace falta				
	23	He dejado de hacer otras cosas por jugar videojuegos				
	24	Los videojuegos me motivan a conectarme				

	con otras personas que también jueguen				
25	Siento que si no estoy jugando me tiemblan las manos				
26	Cuando me dicen que le ponga pausa a un juego me molesto				
27	Intento distribuir mi tiempo pero usualmente termino jugando videojuegos				
28	Puedo dejar de jugar videojuegos sin que esto me ponga intranquilo (a)				
29	Siento que tengo que jugar videojuegos para poder continuar con mi día				
30	Por estar jugando videojuegos en ocasiones he pospuesto actividades y/o responsabilidades que tenía que hacer				
31	Suelo tener pensamientos				

		habituales sobre el videojuego mientras no estoy jugando				
Habilidades intrapersonales	32	Me siento más cómodo con mi avatar en el videojuego que con mi imagen corporal en la vida real				
	33	Considero que mi avatar en los videojuegos me representa de acuerdo a cómo soy en la vida real				
	34	Me molesta cuando me interrumpen mientras estoy jugando y reacciono abruptamente				
	35	Creo que mis habilidades las definen mi rendimiento en el videojuego				
	36	Me importa considerablemente mi rango o estatus en el videojuego				

	37	Con frecuencia suelo comparar mis estadísticas de rendimiento con las de mis amigos en determinado videojuego				
	38	Cuando he tenido malas rachas jugando videojuegos he experimentado un sentimiento de vacío				
	39	Considero que parte fundamental de mi valor personal se mide a través de mi rendimiento en un videojuego				
	40	Solo juego videojuegos cuando me siento muy aburrido				
	41	Frecuentemente tiendo a ser muy consciente sobre cómo me siento cuando estoy jugando videojuegos				

Habilidades interpersonales	42	Se me dificulta construir relaciones significativas con personas con las cuales pueda tener contacto físico				
	43	Considero que se me facilita hacer amigos en las plataformas de videojuegos				
	44	Suelo discutir con mis familiares cuando estoy jugando videojuegos				
	45	Puedo compartir un mismo espacio con mi familia y amigos, mientras estoy jugando videojuegos				
	46	Prefiero tener amigos para jugar videojuegos que para realizar otras actividades				
	47	Se me dificulta compartir con una persona que no juega videojuegos y por ende, considero que				

		no compartimos nada en común				
	48	Si un amigo o familiar me dice que se encuentra mal, dejaría de jugar por acompañarlo				
	49	Puedo compartir el jugar videojuegos con mis amigos, aunque no sepan jugar muy bien				
	50	Con frecuencia me molesto al perder en partidas grupales y esto genera que reaccione desproporcionadamente				
	51	Me disgusta que mis familiares me hagan algún comentario sobre que juegue videojuegos				

Anotaciones generales sobre el instrumento:

Por último, le agradecemos diligenciar el siguiente formato:

NOMBRE DEL JUEZ:	
INSTITUCIÓN:	
ÁREA DE EXPERTICIA:	
FIRMA Y CÉDULA:	

Gracias por su colaboración

Anexo de Consentimiento Informado

Escala sobre el uso de los videojuegos (incluidos los juegos en el celular)

La presente escala busca evaluar su uso y diferentes factores de riesgo asociados al uso patológico de videojuegos en el marco del trabajo de grado llevado a cabo por estudiantes de 8vo y 9no semestre de psicología de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, por eso agradecemos su participación en la investigación.

Teniendo en cuenta la información anteriormente descrita, autorizo a los estudiantes de la facultad de psicología de la Pontificia Universidad Javeriana David Barrero, Daniel López y Sofía Parra, para llevar a cabo un análisis de las respuestas aquí añadidas y desarrollar un trabajo meramente académico con el respaldo y orientación del profesor Mario Fernando Gutierrez.

Conozco los fines formativos de este trabajo y sé del profundo respeto con que tratarán toda la información que contiene y guardarán total reserva y confidencialidad., usando la información recolectada únicamente con fines académicos e investigativos. Conozco también que mi participación es completamente voluntaria y que podré suspenderla en cualquier momento.

Autorizo:

Si

No

Anexo escala final

1. Cuando juego videojuegos esto me hace sentir motivado (a) incluso momentos después de dejar de jugar
2. Busco jugar videojuegos cuando me encuentro bajo(a) de ánimo
3. Busco jugar videojuegos cuando me encuentro motivado (a)
4. Jugar videojuegos hace que mi estado de ánimo mejore
5. Cuando juego videojuegos mi día mejora
6. No siento que los videojuegos tengan repercusiones en mi ánimo
7. Busco jugar videojuegos cuando siento que mi día está siendo malo
8. Los videojuegos son una fuente de motivación para mi día
9. Siento que haber jugado videojuegos me hace sentir mejor incluso cuando he dejado de jugar
10. Me frustra muchísimo no lograr pasar un nivel en un par de partidas
11. Me gusta jugar a los videojuegos
12. Juego habitualmente a los videojuegos
13. Suelo jugar a los videojuegos cuando estoy aburrido
14. Siento que los videojuegos son una prioridad en mi vida y por eso los juego
15. Suelo jugar al menos una vez por día
16. Juego con frecuencia a la semana a los videojuegos
17. Le dedico más tiempo a los videojuegos durante los fines de semana
18. Le dedico más tiempo a los videojuegos entre semana
19. Dentro de mis temas usuales de conversación entran los videojuegos
20. Me divierto jugando más solo que con alguien más
21. Tiendo a brindarle más tiempo a los videojuegos en casa que a otras actividades con mi familia
22. Cuando no estoy jugando videojuegos siento que me hace falta
23. He dejado de hacer otras cosas por jugar videojuegos
24. Los videojuegos me motivan a conectarme con otras personas que también juegan
25. Cuando me dicen que le ponga pausa a un juego me molesto
26. Intento distribuir mi tiempo, pero usualmente termino jugando videojuegos
27. Puedo dejar de jugar videojuegos sin que esto me ponga intranquilo (a)

28. Siento que tengo que jugar videojuegos para poder continuar con mi día
29. Por estar jugando videojuegos en ocasiones he pospuesto actividades y/o responsabilidades que tenía que hacer
30. Suelo tener pensamientos habituales sobre el videojuego mientras no estoy jugando
31. Me siento más cómodo con mi avatar en el videojuego que con mi imagen corporal en la vida real
32. Considero que mi avatar en los videojuegos me representa de acuerdo a cómo soy en la vida real
33. Me molesta cuando me interrumpen mientras estoy jugando y reacciono bruscamente
34. Creo que mis habilidades las define mi rendimiento en el videojuego
35. Me importa considerablemente mi rango o estatus en el videojuego
36. Con frecuencia suelo comparar mis estadísticas de rendimiento con las de mis amigos en determinado videojuego
37. Cuando he tenido malas rachas jugando videojuegos he experimentado un sentimiento de vacío
38. Considero que parte fundamental de mi valor personal se mide a través de mi rendimiento en un videojuego
39. Solo juego videojuegos cuando me siento muy aburrido
40. Reconozco fácilmente cómo me siento mientras estoy jugando videojuegos
41. Se me dificulta construir relaciones significativas con personas con las cuales pueda tener contacto físico
42. Considero que se me facilita hacer amigos en las plataformas de videojuegos
43. He llegado a discutir con mis familiares mientras estoy jugando videojuegos
44. Puedo compartir un mismo espacio con mi familia y amigos, mientras estoy jugando videojuegos
45. Prefiero tener amigos para jugar videojuegos que para realizar otras actividades
46. Se me dificulta compartir con una persona que no juega videojuegos
47. Considero que no comparto nada en común con alguien que no juega videojuegos
48. Si un amigo o familiar me dice que se encuentra mal, dejaría de jugar por acompañarlo
49. Puedo compartir el jugar videojuegos con mis amigos, aunque no sepan jugar muy bien

50. Con frecuencia me molesto al perder en partidas grupales y esto genera que reaccione desproporcionadamente

51. Me disgusta que mis familiares me hagan algún comentario sobre que juegue videojuegos