

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Escuela Profesional de Psicología



Una Institución Adventista

**Dependencia a los videojuegos y estilos de crianza parental
en los adolescentes de Lima Este**

Trabajo de Investigación para obtener el Grado Académico de
Bachiller en Psicología

Por:

Roy Brando Mamani Jara

Solange Yassel Rojas Domingo

Asesor:

Psic. Juan José Cárdenas Mau

Lima, diciembre de 2020

DECLARACIÓN JURADA DE AUTORIA DEL TRABAJO DE INVESTIGACION

Psic. Juan José Cárdenas Mau, de la facultad de ciencias de la salud, escuela profesional de psicología, de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que la presente investigación titulada: “Dependencia a los videojuegos y estilos de crianza parental en los adolescentes de Lima Este” constituye la memoria que presenta los estudiantes Solange Yassel Rojas Domingo y Roy Brando Mamani Jara candidatos para aspirar al Grado Académico de Bachiller en Psicología, cuyo trabajo de investigación ha sido realizado en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

Las opiniones y declaraciones en este informe son de entera responsabilidad del autor, sin comprometer a la institución.

Y estando de acuerdo, firmo la presente declaración en la ciudad de Lima, a los veintidós días del mes de diciembre del año 2020.



Psic. Juan José Cárdenas Mau

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En Lima, Naña, Villa Unión, a veintidos día(s) del mes de diciembre del año 2020 siendo las 15:40 horas

se reunieron los miembros del jurado en la Universidad Peruana Unión Campus Lima, bajo la dirección del (de la) presidente(a)

Psic. Cristian Edwin Adriano Rengifo el (la) secretario(a)

Psic. Isaac Alex Conde Rodriguez y los demás miembros:

Psic. Danitza Emily Lupaca Huarac

y el (la) asesor(a) Psic. Juan José Cárdenas Mau

..... con el propósito de administrar el acto académico de sustentación del trabajo de investigación titulado:

Dependencia a los videojuegos y estilos de crianza parental en los adolescentes de Lima Este.

de los (las) egresados (as): a) Roy Brando Mamaui Jara

b) Solange Yassel Rojas Domingo

..... conducente a la obtención del grado académico de Bachiller en

PSICOLOGÍA

(Denominación del Grado Académico de Bachiller)

El Presidente inició el acto académico de sustentación invitando los candidato (a)/s hacer uso del tiempo determinado para su exposición. Concluida la exposición, el Presidente invitó a los demás miembros del jurado a efectuar las preguntas, y aclaraciones pertinentes, las cuales fueron absueltas por los candidato (a)/s. Luego, se produjo un receso para las deliberaciones y la emisión del dictamen del jurado.

Posteriormente, el jurado procedió a dejar constancia escrita sobre la evaluación en la presente acta, con el dictamen siguiente:

Candidato/a (a): Roy Brando Mamaui Jara

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
<u>Aprobado</u>	<u>16</u>	<u>B</u>	<u>Bueno</u>	<u>Muy Bueno</u>

Candidato/a (b): Solange Yassel Rojas Domingo

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
<u>Aprobado</u>	<u>16</u>	<u>B</u>	<u>Bueno</u>	<u>Muy Bueno</u>

(* Ver parte posterior * Esta sustentación se realizó de manera virtual u online sincrónico conforme al Reglamento General de Grados y Títulos.

Finalmente, el Presidente del jurado invitó los candidato (a)/s a ponerse de pie, para recibir la evaluación final y concluir el acto académico de sustentación procediéndose a registrar las firmas respectivas.

[Firma]
Presidentela

[Firma]
Secretario/a

Asesor/a

[Firma]
Miembro

Miembro

Candidato/a (a)

Candidato/a (b)

DEDICATORIA

Dedico este artículo de investigación a Dios, por brindarnos la inteligencia y sabiduría necesaria durante este proceso, por ser nuestra guía y una fuente de inspiración en todo momento, y porque que además nos acompañó a lo largo de todo el transcurso de mi carrera profesional

A nuestros padres por los esfuerzos en educarnos y que seamos personas profesionales y de éxito, por habernos apoyado en todo momento, y por sus sabios consejos, valores inculcados y la motivación constante en nuestras vidas.

A maestros por los conocimientos brindados durante todos los años de carrera, por su paciencia, el tiempo y el compromiso que poseen con cada estudiante, las cuales influyen con sus lecciones en el desarrollo profesional.

Roy Mamani

Solange Rojas

AGRADECIMIENTOS

Empezaremos agradeciendo a nuestro Dios por la oportunidad de seguir nuestros estudios a pesar de las adversidad y dificultades que estamos atravesando por la enfermedad del Covid-19, siendo que Dios nos sustentó en los momentos difíciles y nos dio esa energía para poder culminar nuestros estudios universitarios.

Seguidamente a nuestra Alma mater la Universidad Peruana Unión por ser una institución cristiana con los principios y valores basados en los escritos de la Biblia, y que nos ha fortalecido en el conocimiento de los estudios divinos.

Así también a nuestros docentes que impartieron parte de sus conocimientos para nuestro aprendizaje, las cuales fueron necesarias para culminar el trabajo de investigación.

Roy Mamani

Solange Rojas

Contenido

Dedicatoria	IV
Agradecimientos.....	V
Contenido	VI
Índice de tablas	VII
Resumen	VIII
Abstract	IX
1. Introducción	10
1.1. Adicción a videojuegos.....	12
1.2. Estilos de crianza	17
2. Materiales y métodos	18
2.1. Instrumentos.....	18
2.2. Características de la muestra.....	20
2.3. Proceso de recolección de datos	21
2.4. Análisis estadístico.....	21
3. Resultados	22
3.1. Análisis descriptivo.....	22
4. Discusión	28
5. Conclusiones	29
6. Recomendaciones	30
7. Referencias bibliográficas	30
8. Anexos	35

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Características sociodemográficas de los en jóvenes pertenecientes a comunidad virtuales de videojuegos.	20
Tabla 2. Niveles de dependencia a los videojuegos según sexo.	22
Tabla 3. Frecuencia de la percepción de los estilos de crianza según sexo.	22
Tabla 4. Nivel de dependencia a los videojuegos según edad.....	23
Tabla 5. Frecuencia de la percepción de los estilos de crianza según edad.....	23
Tabla 6. Nivel de dependencia a los videojuegos según con quien vive	24
Tabla 7. Percepción de los estilos de crianza según con quien vive.....	24
Tabla 8. Nivel de dependencia a los videojuegos según la frecuencia con la que juega	25
Tabla 9. Nivel de dependencia a los videojuegos según la frecuencia con la que juega	25
Tabla 10. Nivel de dependencia a los videojuegos según el estado civil de los padres	26
Tabla 11. Percepción de los estilos de crianza según el estado civil de los padres	26
Tabla 12. Tablas cruzadas de dependencia a los videojuegos y estilos de crianza parental	27
Tabla 13. Asociación entre la dependencia a los videojuegos y los estilos de crianza parental	27
Tabla 14. Medidas simétricas con valor Phi y V de Cramer	28

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar si existe relación entre la dependencia a los videojuegos y los estilos de crianza parentales en jóvenes pertenecientes a comunidades virtuales de videojuegos en la ciudad de Lima. Este estudio es de tipo no experimental de enfoque cuantitativo, de corte trasversal y alcance correlacional. Los instrumentos utilizados para la medición de las variables de estudio fueron el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV), elaborada por Marco y Chóliz (2011), y la Escala de Estilos de Crianza Parental, elaborada por Lawrence Steinberg (1993) y adaptada en el Perú por Merino y Arnt (2004). La muestra estuvo conformada por 224 jóvenes entre los 12 a 22 años. Se encontró una asociación altamente significativa entre la dependencia a los videojuegos percibidos por los adolescentes y los estilos de crianza parental ($X^2=45.443$; $p<.01$).

Palabras claves: dependencia a los videojuegos, estilos de crianza, adolescentes.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine if there is a relationship between parenting styles and the dependence on video games in young people belonging to virtual video game communities in the city of Lima. This study is of a not experimental type of quantitative approach, cross-sectional cut and correlational scope. The instruments used to measure the study variables were the Video Game Dependence Test (TDV), prepared by Marco and Chóliz (2011), and the Parenting Styles Scale, prepared by Lawrence Steinberg (1993) and adapted in Peru by Merino and Arnt (2004). The sample consisted of 224 young people between the ages of 12 and 22. A highly significant association was found between the dependence on video games perceived by adolescents and parenting styles ($X^2=45.443$; $p<.01$).

Keywords: video game dependency, parenting styles, teens.

1. INTRODUCCIÓN

Los primeros videojuegos destinados al público, hacen su aparición a inicios de los años 70, y en los 80's se empiezan a hacer las primeras referencias a la "adicción a los videojuegos", describiéndola como conductas compulsivas y repetitivas, caracterizadas por la pérdida de interés en otras actividades en general, aparición de síntomas físicos y mentales como sudoración, irritabilidad y temblor corporal, entre otros (Griffiths y McLean, 2017).

Se ha registrado que, a nivel mundial, existe un consumo de tres mil millones de horas por día. A nivel continental, Asia – Pacífico cuenta con una mayor cantidad de 911 millones de usuarios de los videojuegos. Además, se añade que en Estados Unidos los usuarios juegan alrededor de 13 horas en una semana (Newzoo, 2015). Se ha observado que, en el mundo de los videojuegos, el público masculino sigue siendo mayoritario. En España, aproximadamente el 60% de los jugadores eran hombres, de los cuales el 16% tienen edades comprendidas entre los 25 y los 34 años. Mientras que la presencia femenina representa menos del 20% (Statista, 2018). Entre los cuales el tiempo dedicado a jugar videojuegos son aproximadamente cinco horas por semana en las diversas plataformas a través de smartphones y tabletas (Statista, 2019). Otras investigaciones refieren que la mayoría de los niños y adolescentes utilizan los videojuegos de manera diaria y esto se incrementa más durante los fines de semana y que los menores utilizan los dispositivos móviles de los padres para poder jugar (Repetto, 2018).

De acuerdo con la Empresa de Investigación de mercado GfK (citado por Abad, 2019), en el Perú, 8 millones de ciudadanos son jugadores entre PC's, consolas y celulares, de los cuales un 78% son hombres y mujeres un 22% que se encuentran entre los 18 y 35 años. Se registra que actualmente el 76% de hombres peruanos se consideran "Gamers" a diferencia del 22% de las mujeres, con una edad promedio de 18 a 35 años en hombres y mujeres. Se registra que el 56% de mujeres juegan al menos una vez a la semana, mientras que la cifra en los hombres asciende a un porcentaje mayor de 76%. En el caso de las mujeres, la plataforma preferida resultó ser el Smartphone con un 38%, seguido de PlayStation con un 20%, laptop con un 19% y PC con un 12%. En el caso de los hombres predomina el gusto por PlayStation con un 29% y le siguen Smartphone con un 24%, PC con un 23% y laptop con un 18% (Valenzuela, 2019).

Los videojuegos han estado en constante desarrollo y evolución, las cuales han generado una diversidad de temáticas y escenarios muy atractivos para el consumo del público adolescente (Rodríguez et al., 2002), también existen empresas que han procurado adaptar los juegos a las nuevas tendencias del consumo, así como generar nuevas expectativas para los usuarios (Asociación Española de Videojuegos [AEVI], 2014).

Los adultos jóvenes que se vuelven consumidores del juego social en línea, con la participación de otros jugadores de las mismas edades, llegan a convertir las redes

sociales en herramientas lúdicas que les ocupa grandes cantidades de tiempo en su diario vivir (Jerjes, 2010). Este último aspecto en particular repercute en la vida del usuario con el pasar del tiempo, debido al hecho de que los juegos en línea alejan al usuario de la realidad y socializa mediante estos métodos, mas no en la realidad de su diario vivir y estos puede generar un aislamiento social e incluso el desplazamiento de actividades propias o de las responsabilidades (Restrepo et al., 2019).

En consideración de esta problemática, diversas organizaciones resaltan las consecuencias que puede generarse entre la población joven. En este sentido, el Seguro Social de Salud (EsSalud, 2018) advierte que la adicción a los videojuegos es considerada una enfermedad mental, que afecta el aprendizaje y la socialización, incluso en niños de edad escolar, ocasionando un desinterés en la socialización presencial, aumento de conductas agresivas, síntomas de ansiedad y priorización del juego sobre otras actividades diarias. Adicionalmente otros investigadores (Chóliz y Marco, 2011) consideran que el juego en exceso, especialmente on-line, puede convertirse en una problemática que en algunos casos se torna adictiva, duradera y sin límites, que genera un menoscabo de las relaciones interpersonales, principalmente con los padres.

El comportamiento de los niños y adolescentes no se entiende independientemente de la crianza parental, de modo que el uso que ellos hagan del tiempo esta implícitamente comprendido en la manera en que los padres forman a sus hijos. En este sentido pueden resaltarse diversos factores asociados con el incremento del uso de videojuegos, entre ellos la despreocupación de los padres ante las actividades que sus hijos hacen en su tiempo libre, la ausencia parental, su desinformación y falta de las reglas en el hogar (Rodríguez et al., 2002). Adicionalmente, ante el reducido tiempo que algunos padres dedican a sus hijos, aquellos buscan compensar los vacíos en la comunicación brindándoles una mayor cantidad de tiempo en el uso de diversas herramientas tecnológicas, como los dispositivos electrónicos, en un intento de sustituir la falta de cariño, generando una carencia afectiva cada vez mayor (Lara, 2013). Al respecto, otros estudios permiten afirmar que un ambiente familiar sin comunicación, sin afecto, sin tolerancia, dificulta el buen desarrollo de relaciones interpersonales de los hijos e incrementa las posibilidades de que manifiesten problemas de disciplina, conducta, evasión y adicciones, así como también confirman que los padres de jóvenes con adicciones a las tecnologías presentaban una escasa supervisión de las actividades de los hijos, con límites y normas débiles, pudiendo encasillarse dentro de las tipologías negligentes e indulgentes o permisivas (Fontemachi, 2014).

En forma concluyente Blanco, Rodríguez y Martos (2016) afirman que cierto grado de desestructuración y conflicto familiar suelen funcionar como variables mediadoras de la adicción a los videojuegos, y contribuir al desarrollo de dificultades de comunicación entre padres e hijos y la estabilidad emocional en la vida adulta del adolescente.

Por otro lado, existen investigaciones que verifican el beneficio de un ambiente familiar positivo, que se caracteriza por la comunicación asertiva y la figura de afecto entre progenitores e hijos, siendo significativos garantes del bienestar psicosocial en la adolescencia (Fontemachi, 2014). La familia es el principal responsable del cuidado y educación en los niños desde la infancia a adolescencia. Para que desarrolle una personalidad adecuada, los niños deben crecer en un ambiente de alegría, amor y comprensión en la familia, inculcados en los valores y normas de la sociedad (Grant, 1991).

1.1. Adicción a videojuegos

Durante muchos años la idea de la adicción fue semejante a la adicción a las drogas. Sin embargo, si los mecanismos fundamentales de los trastornos adictivos son la carencia de control y la dependencia, estas no pueden focalizarse a las conductas producidas por sustancias químicas, como el alcohol o la cocaína, la nicotina (Echeburúa, Corral y Amor, 2005). De hecho, existen costumbres de conducta aparentemente pacíficas que, en determinadas situaciones, pueden cambiar en adictivos e interferir severamente en la vida cotidiana del individuo (Echeburúa y Corral, 1994).

Actualmente Vallejos y Capa (2010), mencionan que la adicción se comprende con una pensamiento mayor, y no sólo limitándose a las sustancias psicoactivas, sino a toda relación que tiene la persona con toda acción que se convierte en problemática, ya sea químico o psicológico, cuya relación con el objeto de adicción manifiesta una obsesión y pérdida del autocontrol con resultados perjudiciales para su salud tanto mental como física, y que incluso a pesar de ser consciente de ello, vuelve a entrar en la relación adictiva, muchas veces sin importarle su propia estabilidad física y mental y la de los demás.

Salas (2014) define las adicciones psicológicas hacen referencia a un grupo de conductas repetitivas, sin que las personas puedan hacer algo para poder controlarlos. Siendo un hecho que les genera sensaciones de incapacidad para manejar el estado que se encuentran, ya que requieren dedicarles más tiempo a estas actividades para librarse las sensaciones desagradables que le produce el hecho de no realizarlas. Inicialmente, estos comportamientos pueden ser controlados de acuerdo a la propia voluntad, como también que resulten ser agradables de poder realizarlos. Pero progresivamente, estos comportamientos, pueden ir ocupando un mayor tiempo de lo que la persona considere conveniente, generándole un descontrol y puedan ocurrir los efectos de la adicción a sustancias presentadas en el DSM-IV, por lo que el proceso de desarrollo de estas adicciones no convencionales es muy similar a las de las adicciones a sustancias, al inicio los comportamientos adictivos son controlados por consecuencias positivas, tales como la satisfacción, entretenimiento, distracción, etc., sin embargo, cuando se hacen más frecuentes y de mayor magnitud, requieren de más tiempo para desarrollar este comportamiento y terminan creando un estado de necesidad que se tiene que satisfacer.

Para López y Fernández (2010) refieren que la dependencia del juego se caracteriza por la incapacidad, por parte del ludópata, para controlar el impulso de jugar, la cual se puede observar claramente cuando se continúa jugando a pesar de las consecuencias adversas que el jugador acarrea, entre las cuales se puede ver interferido negativamente el alcance de los objetivos personales, familiares y profesionales.

Echeburúa y Coral (2010) manifiestan que cualquier acción excesiva hacia cierta actividad puede terminar en una adicción, este o no una sustancia química de por medio. La adicción es una afición patológica que genera dependencia y quita la libertad del individuo restringiendo la profundidad de sus intereses. Caracterizando a una adicción por la pérdida del control y la dependencia. Todas las conductas adictivas son controladas en un inicio por reforzadores positivos, la cual viene a ser el aspecto placentero de realizar la conducta, pero que terminan siendo controladas por los reforzadores negativos, en la cual la persona adicta busca el alivio del malestar emocional del aburrimiento, soledad, ira, nerviosismo, etc.

Así pues, la dependencia a videojuegos viene a ser definida como la necesidad de jugar durante más tiempo de lo planificado, haciendo un uso mayor del videojuego de lo que se pretendía inicialmente, esto viene a ser causado por el malestar emocional que el jugador manifiesta cuando se ve interrumpido el juego, provocando que el jugador suela emplear un excesivo tiempo, restringiendo sus actividades cotidianas.

1.1.1. La conceptualización de la dependencia a videojuegos

La dependencia a los videojuegos es comprendida como “un patrón de conducta en el que se evidencia una pérdida de control” en el uso de este tipo de tecnologías llevando a la persona a un consumo “excesivo y disfuncional” (Marco y Chóliz, 2017). Este concepto llega a ser parte de un conjunto más amplio de problemas conductuales llamados adicciones comportamentales, caracterizados por presentar sintomatologías semejantes o iguales a las observadas en contextos de drogodependencia. Dentro de ella incluso, se categoriza un grupo más específico conocido como adicciones tecnológicas, que involucran la interacción hombre-máquina y se divide en pasivas y activas (Griffiths, 2000). Esta última contempla los juegos virtuales.

Lo característico de esta problemática es el comportamiento compulsivo de las personas que lo padecen, en quienes se evidencian un grado de dependencia creciente, los síntomas propios de la abstinencia y la tolerancia, los cuales coinciden con los criterios para el diagnóstico de dependencia a sustancias (Brugal, Rodríguez-Martos y Villalbí, 2006). Esta similitud ha llevado a muchos especialistas e investigadores a definirla en el grupo de las adicciones, debido a que en suma consiste en la pérdida de control del individuo sobre su conducta (Becoña, 2010), al punto de afectar significativamente sus capacidades de relacionamiento a nivel familiar y social (Roca, 2015; Sánchez-Carbonell, Beranuy, Castellana, Chamorro y Oberst, 2008). De igual manera, comparte una sucesión de comportamientos semejantes a los

observadas en las adicciones a sustancias, en donde la conducta adictiva es controlada por reforzadores positivos en su etapa inicial, para finalmente llegar a un estado que requiere el alivio de la tensión emocional por medio del incremento de la frecuencia del uso (Echeburúa y Corral, 2010; Salas, 2014). En conjunto, los rasgos distintivos mencionados de esta conducta, amplían lo que Chóliz y Marco (2011) describen como dependencia a videojuegos, explicado por un proceso psicológico que se caracteriza por la necesidad creciente de jugar cada vez más tiempo (tolerancia), el malestar emocional ante la interrupción del juego (abstinencia), la imposibilidad de poder dejar el juego, la interferencia en la realización de actividades cotidianas a causa del tiempo excesivo en el juego, y la continuidad en el juego a pesar de la conciencia de daño que le puede causar.

La detección de una situación de dependencia a los videojuegos, es en sí misma solo el resultado de un proceso a través del cual se empiezan y se consolidan diversos problemas relacionados a las áreas mencionadas anteriormente. Se afirma que el uso de videojuegos afecta el aprendizaje y promueve el aislamiento, interrumpe el desarrollo de la socialización en niños y adolescentes, y se manifiesta en comportamientos ansiosos y agresivos (Vera, 2018), además de generar otros efectos perjudiciales como bajo rendimiento académico, fracaso escolar, abandono de estudios (Sánchez-Carbonell et al., 2008), todo ello como efectos que acompañan al desarrollo de la dependencia y/o como resultado del mismo.

Por lo tanto, en la comprensión acerca de su desarrollo se requiere considerar que este tipo de adicciones se caracteriza más por la relación que el sujeto tiene con el objeto de deseo, que por la conducta misma (Echeburúa y Corral, 1994), y para ello, la disponibilidad tanto como el acceso a los videojuegos es abundante. Para abril del 2020, se han reportado alrededor de \$159.3 billones de dólares en ingresos por ventas de videojuegos en el mundo, siendo significativamente unos \$77.2 billones de dólares, equivalente al 49% del total, relacionados al mobile gaming (Newzoo, 2020), es decir, juegos por dispositivos móviles que incluyen los Smartphones y tablets, que a su vez son los medios de más fácil acceso para los adolescentes. El reporte señala además que existen alrededor de 2.7 billones de jugadores a nivel mundial, de los cuales el 9%, es decir unos 259 millones, son de Latinoamérica, con un pronóstico de llegar a los 266 millones al fin de año, y representan el 4% de los ingresos por compras de juegos en el planeta. Durante el mismo periodo en Perú, más de 11.27 millones de personas se consideran gamers digitales (Gómez, 2020). Según este estudio, el 56% de los niños juegan junto a sus padres, además que 3 de cada 4 niños tienen acceso al celular, y de ellos el 50% tiene el suyo propio. Estos datos, sumados al constante incremento de juegos y las mejoras de las experiencias lúdicas, proporcionan una fuente constante de entretenimiento virtual.

Bien es cierto que no solo la disponibilidad contribuye con el desarrollo de este tipo de adicciones, sin embargo, algunos aspectos de su naturaleza funcional conllevan diversos elementos motivadores que estimulan su consumo. Chóliz y Marco (2011), enumeran diversas propiedades en los juegos virtuales que incentivan su uso, como

el presentar escenarios muy atractivos, el alto nivel de interactividad que poseen a causa de los feedback inmediatos que reciben los jugadores, los niveles de dificultad creciente que incentivan el desarrollo de “habilidades” para superarlos e incrementa la sensación de competitividad, los contenidos fascinantes, la sensación de autodeterminación, y finalmente la absorción que produce el desarrollo de habilidades en el juego al intentar superar cada una de las dificultades. Todas estas particularidades en la dinámica relacional entre el jugador y el juego, crean un ambiente cautivador que parece establecer un contexto propicio que facilita el desarrollo de esta problemática en cierto grupo de personas.

Por otro lado, uno de los dilemas más relevantes en este contexto tiene que ver con la participación de los padres en el desarrollo de este tipo de comportamientos compulsivos en los hijos. El comportamiento de los niños y adolescentes no se entiende independientemente de la crianza parental, de modo que el uso que ellos hagan del tiempo esta implícitamente comprendido en la manera en que los padres forman a sus hijos. En este sentido pueden resaltarse diversos factores asociados con el incremento del uso de videojuegos, entre ellos la despreocupación de los padres ante las actividades que sus hijos hacen en su tiempo libre, la ausencia parental, su desinformación y falta de las reglas en el hogar (Rodríguez, Megías, Calvo, Sánchez, & Navarro, 2002). Adicionalmente, ante el reducido tiempo que algunos padres dedican a sus hijos, aquellos buscan compensar los vacíos en la comunicación brindándoles una mayor cantidad de tiempo en el uso de diversas herramientas tecnológicas, como los dispositivos electrónicos, en un intento de sustituir la falta de cariño, generando una carencia afectiva cada vez mayor (Lara, 2013). Al respecto, otros estudios permiten afirmar que un ambiente familiar sin comunicación, sin afecto, sin tolerancia, dificulta el buen desarrollo de relaciones interpersonales de los hijos y aumenta las probabilidades de que surjan problemas de disciplina, conducta, evasión y adicciones, así como también confirman que los padres de jóvenes con adicciones a las tecnologías presentaban una escasa supervisión de las actividades de los hijos, con límites y normas débiles, pudiendo encasillarse dentro de las tipologías negligentes e indulgentes o permisivas (Fontemachi, 2014). La familia es el principal responsable del cuidado y educación en los niños desde la infancia hasta la adolescencia.

Esta investigación pretende aportar con la comprensión de algunos aspectos que se encuentran relacionados al origen y como fue desarrollándose la dependencia a los videojuegos en el marco de la crianza parental.

1.1.2. La dependencia a los videojuegos según Marco y Chóliz

Los videojuegos son una de las fórmulas más atractivas de la ocupación durante el tiempo libre y actualmente se trata de una de las actividades favoritas por infantes y adolescentes, por el tiempo que lo dedican. A pesar de los indudables beneficios que los videojuegos puedan ofrecer, que puede abarcar el ámbito educativo y social, ofrece en el entretenimiento en procesos cognitivos como la atención, percepción o

memoria (Ferguson, Cruz y Rueda, 2008) sin embargo, en algunos casos el uso excesivo puede dar paso al abuso y entre otros provocar serios problemas personales y familiares.

Existe suficiente evidencia empírica, clínica y científica, que el juego en exceso, se convierte en una actividad problemática para el individuo y en algunos casos adictiva especialmente en juegos on-line. Además, se consideran que el juego en exceso, especialmente on-line, puede convertirse en una problemática que en algunos casos se torna adictiva, duradera y sin límites, en la que sus acciones son innumerables, que genera un menoscabo de las relaciones interpersonales, principalmente con los padres, provocando que pueda aproximarse a la dependencia (Chóliz y Marco, 2011; Griffiths, 2008; Tejeiro y Bersabé, 2002).

Por otro lado, ni siquiera los trastornos adictivos existen como una categoría diagnóstica. Lo más similar a ello, son los trastornos por dependencia de sustancia, en este sentido se define el concepto de adicción comportamental como un proceso de dependencia, resultado de una conducta o actividad. Siendo un proceso que no se explica por una acción biológica o bioquímica, sino psicológica (motivacional, afectiva, condicionada, etc.), pero no quiere decir que los procesos psicológicos no sean relevantes en la aparición de la dependencia. Habiendo la principal similitud entre la drogodependencia y las adicciones comportamentales sería establece una proporción patológica de dependencia, ya esté con sustancia o con una conducta, respectivamente (Chóliz y Marco, 2014).

Así pues, tomando los mismos criterios que se usan para el diagnóstico de dependencia de sustancias, se puede utilizar para sustituir el consumo estas para el juego, teniendo como resultado la dependencia a los videojuegos (Chóliz y Marco, 2011).

En este contexto, Chóliz y Marco (2011) realizaron la construcción de un cuestionario de dependencia de los videojuegos, tomando como referencia los criterios del DSM-IV-TR de la American Psychiatric Association (APA), para los Trastornos por Dependencia de Sustancias y adaptándolos al consumo de videojuegos. Tomando el concepto de dependencia y adecuándolo a la estructura factorial del cuestionario.

Este cuestionario se compone de cuatro dimensiones: Abstinencia es el malestar emocional cuando se prohíbe el juego o la ausencia de un tiempo sin jugar, y el uso de los mismos para aliviar problemas psicológicos, Abuso y tolerancia, haciendo que cada vez sea más duradera el tiempo jugando, o más juegos. No es suficiente con el patrón de juego de hace un tiempo, Problemas ocasionados por los videojuegos, vienen a ser los resultados negativos del uso descomunal de los videojuegos, y Dificultad en el control, es la dificultad de abandonar jugar, a pesar de que no sea práctico ni apropiado hacerlo en ese instante o situación.

1.2. Estilos de crianza

En los últimos años diversas investigaciones acerca de la familia han evaluado la influencia de los estilos y prácticas parentales en la formación de la personalidad de los hijos. Ambos conceptos, los estilos y las prácticas, pueden contemplarse en el desarrollo de la crianza, sin embargo, son los estilos de crianza los que toman una importancia relevante en la definición de los modos y procedimientos en que las personas asumen la parentalidad, ya que estas involucran un conjunto de emociones, actitudes y patrones de comportamientos que afectan el desarrollo psicológico y social de sus hijos (Alexander, 2003). En este sentido, los estilos de crianza son entendidos como una constelación de cualidades hacia los hijos, que se les brinda y desarrollan un clima emocional en el que se muestran los comportamientos de como padres crían a sus hijos. Estos comportamientos contienen tanto las conductas con las que se forman sus propias obligaciones de paternidad (que se denominaran prácticas parentales), como los gestos, cambios en el tono de voz, expresiones espontáneas de afecto, etc., que viene a ser conductas determinadas que utilizan para socializar con sus hijos (Darling y Steinberg, 1993; Darling, 1999).

Esta perspectiva plantea tres dimensiones para definir los estilos de crianza: compromiso, que llega a ser el grado en que el adolescente observa las conductas de contacto emocional, interés y sensibilidad de los padres; autonomía psicológica, entendido como el adolescente observa como guían y utilizan tácticas democráticas los padres, promoviendo la individual y autonomía en los hijos; y, control conductual, como el grado que el adolescente percibe al padre la supervisión de su conducta. En esta situación de regulación de la conducta en el estilo de crianza parental, son las exigencias y las demandas que los padres dirigen hacia los hijos en busca de que se integren en las actividades familiares, a través de la supervisión, los esfuerzos disciplinarios y como regular la conducta mediante el monitoreo constante y el establecimiento de límites.

De las dimensiones mencionadas, pueden establecerse cinco estilos de crianza (Darling y Steinberg, 1993):

1. Padres autoritativos. – Se definen por ser guiados por el razonamiento, son exigentes con las normas, son padres cálidos, mantienen la escucha activa, se desenvuelven en una relación de dar y tomar, conservan altas expectativas, son cariñosos, observan rápidamente la conducta de los hijos en un contexto de relaciones asertivas.
2. Padres autoritarios. – Son aquellos que asignan reglas estrictas sin cuestionamiento, utilizan la fuerza física como castigo, no brindan el afecto típico lo de los padres autoritativos. Son altamente severos, demandantes y directivos. Están encaminados hacia la búsqueda de la obediencia.
3. Padres permisivos. – Se caracterizan por permitir a los hijos supervisen sus propias actividades. Generalmente no asignan normas, los hijos realizan sus

propias decisiones sin consultar usualmente a los padres. Estos padres son afectuosos, bondadosos y cariñosos, siempre usan la razón y persuasión, más que el poder, en la confrontación a disciplina suelen ceder a las demandas de los hijos.

4. Padres negligentes. – En general muestran poco interés y compromiso con sus roles de padres. No ponen reglas en sus hijos por el mismo hecho de falta de interés por hacerlo. Les falta un control en la conducta en situaciones diarias o cuando la ocasión las requiera críticamente.
5. Padres mixtos. – Son padres que se desenvuelven de diferentes maneras al relacionarse con sus hijos, son conocidos por ser impredecibles e inestables. Este estilo parental trae como resultado hijos inseguros, rebeldes e inestables.

2. MATERIALES Y MÉTODOS

Diseño, tipo de investigación

El presente estudio es de diseño no experimental en el enfoque cuantitativo, ya que no se manipularon las variables, de corte transversal porque se recolectarán los datos en un momento determinado y de alcance correlacional ya que se buscará hallar la relación entre las variables y sus dimensiones (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

Participantes

El tipo de muestreo utilizado en la investigación fue no probabilístico, debido a que la selección de los participantes se basa en criterios específicos para la investigación (Hernández, Fernández y Baptista, 2010). La muestra estará conformada por 224 participantes, cuyas edades oscilan entre los 12 a 22 años de edad, de ambos sexos, y que acepten voluntariamente participar en la investigación mediante el consentimiento informado.

2.1. Instrumentos

2.1.1. Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)

Para medir esta variable se utilizará el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) elaborado por Marco y Chóliz (2011) que mide el grado de dependencia de los videojuegos en la población adolescente. Su adaptación al Perú fue elaborada Edwin Salas y Cesar Merino (2017) en su investigación de cinco instituciones educativas de gestión estatal regular, ubicadas en los distritos de Lima Metropolitana. En la versión original del instrumento, inicialmente redactaron 55 ítems a partir de estos criterios, que fueron validados por jueces. Producto del mismo, quedaron 32 ítems que luego del análisis psicométrico realizado, se redujeron a 25 ítems que componen finalmente la escala TDV.

El puntaje total del TDV original presento un coeficiente de alfa de Cronbach's ($\alpha = 0.94$), su estructura factorial fue derivada de un análisis de componentes, mediante el cual se extrajeron 4 factores, el primero Abstinencia (40.43% de la varianza) un segundo factor llamado Abuso y Tolerancia, (5.49% de la varianza), un tercer factor denominado Problemas ocasionados por los videojuegos (4.19% de la varianza); y el cuarto, llamado Dificultad en el control, (4% de la varianza).

La validez del constructo del cuestionario fue determinada por el método de la extracción de los factores a través de Componentes Principales y para realizar la rotación se ha empleado el método de Normalización de Promax con un valor de Kappa = 4.

Esta versión adaptada por Salas y Merino (2017) consta de 25 ítems, los cuales se encuentran agrupados en 4 sub escalas, que se clasifican de la siguiente manera: Abstinencia (ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25), Abuso y tolerancia (ítems 1, 5, 8, 9 y 12), Problemas ocasionados por los videojuegos (16, 17, 19 y 23), Dificultad en el control (ítems 2, 15,18, 20, 22 y 24).

El cuestionario realiza la valoración mediante una escala de respuesta tipo Likert de 4 puntos, donde cero (0) es "Totalmente en desacuerdo", uno (1) por "Un poco en desacuerdo", dos (2) por una respuesta "Neutral", tres (3) por "Un poco de acuerdo" y cuatro (4) por "Totalmente de acuerdo".

2.1.2. Escala de Estilos de Crianza Parental

Para medir esta variable se utilizará la Escala de Estilos de Crianza Parental desarrollada por Lawrence Steinberg (1993) que mide los estilos de crianza de la población adolescente. Su adaptación al Perú fue elaborada por Merino y Arndt (2004) en su investigación de un colegio público en la ciudad de Lima en donde redujeron la versión original de la Escala de Estilos de Crianza Parental (de 26 ítems a 22).

Esta versión adaptada por Merino y Arndt (2004) consta de 22 ítems, tiene como objetivo principal identificar el estilo de crianza parental: autoritativo, autoritario, negligente, permisivo y mixto, los cuales se encuentran agrupados en 3 sub escalas, que se clasifican de la siguiente manera: Compromiso (ítems 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17), Autonomía psicológica (ítems 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18) y Control conductual/Supervisión (ítems 19, 20, 21, 21a, 21b, 21c, 22, 22a, 22b, 22c), haciendo un total de 22 ítems.

El cuestionario realiza la valoración mediante una escala de respuesta tipo Likert de 4 puntos, donde 1 es "Muy en desacuerdo" (MA), 2 es "Algo en desacuerdo" (AA), 3 es "Algo de acuerdo" (AD), 4 es "Muy de acuerdo" (MD). Mientras mayor es la puntuación, mayor es el atributo que refleja tal puntuación.

Para obtener el estilo de crianza autoritativo, se considera las dimensiones de compromiso (puntaje mayor o igual a 18), control conductual (puntaje mayor o igual a

16) y autonomía psicológica (puntaje mayor o igual a 18). Para el estilo autoritario se considera las dimensiones de compromiso (puntaje menor o igual a 17), y control conductual (puntaje mayor o igual a 16). El estilo de crianza permisivo se obtiene de las dimensiones compromiso (puntaje mayor o igual a 18), y control conductual (puntaje menor o igual a 15). El estilo negligente se caracteriza por las dimensiones compromiso (puntaje menor o igual a 17), y control conductual (puntaje menor o igual a 15). Por último, el estilo de crianza mixto, comprende las dimensiones de compromiso (puntaje mayor o igual a 18), control conductual (puntaje mayor o igual a 16) y autonomía psicológica (puntaje menor o igual a 17).

Por otro lado, la validez y confiabilidad, Inicio y Montenegro (2009) aplicaron una prueba piloto a 221 adolescentes pertenecientes del 4to y 5to año de secundaria de una Institución Educativa Nacional y procedieron a determinar la validez del instrumento haciendo uso del método de contratación de grupos, obteniendo como resultado que la prueba es válida a un nivel de significancia de 0.05. Así también, se realizó el análisis de la validez para las tres dimensiones: compromiso, control conductual y autonomía psicológica, encontrándose que son válidas a un nivel de significancia de 0.05.

Para determinar la confiabilidad del cuestionario utilizaron el coeficiente de consistencia interna alfa de Cronbach's, alcanzando un índice general de 0.90, y también para las dimensiones de: Compromiso 0.82, Autonomía Psicológica 0.91 y Control conductual 0.83, lo que evidencia que el instrumento es confiable.

2.2. Características de la muestra

En la tabla 1 se aprecia que la muestra estuvo conformada por un total de 224 participantes, en relación al grupo los resultados revelan que el 48.7% de la muestra se encuentra entre las edades de 16 a 19 años de edad, el 34.4% de 12 a 15 años y el 17% entre los 20 a 22 años. El 60.3% de los participantes son hombres, mientras que el 39.7% son mujeres. El 65.6% de los participantes viven con ambos padres, mientras que el 8.9% señala vivir solo. El 29.9% de los encuestados afirma que juega diariamente videojuegos, no obstante, el 5.8% juega 1 ó 2 veces al mes. En cuanto al estado civil de los padres en los participantes el 60.7% señala que sus padres son casados, mientras que 2.7% afirma que sus padres son viudos.

Tabla 1

Características sociodemográficas de los jóvenes pertenecientes a comunidades virtuales de videojuegos.

Variable		n	%
Edad	12 a 15 años	77	34.4%
	16 a 19 años	109	48.7%
	20 a 22 años	38	17%
Sexo	Hombre	135	60.3%%
	Mujer	89	39.7%
Con quien vive	Ambos padres	147	65.6%
	Solo madre	38	17.0%
	Solo padre	8	3.6%
	Solo	20	8.9%
	Apoderado(a)	11	4.9%
Frecuencia con la que juega	Solo los fines de semana	20	8.9%
	Algunas veces a la semana	62	27.7%
	Interdiario	37	16.5%
	Diariamente	67	29.9%
	Varias veces al día	25	11.2%
Estado civil de los padres	1 ó 2 veces al mes	13	5.8%
	Casados	136	60.7%
	Convivientes	32	14.3
	Divorciados	18	8.0%
	Viudos	6	2.7%
	Separados	32	14.3%

2.3. Proceso de recolección de datos

El proceso de recolección de datos se dio inicio con la presentación del Consentimiento informado a los jóvenes de 12 a 22 años, de la provincia de Lima, Perú. Luego, se procedió a la aplicación de los instrumentos a las personas que cumplieron con los criterios de inclusión. La aplicación de la prueba fue de forma individual y virtual, durante aproximadamente 15 minutos.

2.4. Análisis estadístico

Para el proceso y análisis de datos se utilizará el software estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences versión 22.0) ya recolectada la información, se trasladará a la matriz de datos del software para su respectivo análisis. Los resultados que se conseguirán serán mediante tablas cruzadas entre las variables, sus dimensiones y datos sociodemográficos, asimismo se buscará probar la distribución normal de la muestra para luego comprobar si existe relación significativa entre las variables con el proceso estadístico correspondiente.

3. RESULTADOS

3.1. Análisis descriptivo

3.1.1. Niveles de dependencia a los videojuegos según el sexo

En la tabla 2 se observa que el 14.7% de los varones y el 6.7% de las mujeres presentan niveles altos de dependencia a los videojuegos. A diferencia del 15.2% de varones y el 10.3% de mujeres que se encuentran en niveles bajos de dependencia por el juego.

Tabla 2

Niveles de dependencia a los videojuegos según sexo.

	Masculino		Femenino	
	n	%	n	%
Dependencia a los videojuegos				
Bajo	34	15.2%	23	10.3%
Medio Bajo	35	15.6%	23	10.3%
Medio Alto	33	14.7%	28	12.5%
Alto	33	14.7%	15	6.7%

3.1.2. Frecuencia de la percepción de los estilos de crianza según sexo

En la tabla 3 se aprecia que el estilo de crianza parental autoritativo se destaca por encima de los demás estilos, presentando un mayor porcentaje de un 45.1% en los varones y un 32.6% en las mujeres.

Tabla 3

Frecuencia de la percepción de los estilos de crianza según sexo.

	Masculino		Femenino	
	n	%	n	%
Estilos de crianza parental				
Autoritativo	101	45.1%	73	32.6%
Negligente	1	0.4%	0	0.0%
Autoritario	7	3.1%	1	0.4%
Permisivo	18	8.0%	10	4.5%
Mixto	8	3.6%	5	2.2%

3.1.3. Niveles de dependencia a los videojuegos según edad

En la tabla 4 se muestra que los participantes cuyas edades oscilan entre los 16 a 19 años presentan un mayor porcentaje de dependencia a los videojuegos (10.7%), cuyo valor se encuentra por encima de los otros grupos 9.8% entre las edades de 12 a 15 años y un 0.9% entre los 20 a 22 años.

Tabla 4

Nivel de dependencia a los videojuegos según edad

	12-15		16-19		20-22	
	n	%	n	%	n	%
Dependencia a los videojuegos						
Bajo	6	2.7%	32	14.3%	19	8.5%
Medio Bajo	22	9.8%	28	12.5%	8	3.6%
Medio Alto	27	12.1%	25	11.2%	9	4.0%
Alto	22	9.8%	24	10.7%	2	0.9%

3.1.4. Frecuencia de la percepción de los estilos de crianza según edad

En la tabla 5 se aprecia que la mayor parte de los participantes de 16 a 19 años perciben un estilo de crianza autoritativo (39.7%), seguido de las edades de 12 a 15 con un 28.6% y un 9.4% entre las edades de 20 a 22 años.

Tabla 5

Frecuencia de la percepción de los estilos de crianza según edad

	12-15		16-19		20-22	
	n	%	n	%	n	%
Estilos de crianza parental						
Autoritativo	64	28.6%	89	39.7%	21	9.4%
Negligente	0	0.0%	1	0.4%	0	0.0%
Autoritario	3	1.3%	2	0.9%	3	1.3%
Permisivo	7	3.1%	10	4.5%	11	4.9%
Mixto	3	1.3%	7	3.1%	3	1.3%

3.1.5. Niveles de dependencia a los videojuegos según con quien vive

En la tabla 6 evidencia que la mayoría de los participantes que viven con ambos padres presentan niveles medios bajos de dependencia a los videojuegos (69.0%). Sin embargo, otro grupo de participantes que viven con sus padres revelan que un 60.4% se encuentran ubicados en niveles altos de dependencia. Por otro lado, aquellos participantes que viven con solo la madre presentan niveles altos de dependencia (22.9%).

Tabla 6

Nivel de dependencia a los videojuegos según con quien vive

	Ambos padres		Solo madre		Solo padre		Solo		Apoderado(a)	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Dependencia a los videojuegos										
Bajo	37	64.9%	8	14.0%	2	3.5%	6	10.5%	4	7.0%
Medio Bajo	40	69.0%	10	17.2%	1	1.7%	2	3.4%	5	8.6%
Medio Alto	41	67.2%	9	14.8%	3	4.9%	6	9.8%	2	3.3%
Alto	29	60.4%	11	22.9%	2	4.2%	6	12.5%	0	0.0%

3.1.6. Percepción de los estilos de crianza según con quien vive

En la tabla 7 muestra que la mayoría de los participantes que viven en hogares constituidos por ambos padres perciben un estilo de crianza autoritario (70.1%), mientras que un 100% de los encuestados crece bajo un estilo parental negligente, así también se puede apreciar un 84.6% de los jóvenes percibe un estilo parental mixto en sus hogares.

Tabla 7

Percepción de los estilos de crianza según con quien vive

	Ambos padres		Solo madre		Solo padre		Solo		Apoderado	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Estilos de crianza parental										
Autoritativo	122	70.1%	29	16.7%	8	4.6%	9	5.2%	6	3.4%
Negligente	1	100%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
Autoritario	3	37.5%	3	37.5%	0	0.0%	0	0.0%	2	25.0%
Permisivo	10	35.7%	6	21.4%	0	0.0%	11	39.3%	1	3.6%
Mixto	11	84.6%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	2	15.4%

3.1.7. Niveles de dependencia a los videojuegos según la frecuencia con la que juega

En la tabla 8 se observa que los encuestados presentan niveles altos 47.9% de dependencia en el uso diario de videojuegos, a diferencia de aquellos jóvenes que juegan algunas veces a la semana 35.1% quienes se encuentran en niveles bajos de dependencia.

Tabla 8

Nivel de dependencia a los videojuegos según la frecuencia con la que juega

Niveles de dependencia	Bajo		Medio Bajo		Medio Alto		Alto	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Frecuencia con la que juega								
Solo los fines de semana	6	10.5%	10	17.2%	3	4.9%	1	2.1%
Algunas veces a la semana	20	35.1%	20	34.5%	13	21.3%	9	18.8%
Interdiario	8	14.0%	10	17.2%	12	19.7%	7	14.6%
Diariamente	12	21.3%	11	19.0%	21	34.4%	23	47.9%
Varias veces al día	1	1.8%	5	8.6%	11	18.0%	8	16.7%
1 ó 2 veces al mes	10	17.5%	2	3.4%	1	1.6%	0	0.0%

3.1.8. Percepción de los estilos de crianza según la frecuencia con la que juega

En la tabla 9 se evidencia que los participantes que perciben un estilo parental autoritativo 28.2% juegan diariamente videojuegos, de igual manera con aquellos que crecen bajo un estilo de crianza negligente (100%), como también aquellos jóvenes que viven bajo el estilo permisivo (46.4%). Por otro lado, aquellos participantes que perciben un estilo parental autoritativo 62.5% y mixto 46.2% juegan algunas veces a la semana.

Tabla 9

Nivel de dependencia a los videojuegos según la frecuencia con la que juega

Estilos de crianza parental	Autoritativo		Negligente		Autoritario		Permisivo		Mixto	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Frecuencia con la que juega										
Solo los fines de semana	19	10.9%	0	0.0%	1	12.5%	0	0.0%	0	0.0%
Algunas veces a la semana	44	25.3%	0	0.0%	5	62.5%	7	25.0%	6	46.2%
Interdiario	32	18.4%	0	0.0%	1	12.5%	3	10.7%	1	7.7%
Diariamente	49	28.2%	1	100%	1	12.5%	13	46.4%	3	23.1%
Varias veces al día	21	12.1%	0	0.0%	0	0.0%	4	14.3%	0	0.0%
1 ó 2 veces al mes	9	5.2%	0	0.0%	0	0.0%	1	3.6%	3	23.1%

3.1.9. Niveles de dependencia a los videojuegos según el estado civil de los padres

En la tabla 10 muestra que la mayor cantidad de participantes cuyos padres se encuentran casados presentan niveles medio bajos de dependencia (63.8%), mientras

que otra cantidad de encuestados en esta misma categoría se encuentra en niveles altos de dependencia (62.5%).

Tabla 10

Nivel de dependencia a los videojuegos según el estado civil de los padres

	Casados		Convivientes		Divorciados		Viudos		Separados	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Dependencia a los videojuegos										
Bajo	35	61.4%	9	15.8%	3	5.3%	3	5.3%	7	12.3%
Medio Bajo	37	63.8%	6	10.3%	7	12.1%	2	3.4%	6	10.3%
Medio Alto	34	55.7%	11	18.0%	3	4.9%	1	1.6%	12	19.7%
Alto	30	62.5%	6	12.5%	5	10.4%	0	0.0%	7	14.6%

3.1.10. *Frecuencia de la percepción de los estilos de crianza según el estado civil de los padres*

En la tabla 11 muestra que los participantes cuyos padres viven casados perciben una crianza negligente (100%), asimismo otro grupo percibe que sus padres se rigen bajo un estilo de crianza mixto (69.2%).

Tabla 11

Percepción de los estilos de crianza según el estado civil de los padres

	Casados		Convivientes		Divorciados		Viudos		Separados	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Estilos de crianza parental										
Autoritativo	104	59.8%	28	16.1%	14	8.0%	4	2.3%	24	13.8%
Negligente	1	100.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
Autoritario	4	50.0%	0	0.0%	1	12.5%	1	12.5%	2	25.2%
Permisivo	18	64.3%	2	7.1%	2	7.1%	1	3.6%	5	17.9%
Mixto	9	69.2%	2	15.4%	1	7.7%	0	0.0%	1	7.7%

3.1.11. *Asociación entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos y estilos de crianza parental*

En la tabla 12 se aprecia que los encuestados perciben niveles altos de dependencia a los videojuegos y el estilo de crianza negligente (100%) caracterizado por el poco compromiso del rol de los padres en la crianza de los hijos, puesto que no existen los límites y reglas dentro del hogar. Asimismo, se evidencia un nivel medio alto de dependencia a los videojuegos en el estilo de crianza autoritario (50%), es decir que son aquellos padres que imponen normas rígidas y utilizan el castigo físico como castigo, no ofrecen cariño o afecto. Así también se observa un nivel alto de dependencia a los videojuegos en estilo de crianza permisivo (35.7%), este grupo percibe que sus padres no imponen reglas, y les permiten tomar sus propias

decisiones sin necesidad de consultarlos con ellos. Por otro lado, se observa un nivel bajo de la dependencia a los videojuegos en el estilo de crianza mixto (92.3%), por lo que se entiende que esta población suele tener mayor tolerancia en el tiempo del uso de los videojuegos.

Tabla 12

Tablas cruzadas de dependencia a los videojuegos y estilos de crianza parental

	Estilos de crianza parental									
	Estilo autoritativo		Estilo Negligente		Estilo Autoritario		Estilo Permisivo		Estilo Mixto	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Dependencia a los videojuegos										
Bajo	39	22.4%	0	0.0%	3	37.5%	3	10.7%	12	92.3%
Medio Bajo	50	28.7%	0	0.0%	1	12.5%	6	21.4%	1	7.7%
Medio Alto	48	27.6%	0	0.0%	4	50.0%	9	32.1%	0	0.0%
Alto	37	21.3%	1	100.0%	0	0.0%	10	35.7%	0	0.0%
Total	174	100%	1	100%	8	100%	28	100%	13	100%

3.1.12. Prueba de Chi cuadrado de Pearson

Se aprecia en la tabla 13 que existe asociación altamente significativa entre la dependencia a los videojuegos percibidos por los adolescentes y los estilos de crianza parental: autoritativo, autoritario, permisivo, negligente y mixto ($X^2=45.443$; $p<.01$). Es decir que los niveles de dependencia a los videojuegos por los adolescentes están asociados a los estilos de crianza que ejercen los padres, por lo que afirma que ambas variables de estudio son directamente proporcionales.

Tabla 13

Asociación entre la dependencia a los videojuegos y los estilos de crianza parental

	Valor	gl	p
Chi-cuadrado de Pearson	45.443 ^a	12	.000
Razón de verosimilitud	44.239	12	.000
Asociación lineal por lineal	2.545	1	.111
N de casos válidos	224		

3.1.13. Medidas simétricas con valor Phi y V de Cramer

Se observa en la tabla 14 que el coeficiente Phi presenta un valor ,450 con un nivel de significancia de ,000, lo que implica que la fuerza de correlación es positiva media, es decir directamente proporcional con ambas variables de estudio.

Tabla 14

Medidas simétricas con valor Phi y V de Cramer

		Valor	Aprox. Sig.
Nominal por Nominal	Phi	,450	,000
	V de Cramer	,260	,000
	Coefficiente de contingencia	,411	,000
N de casos válidos		224	

4. DISCUSIÓN

En los últimos años los videojuegos han tenido un gran impacto en los adolescentes y jóvenes incremento su uso continuo (Alave y Pampa, 2018) ya que se han innovado nuevas plataformas con escenarios atractivos para el consumo público (Rodríguez et al., 2002), además, se registra que actualmente el 76% de hombres peruanos se consideran “Gamers” a diferencia del 22% de las mujeres, con una edad promedio de 18 a 35 años en hombres y mujeres (Abad, 2019), esto se contrasta con la presente investigación en donde se observa que el 14.7% de los varones es mayor al 6.7% de las mujeres que presentan niveles altos de dependencia a los videojuegos. Resultados similares fueron encontrados por el estudio por Chóliz y Marco (2011) en donde se constataron diferencias significativas en función al sexo, ya que los varones jugaban con mayor frecuencia que las mujeres ($F(1,609) = 76.14; p < .001$).

Entre los diversos factores asociados con el incremento del uso de los videojuegos, se encuentra la despreocupación de los padres frente a las actividades que sus hijos hacen de su tiempo libre, la ausencia parental, su desinformación y la falta de reglas dentro del hogar (Rodríguez et al. 2002). Correspondiente a los resultados evidenciados se observa que un 100% de los encuestados se encuentran en niveles altos de dependencia a los videojuegos y crecen bajo un estilo de crianza negligente, caracterizado por el poco compromiso del rol de los padres en la crianza de los hijos, puesto que no existe los límites y reglas dentro del hogar. Al respecto Fontemachi (2014) manifiesta que en otros estudios se afirman que un ambiente familiar sin comunicación, sin afecto, sin tolerancia contribuye con el incremento de problemas conductuales en sus hijos, como la agresividad, desobediencia, dificultad de desarrollo de relaciones interpersonales de los hijos y aumenta las probabilidades de que surjan problemas de disciplina, conducta, evasión a las responsabilidades y adicciones, así como también confirman que los padres de jóvenes con adicciones a las tecnologías presentaban una escasa supervisión de las actividades de los hijos, con límites y normas débiles, pudiendo encasillarse dentro de las tipologías negligentes e indulgentes o permisivas.

Chóliz y Marco (2011) describen como dependencia a videojuegos, explicado por un proceso psicológico que se caracteriza por la necesidad creciente de jugar cada vez más tiempo (tolerancia), el malestar emocional ante la interrupción del juego (abstinencia), la imposibilidad de poder dejar el juego, la interferencia en la realización

de actividades cotidianas a causa del tiempo excesivo en el juego, y la continuidad en el juego a pesar de la conciencia de daño que le puede causar.

Este estudio plantea que la dependencia a los videojuegos está relacionada con los estilos de crianza parental que los adolescentes pueden presentar, basándonos en los resultados encontrados que afirman una relación altamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y los estilos de crianza parental ($X^2=45.443$; $p<.01$). Este resultado coincide con Bereche (2013) en donde desarrollo un estudio con 111 estudiantes de un colegio estatal, usando el análisis se confirma la presencia de los mismos factores hallados por Chóliz y Marco (2011): abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control. Comparando los resultados por tipo de familia y el nivel de instrucción de los padres no encontrando diferencias significativas entre los grupos conformados por adolescentes, hijos de familias integradas y los que provienen de familias desintegradas. No obstante, si encontró diferencias cuando se comparan los datos obtenidos de acuerdo a la instrucción de los padres en donde se revelan mayores niveles de dependencia, cuando los padres tienen menores niveles de instrucción.

Finalmente, la influencia familiar en el juego patológico apenas ha sido investigada, a pesar de que se haya sugerido que una disciplina familiar excesivamente permisiva o autoritaria podría constituir un factor predisponente para el juego patológico (Chantal, 2006). Asimismo, en la presente investigación se concluye que el hecho de que los jóvenes sean dependientes a los videojuegos, tiene origen en que los padres no establecen reglas y límites dentro del hogar, dejándolos vulnerables al uso de los dispositivos (computadoras, laptop, celulares, ps, etc.) sin tener conocimiento en el uso libre que sus hijos tienen y en algunos casos algunos padres carentes de autoridad y falta de comunicación creen que compensan a sus hijos con estas herramientas tecnológicas, haciendo de ellos mismos dependientes a los videojuegos. Esto se contrasta en los encuestados que perciben niveles altos de dependencia a los videojuegos y el estilo de crianza negligente (100%) caracterizado por el poco compromiso del rol de los padres en la crianza de los hijos, puesto que no existen los límites y reglas dentro del hogar.

5. CONCLUSIONES

Por lo expuesto anteriormente, los datos y los resultados mostrados en esta investigación sobre la relación entre dependencia a videojuegos y estilos parentales en jóvenes pertenecientes a comunidades virtuales de videojuegos en la ciudad de Lima. Estos permiten deducir las siguientes conclusiones:

- ✓ Respecto al objetivo general, el cual es determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y los estilos de crianza parental, se encontró que existe asociación altamente significativa ($X^2=45.443$; $p<.01$), por lo que afirma que ambas variables de estudio son directamente proporcionales.

- ✓ La dependencia a los videojuegos influye directamente, a los estilos de crianza parental, por lo que se evidencia que los participantes que perciben un estilo parental autoritativo 28.2% juegan diariamente videojuegos, de igual manera con aquellos que crecen bajo un estilo de crianza negligente (100%), de esta manera se evidencia que los padres negligentes muestran un mayor porcentaje de que sus hijos hagan uso de los videojuegos ya que se caracterizan por su poco o ningún compromiso con su rol de padres y no involucramiento afectivo, a diferencia de aquellos padres que fomentan la autonomía de sus hijos, mostrando flexibilidad y brindándoles soporte emocional.

6. RECOMENDACIONES

- ✓ Ampliar el campo de estudio de estas variables a través de la aplicación de otras escalas a una población más amplia para reafirmar la validez de los resultados.
- ✓ Realizar programas de tutoría escolar en donde se den terapias psicológicas a los jóvenes que presentan niveles altos de dependencia a los videojuegos.
- ✓ Implementar la participación de los padres en las actividades programadas como escuela, universidad, como escuela para padres, consejería talleres socioemocionales y psicoeducativos respecto a las pautas de crianza e intervención en los problemas de conducta.
- ✓ Promover la participación de profesionales de la salud mental psicológica en las instituciones con el fin de orientar y capacitar a los padres y estudiantes.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, G. (2019). Gamers: Perfiles, cultura y prioridades en la compra. Un Deep dive en la categoría de Gaming peruano, 1–28. Retrieved from https://iabperu.com/wp-content/uploads/2019/08/Promocio_n-Gamers.pdf
- AEVI. (2014). Asociación Española de Videojuegos. Retrieved from <http://www.aevi.org.es/aevi/la-asociacion/>
- Alave S, Pampa S. Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Rev. Científica Ciencias la Salud* [Internet]. 2018;84–93. Available from: https://www.researchgate.net/publication/327045531_Relacion_entre_dependencia_a_videojuegos_y_habilidades_sociales_en_estudiantes_de_una_institucion_educativa_estatal_de_Lima_Este
- Becoña, E. (2010). Manual de adicciones para psicólogos especialistas en psicología clínica en formación. Ministerio de Sanidad Política Social e Igualdad. Retrieved from <http://www.fundacioncsz.org/ArchivosPublicaciones/270.pdf>
- Blanco Miguel, P., Rodríguez Pascual, I., y Martos Sánchez, C. (2016). Contexto familiar y adicción al juego. Factores que determinan su relación. *Health and*

Addictions / Salud y Drogas, 16(2), 81–91.
<https://doi.org/10.21134/haaj.v16i2.261>

- Brugal, M. T., Rodríguez-Martos, A., y Villalbí, J. R. (2006). New and old addictions: Implications for Public Health. *Gaceta Sanitaria*, 20(SUPPL. 1), 55–62.
<https://doi.org/10.1157/13086027>
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418–426.
https://www.lib.uwo.ca/cgi-bin/ezpauthn.cgi?url=http://search.proquest.com/docview/1001922123?accountid=15115%5Cnhttp://vr2pk9sx9w.search.serialssolutions.com/?ctx_ver=Z39.88-2004&ctx_enc=info:ofi/enc:UTF-8&rft_id=info:sid/ProQ:psycinfo&rft_val_fmt=info:o
- Darling, N., y Steinberg, L. (1993). Parenting Style as Context: An Integrative Model. *Psychological Bulletin*, 113(3), 487–49. I
- Darling, N. (1999). Estilos de crianza y sus correlativos. *Eric Digest*, 1–7. Retrieved from <http://bern.library.nenu.edu.cn/upload/soft/0-article/+025/25104.pdf>
- Diario Perú 21. (2019). El 76% de hombres peruanos juegan videojuegos al menos una vez por semana. Retrieved from <https://peru21.pe/peru/76-hombres-peruanos-juegan-videojuegos-vez-semana-479977-noticia/?ref=p21r>
- Echeburúa, E., y Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-95.
<https://doi.org/10.20882/adicciones.196>
- Echeburúa, E., y Corral, P. (1994). Adicciones psicológicas: Más allá de la metáfora. *Clínica y Salud*, 5, 251–258. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/313563978_Adicciones_psicologicas_Mas_alla_de_la_metafora
- Echeburúa, E., Corral, P., y Amor, P. (2005). El reto de las nuevas adicciones: Objetivos terapéuticos y vías de intervención. *Psicología Conductual*, 13(3), 511–525. Retrieved from https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/12.Echeburua_13-3oa-1.pdf
- EsSalud. (2018). EsSalud advierte que adicción a los videojuegos es una enfermedad mental, 1–2. Retrieved from <http://www.essalud.gob.pe/essalud-advierte-que-adiccion-a-los-videojuegos-es-una-enfermedad-mental/>
- Ferguson, C. J., Cruz, A. M., y Rueda, S. M. (2008). Gender, video game playing habits and visual memory tasks. *Sex Roles*, 58(3–4), 279–286.
<https://doi.org/10.1007/s11199-007-9332-z>

- Fontemachi Cornejo, M. A. (2014). *Prevención de adicciones tecnológicas en adolescentes argentinos* (Tesis doctoral). Universidad de Valencia, Valencia. <http://roderic.uv.es/handle/10550/37239>
- Franco, N., Pérez, M., y Dios, M. (2014). Relación entre los estilos de crianza parental y el desarrollo de ansiedad y conductas disruptivas en niños de 3 a 6 años. *Revista de Psicología Clínica Con Niños y Adolescentes*, 1(2), 149–156.
- García-Méndez, M., Rivera Aragón, S., y Reyes-Lagunes, I. (2014). La percepción de los padres sobre la crianza de los hijos. *Acta Colombiana de Psicología*, 17(2), 133–141. <https://doi.org/10.14718/ACP.2014.17.2.14>
- Gómez, D. (2020). Más de 11 millones de peruanos ya son considerados gamers digitales. Retrieved August 27, 2020, from <https://iabperu.com/2020/08/27/mas-de-11-millones-de-peruanos-ya-son-considerados-gamers-digitales/>
- Grant, J. P. (1991). *Estado mundial de la infancia 1991. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef)* (J & J Asoc). Barcelona. España. <https://doi.org/10.18356/b4f3c378-es>
- Griffiths, M. (2000). Does Internet and computer “addiction” exist? Some case study evidence. *Cyberpsychology and Behavior*, 3(2), 211–218. <https://doi.org/10.1089/109493100316067>
- Griffiths, M. D., y McLean, L. (2017). Content Effects: Online and Offline Games. *The International Encyclopedia of Media Effects*, (2005), 1–16. <https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0129>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2010). Metodología de la investigación. (5ta Ed). México: McGraw-Hill. Recuperado de https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf
- Jerjes Loayza, J. (2010). Los videojuegos online en Latinoamérica. Impacto en las redes sociales y de consumo. *Revista ICONO14 Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 8 (1), 59–74. <https://doi.org/10.7195/ri14.v8i1.280>
- Lara Ortega, F. (2013). Uso y abuso de tecnologías en adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y autopercepción como estudiante (Tesis doctoral). Universidad de Burgos, Burgos. Retrieved from https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/219/Garrote_P%20E9rez_de_Al%20E9niz.pdf?sequence=1
- López, J., y Fernández, J. (2010). Adicciones conductuales: Características y vías de intervención. *Formación Continua a Distancia* (2a Edición). Retrieved from

[https://www.researchgate.net/publication/242573131_ADICCIONES_SIN_DR
OGAS_CHARACTERISTICAS_Y_VIAS_DE_INTERVENCION](https://www.researchgate.net/publication/242573131_ADICCIONES_SIN_DR
OGAS_CHARACTERISTICAS_Y_VIAS_DE_INTERVENCION)

- Lyford Pyke, A. (2003). *Ternura y Firmeza con los Hijos*. Chile: Ediciones Universidad Católica de Chile.
- Marco, C., y Chóliz, M. (2014). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: Fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de Psicología*, 30(1), 46–55. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.1.150851>
- Marco, C., & Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*, 35(1), 57–69. <https://doi.org/10.4067/s0718-48082017000100006>
- Merino-Soto, C. y Arndt, S. (2004). Análisis factorial confirmatorio de la Escala de Estilos de Crianza de Steinberg: validez preliminar de constructo. *Revista de Psicología de La PUCP*, XXII (2). Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1112226.pdf>
- Ministerio de Salud (MINSA). (2014). Exhortan a padres mayor control de sus hijos con los videojuegos | Gobierno del Perú. Retrieved June 14, 2020, from <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/32857-exhortan-a-padres-mayor-control-de-sus-hijos-con-los-videojuegos>
- Newzoo. (2020). Global games market report. Retrieved from https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2020_Free_Global_Games_Market_Report.pdf?utm_campaign=GGMR2020&utm_medium=email&_hsmi=90212695&_hsenc=p2ANqtz--tLop9hFFzkLW68FKj1ttqkNrcT_pRc_fPiumhSgPeGyeyRYYSUYhxP5pmgO3LFA8_Ev5-BU05du2_cbLQabkEeSndoA&utm_cont
- Newzoo. (2015). *El mercado mundial de juegos crecerá 9.4% a \$ 91.5 mil millones en 2015*. Retrieved from <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-will-grow-9-4-to-91-5bn-in-2015/>
- Repetto, H. P. (2018). El impacto de las pantallas: Televisión, ordenador y videojuegos. *Pediatría Integral*, 22(4), 178–186. Retrieved from https://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2018/xxii04/03/n4-178-186_Paniagua.pdf
- Restrepo Escobar, S. M., Arroyave Taborda, L. M., y Arboleda Sierra, W. A. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella-Antioquia. *Revista Educación*, 43(2), 12. <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.30564>

- Roca, G. (Coord). (2015). Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Barcelona: Hospital Sant Joan de Déu (ed). Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Daniel_Aranda/publication/278017110_El_impacto_de_lo_digital_en_la_comunicacion_y_las_relaciones_de_los_adolescentes/links/5578538a08aeacff200280be/El-impacto-de-lo-digital-en-la-comunicacion-y-las-relaciones-de-los-ad
- Rodríguez, E., Mejías Quirós, I., Calvo Sastre, A., Sánchez Moreno, E., y Navarro Botella, J. (2002). *Jóvenes y videojuegos. Espacio, significación y conflictos. FAD - Fundación de Ayuda contra la Drogadicción*. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3677123>
- Salas, E. (2014). Adicciones Psicológicas Y Los Nuevos Problemas De Salud Psychological Addictions and New Health Problems. *Cultura: Lima (Perú)*, 28, 111–146. Retrieved from http://www.revistacultura.com.pe/revistas/RCU_28_1_adicciones-psicologicas-y-los-nuevos-problemas-de-salud.pdf
- Sánchez-Carbonell, X., Beranuy, M., Castellana, M., Chamarro, A., & Oberst, U. (2008). La adicción a Internet y al móvil: ¿moda o trastorno? *Adicciones*, 20(2), 149–159. Retrieved from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289122057007%0ACómo>
- Statista. (2018). Videojuegos: porcentaje de jugadores por edad y género España 2018 | Statista. Retrieved June 8, 2020, from <https://es.statista.com/estadisticas/481369/jugadores-de-videojuegos-en-espana-por-edad-y-genero/>
- Statista. (2019). Plataformas de videojuegos: Consumo semanal España 2019 | Statista. Retrieved June 8, 2020, from <https://es.statista.com/estadisticas/487801/distribucion-del-tiempo-dedicado-a-jugar-videojuegos-en-espana/>
- Vallejos, M. y Capa, W. (2010). Video juegos: Adicción y factores predictores. *Unife*, 18(1), 103–110. Retrieved from <http://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/1924/1957>
- Vera, C. (2018). EsSalud advierte que adicción a los videojuegos es una enfermedad mental. EsSalud. Retrieved from <http://www.essalud.gob.pe/essalud-advier-te-que-adiccion-a-los-videojuegos-es-una-enfermedad-mental/>

8. ANEXOS

ANEXO 1

CONSENTIMIENTO INFORMADO

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes de esta investigación una clara explicación de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por los estudiantes del IX ciclo de psicología de la Universidad Peruana Unión: Roy Mamani Jara y Solange Rojas Domingo. El objetivo de este estudio es conocer en los jóvenes lo que piensen y sienten con respecto a los videojuegos y a los estilos de crianza de sus padres. Si usted accede a participar en este estudio se le pedirá responder preguntas en 2 cuestionarios y una ficha de datos. Esto tomará aproximadamente 15 minutos de su tiempo.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él.

Desde ya les agradezco mucho su tiempo y su participación.

Confirmando que estoy dando mi consentimiento para participar en este estudio.

Firma de Participante

Fecha

ANEXO 2

INSTRUMENTOS PARA LA INVESTIGACIÓN

FICHA DE DATOS

INFORMACIÓN PERSONAL

Sexo		Edad	
Masculino	<input type="checkbox"/>		Nombre del Colegio o Universidad al que pertenece
Femenino	<input type="checkbox"/>		

Indique con quien juega frecuentemente videojuegos	
Solo	<input type="checkbox"/>
Con amigos del colegio o universidad	<input type="checkbox"/>
Con amigos del barrio	<input type="checkbox"/>
Con familiares	<input type="checkbox"/>
Otros	<input type="checkbox"/>

Indique el videojuego que utiliza frecuentemente	
Dota 2	<input type="checkbox"/>
Legue of Legends	<input type="checkbox"/>
Fortnite	<input type="checkbox"/>
Call of Dutty	<input type="checkbox"/>
Counter Strike	<input type="checkbox"/>
Half Life	<input type="checkbox"/>
Mario Bros	<input type="checkbox"/>
Fifa	<input type="checkbox"/>
Minecraft	<input type="checkbox"/>
Otros	<input type="checkbox"/>

Indique la frecuencia con la que juega videojuegos	
Solo los fines de semana	<input type="checkbox"/>
Algunas veces a la semana	<input type="checkbox"/>
Intermediario (dejando un día)	<input type="checkbox"/>
Diariamente	<input type="checkbox"/>
Varias veces al día	<input type="checkbox"/>
1 ó 2 veces al mes	<input type="checkbox"/>

Indique el tiempo que le dedique a los videojuegos durante el día	
Menos de 2 horas	<input type="checkbox"/>
De 2 a 4 horas	<input type="checkbox"/>
De 4 a 6 horas	<input type="checkbox"/>
Mas de 6 horas al día	<input type="checkbox"/>

Indique que plataforma utilizar para jugar	
Play Station	<input type="checkbox"/>
PC	<input type="checkbox"/>
Portátil (Laptop, Tablet)	<input type="checkbox"/>

¿Con quien vives?	
Ambos padres	<input type="checkbox"/>
Solo mamá	<input type="checkbox"/>
Solo papá	<input type="checkbox"/>
Solo	<input type="checkbox"/>
Apoderado(a)	<input type="checkbox"/>
Otros	<input type="checkbox"/>

¿Cuál es el estado civil de tus padres?	
Casados	<input type="checkbox"/>
Convivientes	<input type="checkbox"/>
Divorciados	<input type="checkbox"/>
Viudo(a)	<input type="checkbox"/>
Separados	<input type="checkbox"/>

**TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS MARCO Y CHOLIZ (2011),
ADAPTADA POR EDWIN SALAS Y CESAR MERINO (2017)**

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

Elija la opción que mas le describa según la siguiente escala:

Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo
0	1	2	3	4

1.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.	0	1	2	3	4
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5.	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).	0	1	2	3	4
6.	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	0	1	2	3	4
7.	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	0	1	2	3	4
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos	0	1	2	3	4
13.	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0	1	2	3	4
14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos	0	1	2	3	4
15.	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0	1	2	3	4
16.	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0	1	2	3	4
17.	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
18.	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar un videojuego.	0	1	2	3	4

19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4
20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar un videojuego, aunque sólo sea un momento	0	1	2	3	4
21.	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	0	1	2	3	4
22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de las clases es ponerme a jugar con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23.	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo.)	0	1	2	3	4
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	0	1	2	3	4
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0	1	2	3	4

**ESCALA DE ESTILOS DE CRIANZA (DARLING Y STEINBERG, 1993),
ADAPTADA POR MERINO Y ARNDT (2004)**

Por favor, responde a TODAS las siguientes preguntas sobre los padres (o apoderados) con los que tú vives. Si pasas más tiempo en una casa que en otra, responde las preguntas sobre las personas que te conocen mejor. Elija la opción que mas le describa según la siguiente escala:

Muy de acuerdo	Algo de acuerdo	Algo en desacuerdo	Muy en desacuerdo
1	2	3	4

1.	Puedo contar con la ayuda de mis padres si tengo algún tipo de problema.	1	2	3	4
2.	Mis padres dicen o piensan que uno no debería discutir con los adultos.	1	2	3	4
3.	Mis padres me animan para que haga lo mejor que pueda en las cosas que yo haga.	1	2	3	4
4.	Mis padres dicen que uno debería no seguir discutiendo, y ceder, en vez de hacer que la gente se moleste con uno.	1	2	3	4
5.	Mis padres me animan para que piense por mí mismo.	1	2	3	4
6.	Cuando saco una baja nota en el colegio, mis padres me hacen la vida "difícil".	1	2	3	4
7.	Mis padres me ayudan con mis tareas escolares si hay algo que no entiendo.	1	2	3	4
8.	Mis padres me dicen que sus ideas son correctas y que yo no debería contradecirlas.	1	2	3	4
9.	Cuando mis padres quieren que haga algo, me explican por qué.	1	2	3	4
10.	Siempre que discuto con mis padres, me dicen cosas como, "lo comprenderás mejor cuando seas mayor".	1	2	3	4
11.	Cuando saco una baja nota en el colegio, mis padres me animan a tratar de esforzarme.	1	2	3	4
12.	Mis padres no me dejan hacer mis propios planes y decisiones para las cosas que quiero hacer.	1	2	3	4
13.	Mis padres conocen quiénes son mis amigos.	1	2	3	4
14.	Mis padres actúan de una manera fría y poco amigable si yo hago algo que no les gusta.	1	2	3	4
15.	Mis padres dan de su tiempo para hablar conmigo.	1	2	3	4
16.	Cuando saco una baja nota en el colegio, mis padres me hacen sentir culpable.	1	2	3	4
17.	En mi familia hacemos cosas para divertirnos o pasarla bien juntos.	1	2	3	4
18.	Mis padres no me dejan hacer algo o estar con ellos cuando hago algo que a ellos no les gusta.	1	2	3	4

No estoy permitido	Antes de las 8:00 p.m.	8:00 p.m. a 8:59p.m.	9:00 p.m. a 9:59 p.m.	10:00 p.m. a 10:59 p.m.	11:00 p.m. a más	Tan tarde como yo decida
1	2	3	4	5	6	7

19	En una semana normal, ¿Cuál es la última hora hasta donde puedes quedarte fuera de la casa de LUNES A JUEVES?	1	2	3	4	5	6	7
20	En una semana normal, ¿Cuál es la última hora hasta donde puedes quedarte fuera de la casa en un VIERNES o SÁBADO por la noche?	1	2	3	4	5	6	7

No tratan	Tratan un poco	Tratan mucho
1	2	3

21.	¿Qué tanto tus padres TRATAN de saber...						
a.	Dónde vas en la noche?	1	2	3			
b.	Lo que haces con tu tiempo libre?	1	2	3			
c.	Dónde estás mayormente en las tardes en el colegio?	1	2	3			
22.	¿Qué tanto tus padres REALMENTE saben...						
a.	Dónde vas en la noche?	1	2	3			
b.	Lo que haces con tu tiempo libre?	1	2	3			
c.	Dónde estás mayormente en las tardes en el colegio?	1	2	3			