

NIVELES DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LOS
COLEGIOS DE LA POLICÍA NACIONAL EN LA CIUDAD DE BOGOTÁ D.C.

Monografía para Optar al Título de Psicólogo

ALFREDO ARIZA

Asesor: M.Sc. Jarold Guillermo Torres Amaya
Psicólogo

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
PROGRAMA DE PSICOLOGÍA
BOGOTÁ D.C., JULIO 2017

Nota de aceptación

Presidente del jurado

Jurado

Jurado

BOGOTÁ D.C. JULIO 2017

Dedicatoria

A Dios, el supremo creador del universo y la vida; a mi adorada madre Marlene Ariza; tenerte en mi vida es un privilegio. A mi esposa Angélica Patricia León Baquero, con sumo cariño. A mis hermanos y a mis hermanas, por permanecer a mi lado durante toda esta etapa de formación personal y profesional, acompañándome incondicionalmente en todos los momentos difíciles con su presencia, con sus palabras de apoyo y amor.

Agradecimientos

Este trabajo de grado lo dedico a mi Dios, quien supo guiarme por el buen camino, al darme fuerzas para seguir adelante y no rendirme ante los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades con perseverancia para conseguir mis objetivos, y con esto también aprendí que toda creación humana se realiza en la relación consigo mismo y con otros seres humanos.

Aprovecho esta oportunidad para agradecer profundamente a mi maestro asesor, Doctor Jarold Guillermo Torres Amaya, por sus conocimientos, su constante crítica, su apoyo, su paciencia y su motivación, quien ha inculcado en mí un sentido de seriedad, responsabilidad y rigor académico sin los cuales no podría tener una formación completa como investigador.

Agradezco al señor Brigadier General William Ernesto Ruiz Garzón Director de Bienestar Social de la Policía Nacional y a la señora Teniente Coronel Emiliana Vargas Ramírez Jefe Área de Educación, quienes vieron con agrado, conveniencia académica y relevancia social, al brindarme la autorización ante los directivos de los colegios de la Policía Nacional de la ciudad capital para la realización de la investigación con los estudiantes de bachillerato y a quienes tienen mi sincero agradecimiento.

Mis reconocimientos a la Doctora Belén Ruiz Fernández y al Doctor Miguel Ángel Sorrel Lujan, psicólogos y docentes universitarios de España, quienes me colaboraron con sus enseñanzas para la validación del instrumento como jueces expertos desde ese país.

Tabla de Contenido

Introducción	12
Planteamiento del problema	15
Pregunta de investigación	15
Criterios de importancia de la investigación	15
Viabilidad de la investigación	18
Evaluación de las deficiencias en el conocimiento del problema	19
Objetivos	21
Objetivo General	21
Objetivos Específicos	21
Justificación.....	22
Marco Teórico	25
La adicción y sus características	26
Adolescentes vs adicción y primeros contactos	29
Videojuegos, adolescencia e influencia en la esfera social	31
Adicción a la tecnología, características de clasificación	33
Modelo de Adicción Biopsicosocial de Griffiths	36
Incidencia de la edad y género en la adicción a los videojuegos	39
Relaciones familiares y las posibilidades de que aparezca la adicción	46
Tratamiento psicológico y estrategias de prevención	49
Diseño Metodológico	53
Diseño de investigación	53
Población y muestra	54
Muestra	55
Instrumento de investigación	60
Tiempo de administración.....	61
Normas de aplicación	61
Corrección e interpretación	61
Momento de aplicación	61

Datos generales	61
Procedimiento para la recolección de la información	66
Consideraciones éticas de la investigación	72
Resultados	76
Informe de resultados de la prueba piloto	76
Tendencias de respuesta de cada uno de los criterios de toda adición de Griffiths asociadas al instrumento.	78
Resultados de cada criterio de toda adicción según Mark Griffiths	85
Discusión de resultados	89
Conclusiones	96
Recomendaciones	99
Referencias	101
Anexos	107

Índice de Tablas

Tabla 1 Distribución de la población de estudiantes de bachillerato por grado de cada colegio de la Policía Nacional en la ciudad de Bogotá D.C.	54
Tabla 2 Distribución de la muestra por colegios de la Policía Nacional en Bogotá	57
Tabla 3 Distribución de la muestra por grado	58
Tabla 4 Distribución de la muestra por sexo.....	58
Tabla 5 Distribución por edad de los participantes	59
Tabla 6 Distribución de la muestra por estrato socioeconómico	59
Tabla 7 Escalas de tendencias a la adicción	61
Tabla 8 Categorías de calificación para el instrumento	62
Tabla 9 Calificación final de jueces expertos.....	63
Tabla 10 Tendencia de respuesta de los ítems en la encuesta a prominencia	79
Tabla 11 Tendencia de respuesta de los ítems en la encuesta a cambio del estado de ánimo	79
Tabla 12 Tendencia de respuesta de los ítems en la encuesta a tolerancia	80
Tabla 13 Tendencia de respuesta de los ítems en la encuesta a síntomas de abstinencia	80
Tabla 14 Tendencia de respuesta de los ítems en la encuesta a síntomas de conflicto	81
Tabla 15 Tendencia de respuesta de los ítems en la encuesta a síntomas de recaída.....	81
Tabla 16 Nivel de tendencia a la adicción al video juego	81
Tabla 17 Lugar que ocupa entre los hermanos.....	82
Tabla 18 Tipo de video juego que juegan los estudiantes pertenecientes a la muestra.....	83
Tabla 19 Meta alcanzar en los videojuegos	84
Tabla 20 Resultados síntomas de prominencia	85
Tabla 21 Resultados síntomas cambios en el estado de animo	86
Tabla 22 Resultados síntomas de tolerancia	86
Tabla 23 Resultados síntomas de abstinencias.....	87
Tabla 24 Resultados síntomas de conflictos	87
Tabla 25 Resultados síntomas de recaídas	88
Tabla 26 Tendencia al nivel de adicción por colegio.....	89
Tabla 27 Grado escolar de los participantes y su relación con el nivel de adicción	90
Tabla 28 Edad de los participantes y su relación con el nivel de adicción	90
Tabla 29 Sexo de los participantes y su relación con el nivel de adicción	91

Tabla 30 Lugar que ocupa entre los hermanos los participantes y su relación con el nivel de adicción	92
Tabla 31 Estrato socioeconómico de los participantes y su relación con el nivel de adicción	93
Tabla 32 Tipo de video juego y su relación con el nivel de adicción	93

Índice de Anexos

Anexo 1: Protocolo del Instrumento	107
Anexo 2: Calificación del instrumento por parte de jueces	108
Anexo 3: Oficio solicitud autorización para la aplicación de la encuesta ante el Área de Educación de la Dirección de Bienestar Social de la Policía Nacional.	116
Anexo 4: Oficio solicitud autorización para la aplicación de la encuesta ante la Dirección de Bienestar Social de la Policía Nacional.....	117
Anexo 5: Oficio respuesta de autorización para la aplicación de la encuesta por parte de la Dirección de Bienestar Social de la Policía Nacional y el Área de Educación.....	118
Anexo 6: Comunicado remitido del Área de Educación a los directores de los planteles educativos de Bogotá para apoyar el requerimiento de la investigación	119
Anexo 7: Consentimiento informado	120
Anexo 8: Instrumento.....	122

Resumen

El uso constante a los videojuegos por parte de los jóvenes de los colegios de la Policía Nacional en la ciudad de Bogotá, está dejando de ser un pasatiempo para transformarse mayormente en una conducta con visos clínicos de un comportamiento adictivo.

Pese a las dificultades de relación e interacción con el entorno que el uso de las nuevas herramientas tecnológicas trae consigo, identificar la conducta adictiva no es fácilmente reconocible, ya que se encuentra validada socialmente, así como la investigación sobre esta forma de adicción no ha permitido establecer patrones comportamentales identificables con la adicción a la misma entre el lego del común.

“No hay nada más permanente como algo temporal”

Anónimo

Palabras Clave: Adicción, videojuegos, consumo, socialización.

Abstract

The constant use of video games by young people from the schools of the National Police in the city of Bogotá, is no longer a hobby to become more of a behavior with clinical visions of addictive behavior.

Despite the difficulties of relationship and interaction with the environment that the use of new technological tools entails, identifying addictive behavior is not easily recognizable, since it is socially validated, just as research on this form of addiction has not allowed establishing behavioral patterns identifiable with the addiction to the same among the lego of the common.

"There is nothing more permanent as something temporary"

Anonymous

Keywords: Addiction, video games, consumption, socialization.

Introducción

Se realizó un estudio de tipo cuantitativo de corte transversal con el objetivo de responder y aportar información a la comunidad educativa en relación a la siguiente pregunta: ¿Cuál es el nivel de adicción a los videojuegos en los adolescentes de los colegios de la Policía Nacional en la ciudad de Bogotá D.C.? La pregunta de investigación planteada busca establecer el nivel en que los adolescentes de los colegios de la Policía Nacional en Bogotá presentan adicción a los videojuegos, y conocer las características de dicho comportamiento.

La población de estudio estuvo constituida por 365 estudiantes de bachillerato de los colegios Elisa Borrero de Pastrana, Nuestra Señora de Fátima y San Luis.

Se diseñó y aplicó una encuesta cerrada como instrumento de medición y dentro de los principales resultados, llama la atención que la tendencia a la adicción se encuentra en un nivel medio, según la categorización de los niveles realizada previamente, en este nivel cae el 52,9% de la muestra, el 39,7% cae en el nivel bajo y el 7,4 en un nivel alto.

Esta tendencia viene acompañada por un aprendizaje vicario, por una parte, de algunos progenitores, hermanos mayores o primos, como también por amigos o compañeros del colegio, no limitando el tiempo de exposición, generando la postergación e incumplimiento de responsabilidades a nivel personal, familiar y académico.

Los videojuegos que más llaman la atención a los estudiantes que participaron en la muestra, son aquellos videojuegos que involucran la simulación, son juegos en los que el participante simula ser el actor principal del juego, en este grupo de juegos se ubica el 41,1% de la muestra, seguido por los juegos de estrategia, definidos así porque el participante pone a prueba sus habilidades para gestionar los recursos asignados, planear y ejecutar un plan que le permita cumplir el objetivo, en este tipo de juego se ubica el 37,5% de la muestra.

Acerca de la razón por la cual los adolescentes escogieron jugar a los videojuegos que realizar otras actividades se evidencia en la categoría “*Tipo de videojuego que juegan los estudiantes pertenecientes a la muestra*”, que son muy entretenidos y que la meta más predominante que persiguen los participantes del presente estudio es derrotar enemigos y rivales, en cuya meta se ubica el 35,6% de la muestra, en la categoría otros se ubicaron el 33,7% de la muestra, al indagar sobre la descripción de otros, fue fácil reconocer el interés de los participantes por competir, ya sea alcanzando un nivel de “perfección” en los juegos de simulación o de roles que les permitiera derrotar a su contrario, ya sea en consolas de videojuego, computador, celular, Tablet y/o por Internet.

Siendo así, que los actuales estudiantes son el futuro de nuestro país, y, por ende, este trabajo está encaminado a aportar información en la construcción de un marco de reflexión a partir del cual se construyan e implementen estrategias preventivas y correctivas con el ánimo de reducir o evitar futuras consecuencias indeseables en los jóvenes y que podrían, o no, mostrar señales de una dependencia o adicción a los videojuegos.

García, Díaz, y Aranda (1993), refieren que hay evidencia de la asociación del juego patológico con diferentes trastornos que afectan las áreas: personal, familiar, social y laboral, en las que se requieren este tipo de investigaciones ya que la mayoría están relacionadas con la adicción en personas adultas, y que actualmente son pocos los estudios asociados a la dependencia a los videojuegos en estudiantes de bachillerato.

Una de las limitaciones de ésta investigación consistió en los escasos estudios realizados en Colombia acerca del impacto del juego patológico o la ludopatía en la población de adolescentes, pero es evidente el aumento y acogida de centros de juegos y apuestas por parte

de los adultos jóvenes, en este sentido, se reconoce como uno de los resultados que el tema está poco documentado en nuestro contexto.

Cabe entonces hacer la pregunta más allá de estos resultados que se efectúan desde un ejercicio académico, ¿cuál será el nivel de adicción a los videojuegos en la población de edad escolar entre los 11 a 16 años en Bogotá?, ya que al año 2015 fueron de 737.468 estudiantes entre los colegios públicos y privados (Secretaría de Educación de la Alcaldía Mayor de Bogotá D.C., 2015), y ¿qué tipo de intervención se genera de todo esto?

Planteamiento del problema

Pregunta de investigación

- ¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos en los adolescentes de los colegios de la Policía Nacional en la ciudad de Bogotá?

Criterios de importancia de la investigación

Conveniencia.

La pregunta que conduce a esta investigación surge ante la preocupación por la obsesión que presentan los jóvenes con los dispositivos electrónicos, los juegos virtuales y las redes sociales, en cuanto a todo ello, se pretende verificar si los estudiantes se exceden en el uso a los videojuegos, y si es así, qué consecuencias personales, familiares y académicas se han ocasionado con el fin de que haya medidas preventivas ante una posible adicción, ya que puede conducir a otras adicciones con o sin sustancias.

Relevancia social.

Según la médica española, Concepción Ruipérez Cebrián, pediatra del Hospital Quirón de Torrevieja, España, explica que la adicción a los juegos virtuales hace que los niños tengan menos tiempo de actividad física, presentando una tendencia al sedentarismo, lo que tiene como consecuencia a largo plazo con problemas de peso y obesidad, al igual la salud mental se deteriora por el uso desmedido de este tipo de tecnologías por lo que presentan síntomas de ansiedad e irritabilidad, pues, si no existen límites, puede intensificarse un mayor aislamiento social (Olivarez/EFE, 2014), y provocar una alineación entre niños socialmente marginados.

El abuso del tiempo dedicado a jugar los videojuegos, hace que se pospongan o inhiban las actividades físicas y educativas, favoreciendo pautas de conductas impulsivas y agresivas, sobre todo a aquellos que juegan los videojuegos violentos.

Las consecuencias derivadas del abuso han ocasionado trastornos a nivel individual tales son: trastornos afectivos, trastorno de ansiedad, trastornos psicósomáticos y poliadicción,

Otra razón hace referencia al dinero. Algunos jugadores gastan el dinero destinado al desayuno en la escuela en videojuegos, hurtan dinero a sus padres o realizan pequeños robos a fin de conseguir monedas para jugar, puede presentarse a futuro que, de no controlarse la causa, la persona podría verse en serios problemas financieros en el futuro.

Lo anterior invita a entender como al transcurrir de los años, la tecnología se ha apoderado de las casas y por ende su uso se ha intensificado por las familias hasta convertirse en una necesidad de la nueva era, por ello es importante esbozar los datos ofrecidos por el Boletín Técnico del Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), Indicadores Básicos de Tenencia y Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación en Hogares y Personas de 5 y más años de edad, 2014, donde advierte en términos de porcentuales el incremento del uso de tales tecnologías.

Implicaciones prácticas.

Ante tal situación, el objetivo principal del trabajo de grado será la realización de un análisis exploratorio y descriptivo, que aporte información en torno a los videojuegos y cómo estos tienen una implicación directa tanto en la vida cotidiana de los jugadores como en la conformación de relaciones sociales que se manifiestan en los videojuegos en red.

Valor teórico.

La investigación planteada contribuirá a generar una pauta para entender este importante aspecto en la vida de los jóvenes estudiantes.

En donde, la adicción puede conceptualizarse como una tendencia imperiosa, en que la persona pierde su capacidad de dominio propio en relación con el consumo de sustancias psicoactivas, al uso de objetos (computador, consolas de juegos, celular), o la repetición de actividades como, por ejemplo: el juego compulsivo, cuyo tema lo abordaremos desde los videojuegos, con el fin de determinar el nivel de adicción, la causalidad, sus implicaciones y estrategias de prevención (Consuegra, 2010).

García, Díaz y Aranda (1993), refieren que hay evidencia de la asociación del juego patológico con diferentes trastornos que afectan las áreas: personal, familiar, social y laboral, en las que se requieren este tipo de investigaciones ya que la mayoría está relacionada con la adicción en personas adultas, y que actualmente son pocos los estudios asociados a la dependencia a los videojuegos en estudiantes de bachillerato en Colombia.

Las investigaciones reportan que el porcentaje de jugadores patológicos en los jóvenes de Singapur es similar a otros estudios recientes sobre adicción a los videojuegos en otros países, incluyendo Estados Unidos (8,5 %), China (10,3 %), Australia (8,0 %), Alemania (11,9 %) y Taiwán (7,5 %), es decir, que uno de cada 10 jóvenes es adicto al juego (Physorg, 2017).

Utilidad metodológica.

Como diseño concebido para evaluar el nivel de adicción a los videojuegos será mediante la creación de un instrumento tipo encuesta que abarque los seis criterios de toda adicción de Griffiths, el cual se llevaría a cabo en una muestra aleatoria heterogénea a los estudiantes en los tres colegios, así: Elisa Borrero de Pastrana, Nuestra Señora de Fátima y San Luis, una vez validado por los jueces expertos.

Siendo así, la metodología de la investigación será cuantitativa, puesto que el objetivo de nuestro estudio es medir el nivel de adicción a los videojuegos, el cual permitirá la configuración de un marco teórico que servirá como soporte y sustrato de todo el proceso de la investigación. Una vez logrado este propósito, se procederá a contextualizar y definir con la mayor precisión posible, los conceptos de mayor relevancia que servirán como articuladores durante el desarrollo de la investigación. En cuanto a la revisión bibliográfica, esta contribuirá fundamentalmente a conocer el tema en cuestión y para la configuración del marco teórico.

Viabilidad de la investigación

La investigación es viable, pues se dispone de los recursos necesarios para llevarla a cabo y el apoyo del Área de Educación de la Dirección de Bienestar Social de la Policía Nacional y de las direcciones de las escuelas privadas seleccionadas para realizar el estudio. Por otro lado, es importante que los padres o tutores de los adolescentes que conformen la muestra otorguen su consentimiento para que sus hijos respondan al cuestionario y quienes, desde luego, constituyen la fuente de los datos. Con lo anterior, la investigación demuestra su factibilidad, ya que se cuenta con los recursos financieros, materiales y humanos para llevarla a cabo.

Evaluación de las deficiencias en el conocimiento del problema

Evaluar.

Evaluar el nivel de adicción a los videojuegos a los adolescentes que estudian bachillerato en los tres colegios de la Policía Nacional de Colombia en la ciudad de Bogotá D.C.

Comparar.

Contrastar grupos y categorías de cada una de las variables contenidas en el instrumento, en cuanto a los datos sociodemográficos y su percepción frente a los videojuegos.

Interpretar.

Presentar los resultados mediante información agregada y no de manera individual, la cual respetará la confidencialidad de los participantes, interpretando los resultados de cada categoría.

Establecer precedentes.

Las investigaciones que se encuentran sobre la adicción a los videojuegos son referidas en cuanto a las características comportamentales y datos estadísticos sobre jugadores adultos y de adolescentes, sin embargo, no hay estudios a comparar en el país ni tampoco que indiquen el nivel de adicción.

Determinar las causas de un fenómeno o problema de investigación.

La mayoría niños, han crecido viendo la televisión, jugando con las consolas de videojuegos, realizando llamadas y/o enviando mensajes por WhatsApp y utilizando la Internet para consultar información escolar, participando de las redes sociales virtuales, o jugando los juegos de rol de la Internet, están constituyéndose como sus principales actividades.

Se puede decir en resumen, si bien existe una legislación que restringe el ingreso a los establecimientos de videojuegos a los menores de 14 años, no son suficientes ya que en las salas de la Internet se pueden jugar, al igual, los demás juegos virtuales se encuentran en los demás elementos electrónicos (celular, tablets, los computadores de mesa, los portátiles, las consolas fijas y portátiles de videojuegos), hacen que sean accesibles para jugar a cualquier hora del día por prolongados lapsos de tiempos, generando que posterguen sus actividades físicas y académicas, además de los trastornos individuales, familiares y académicos que esto acarrea; aun así es de interés conocer ¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de los colegios de la Policía Nacional en la ciudad de Bogotá D.C.?

Objetivos

Objetivo General

Identificar a partir del uso de un instrumento los niveles de adicción a los videojuegos de los adolescentes escolarizados en los colegios de la Policía Nacional en Bogotá D.C.

Objetivos Específicos

- Diseñar y evaluar el instrumento de medición que permita medir los niveles de adicción a los videojuegos de acuerdo a los criterios de Griffiths.
- Explorar las posibles relaciones entre las variables que caracterizan el comportamiento de adicción a los videojuegos.
- Realizar prueba piloto ante personas con características semejantes a la muestra objetivo de la investigación.
- Aplicar el instrumento virtual a la muestra establecida de los estudiantes en los colegios de la Policía Nacional en Bogotá.
- Analizar los datos en cada variable determinando los niveles de adicción a los videojuegos.

Justificación

El uso creciente de la Internet, de todas las redes sociales y juegos asociados directamente o indirectamente a ella, han llamado la atención de investigadores sociales y de medicina, ya que el comportamiento asociado al consumo de las tecnologías por parte de los jóvenes, están configurando en un comportamiento similar al de la adicción al consumo de sustancias psicoactivas.

La tendencia al retraimiento social, en algunos casos el bajo rendimiento académico, profesional o laboral, así como presencia del descuido físico y emocional y la evidencia de un deterioro de las habilidades sociales, son entre algunas las características comportamentales que se asocian a la tendencia adictiva a los videojuegos.

Las investigaciones al respecto tienen serios vacíos conceptuales, ya que los videojuegos incitan una conducta motivada muy similar a la de todos los juegos, la neuropsicología indica la producción de tres veces más de dopamina en jugadores activos de videojuegos que en personas que no, algo similar a lo que sucede con las personas consumidoras de drogas de abuso.

La entidad nosológica más cercana a esta descripción de una adicción al videojuego es la ludopatía, algo que no parece ser descabellado si lo observamos a la luz de las estadísticas de consumo del mismo.

Que países como España arrojan índices de prevalencia de juego patológico o la ludopatía que oscilan entre 1% y 3%, mientras que en Estados Unidos y Canadá la tasa reportada oscila entre 4% y 8% en la población general y para los adolescentes está entre el 11% y el 27%; lo mismo ocurre en Canadá y Reino Unido para los adolescentes, por otra parte, el promedio de

edad en que las personas comienzan a involucrarse en apuestas ha disminuido de 20 a 12 años en la última década (Myers, 2002).

De los países de la Comunidad Económica Europea, España y Alemania son los países que ocupan el primer lugar de gasto per cápita en juego. En Colombia, no se han publicado estudios sobre el tema que arrojen cifras exactas acerca del impacto del juego en la población, pero es evidente el aumento y acogida de los casinos y centros de juegos y apuestas.

El gusto por los juegos de azar, los videojuegos, las apuestas y la Internet, ocupan un lugar cada vez más significativo en nuestras sociedades latinoamericanas.

Las evidencias que de un comportamiento errático en el uso de los videojuegos que desde la cotidianidad pueden observar los padres acerca de sus hijos, sigue sin tener un hacedero científico lo suficientemente fértil para considerar las conductas “inadecuadas” como producto de la relación con los videojuegos.

Porque como toda adicción no depende exclusivamente de la droga, sino también de las características de personalidad del consumidor, así como del contexto en que se genera, particularidades que difieren entre géneros y contextos.

Es decir en el discurso social existe un fenómeno que se puede considerar como “adicción al videojuego”, tanto que los mismos jugadores lo consideran existentes y diferencian a los Gamers (jugador profesional) del aficionado, siendo así que los latinoamericanos han descrito a los videojuegos y a las máquinas de los casinos con el término “basuco electrónico” para relacionarla como algo similar a la sustancia psicoactiva del basuco (ELTIEMPO, 1993), mientras que en los jugadores norteamericanos, europeos lo han denominado de dos maneras, una es "heroin ware", “heroin” del inglés heroína y “ware” de las aplicaciones de informática,

y la otra es “electronic crack” o el crack electrónico, haciendo referencia a la droga de diseño psicoactiva del crack (R., 2004), al igual, los asiáticos entre chinos y japoneses han denominado esta adicción con el término “opio digital” (El Nuevo Siglo, 2015).

El trastorno de dependencia de la red se está convirtiendo en problema de salud mental, aun no diagnosticada por no estar clasificada en los manuales diagnósticos y clasificación internacional de enfermedades mentales, cuyos patrones desadaptativos conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativo, expresado en un decremento en el tamaño de su círculo social y un incremento de depresión y soledad (Cisneros, 2010). Siendo esto, la característica principal de los videojuegos de la Internet en la participación recurrente y persistente durante muchas horas de juego, que conlleva un deterioro o malestar clínicamente significativo (Carbonell, 2014), pero aun así hasta la fecha, no existen datos concluyentes sobre las relaciones de causalidad entre los diferentes trastornos y el juego patológico. De lo que sí existe evidencia es de la asociación del juego patológico con diferentes trastornos que afectan a las áreas: personal, familiar, social y laboral (García, Díaz, & Aranda, 1993).

Estamos frente a un problema socialmente reconocido, científicamente aun no explicado, por ende, se hace necesario explorar las aristas de mismo, colocarlo en el contexto de nuestra cultura y aproximarnos a describir sus características para poder comprenderlo, de esta manera aportar a llenar los vacíos generados por la falta de evidencia de la descripción de la posible relación entre videojuegos y conducta de adicción.

Marco Teórico

El juego es una de las principales formas de aprendizaje que permite a los infantes y a los adolescentes, explorar, conocer y dominar el mundo que les rodea, consiste en hacer algo por placer, satisfacción, distracción, excitación o la relajación que produce el reto, la alegría que acompaña el lograr la victoria, así el juego siempre ha sido un elemento fundamental en el desarrollo de las personas que influye en el crecimiento, la salud física y mental, facilitando que descubran y aprendan las normas sociales y de convivencia (Huizinga, 2012).

El niño que juega es un niño sano y el adulto que juega también, por eso el juego es reconocido como un derecho de los niños y una necesidad para los adultos.

Un juego virtual muchas veces ayuda a llenar el vacío de fantasía, aventura y ficción que necesitan los niños, ya que se convierte en el ser que desea ser, transformando sus sueños en realidad en un mundo que se sienten bien, provocando entretenimiento y diversión, aspectos que también encantan a un videojugador (Ramírez, 2009).

Existen otros tipos de juegos, como los de competición, de azar, de riesgo y de reglas. Se pueden clasificar en dos tipos diferentes de conductas de juego en función de la presencia o no de incentivos que condicionan el acceso o participación en el juego: juego como pasatiempo en sí mismo, y juego como procedimiento para poder arriesgar dinero al azar para ganar o perder el incentivo como puede ser dinero. Este último tiene unas connotaciones sociales, emocionales y de perspectivas cognitivas diferentes al del juego por placer.

En sí, el juego es considerado una diversión cuando hay un control y un gozo en el acto en sí, mientras que deja de serlo cuando implica sufrimiento y descontrol, por lo que la persona pierde su libertad de decisión (Fundación Belén, 2016).

En este apartado hablaremos del juego que ha dejado de ser juego para transformarse en una conducta adictiva, reconoceremos un poco la forma en que se configura la adicción al juego y las características sociales y personales que la configuran.

La adicción y sus características

Existen términos socialmente definidos y teóricamente comprobados que no siempre son agradables en el marco de la comprensión social, es así como entender el significado que representa el término de “adicción” palabra con la que no se está habituado, ni mucho menos preparado, dada que la expresión por si sola asusta, evoca imágenes de consumidores de heroína, que se clavan agujas en los brazos, y por ello llevan una vida autodestructiva, desagrada la representación que hacemos de este vocablo, el desagrado en ocasiones no permite apropiarla como un tema de carácter social.

En las definiciones de adicción, se establece el protagonista principal, el consumo de psicoactivos, que según lo reporta el Instituto Nacional sobre el Abuso de Drogas, serie de reportes NIDA, NIH Publicación 02-3959; a finales de los años setenta y como consecuencia de la alarma por el consumo de heroína entre los jóvenes norteamericanos, empezaron a generarse las primeras respuestas al consumo de sustancias que, respondiendo a la demanda social del momento, eran de carácter asistencial.

En su momento el objetivo de cualquier estrategia pública o privada, tenía que ver con el tratamiento a la adicción, y especialmente de sus consecuencias físicas y sociales. Para ese momento plantean Faubel, V; Moreno, G; Pinto, E. y Terrasa, C. (2000), que el uso de las drogas legales (alcohol, cigarrillo) entre los adolescentes apenas merecía interés, frente a los dramas personales familiares y sociales que emergían del consumo de heroína y otras drogas

que apenas vislumbraban en la nueva era. Es así como el concepto de adicción estuvo ligado en sus inicios con el consumo de psicoactivos especialmente de la heroína (P. 9, 10, 11).

Lo anterior planteaba, el hecho de que la adicción era una conducta provocada o mantenida por un suceso identificable, conocido en este caso por los psicoactivos dentro del mismo contexto de la adicción, Arriola, (2001); Beck, (2000); Biersteker (2000); Giddens, (2000), indican que dicho fenómeno se otorga a los cambios que a lo largo de los años han surgido en la sociedad contemporánea, nos hallamos ante un orden (económico, de pensamiento, ideológico, identitario, etc.) que agoniza, y otro que está por emerger caracterizado por una tendencia a la globalización de la economía, la recomposición de las fuerzas sociales, los predisponentes postmodernos, las crisis de pensamiento y referenciales en el plano cultural, entre otros indicadores básicos, en el centro de este cambio de una sociedad y una confusión en las lógicas de ser.

De esta forma todas estas transformaciones, que se describen también como progreso, llevan consigo consecuencias para las personas inmersas en la evolución cultural, tales como el aumento en estados de crisis, conflictos, que no se desean aceptar o que no se logran percibir como parte de una problemática social, si no como un problema social de afrontamiento.

Por consiguiente no se logra relacionar este conjunto de características como determinantes a la hora de socializar, no era perceptible la debilitada forma de relacionarse, llevando consigo, vacíos, angustias, ambivalencias, propiciados por los diferentes cambios evolutivos, que en su momento no reflejaban el surgimiento de nuevas dependencias con o sin sustancias (juego, comida, trabajo, nuevas tecnologías, etc.) descritas en textos como los de Alonso Fernández (2003), y Enrique Echeburúa (2000).

Con lo anterior encontramos una sociedad actual, caracterizada por una mayor presencia de adicciones que no solo conllevan el uso de sustancias psicotrópicas, sino otras propias de la sociedad post-industrial, como, por ejemplo: la comida, el sexo, la televisión, la Internet, los videojuegos, entre otros. Para aclarar, a partir de que Goldberg en 1995 parodió el DSM en base a la adicción a Internet y Young presentó su comunicación Adicción a Internet: la emergencia de un nuevo trastorno en el congreso de la American Psychological Association, celebrado en Toronto en 1996, el tema ha sido ampliamente discutido en los medios de comunicación y en la literatura científica (Carbonell, Guardiola, Beranuy, & Belles, 2009).

El interés en la posible adicción a los videojuegos, juegos de rol online, televisión y teléfonos móviles han dado lugar a un nuevo campo de estudio, el de la adicción a las Tecnologías de la Información y la Comunicaciones (TIC) o como Griffiths (1995) lo acuñó, “adicciones tecnológicas”, descrito también por Carbonell, X; Fuster, H; Chamarro, A; Oberst (2012).

Dentro del marco de desarrollo del concepto de la adicción, Castelló (2005) introduce las diferencias que existen entre la dependencia instrumental y la emocional.

La primera caracterizada por “falta de autonomía en la vida cotidiana, inseguridad, carencia de iniciativa, búsqueda de apoyo social por sensación de indefensión, escasa capacidad para tomar decisiones, asumir responsabilidades y desenvolverse con eficacia”.

La segunda involucra aspectos cognitivos, emocionales, motivacionales y comportamentales orientados a un otro como fuente de satisfacción y seguridad personal, para satisfacer necesidades afectivas, pero que no hace referencia a una sensación de indefensión, con respecto a otras áreas de su vida (ibíd).

Así los cambios culturales afloraron conductas asociadas a la adicción y condujo a los investigadores a considerar nuevas adicciones y el naciente concepto de dependencia, en la actualidad la Organización Mundial de la Salud (OMS), refiere al término de consumo y consumidor en sustitución al concepto “reduccionista” de adicción y adicto.

Adolescentes vs adicción y primeros contactos

La aparición de los primeros consumos suele tener lugar durante la adolescencia, esta etapa evolutiva es considerada desde todos los ámbitos como un momento de especial importancia de cara a la consolidación de la autonomía del individuo. Cuando se habla de adolescencia se está hablando de una amplia franja de edad, que va desde los 12/13 años, (pre adolescencia) hasta los 22/23 años (juventud), espacios en el que se producen enormes cambios en el individuo, tanto físicos como psicológicos que van a influir de manera decisiva en la manera de posicionarse y relacionarse en su entorno social.

La necesidad de asentar su propia identidad ante la rapidez de esos cambios, y la búsqueda de autonomía e independencia frente al mundo adulto estimulan en el adolescente la aparición de conductas socialmente propositivas, pero también conductas de riesgo, como pueden ser el consumo de drogas u otros comportamientos socialmente inaceptables o considerados antisociales.

Hay que tener en cuenta las peculiaridades de los cambios psicológicos que se producen en la adolescencia para comprender que función cumple el consumo en esas edades, por si misma esta etapa de transición genera en la persona una gran incertidumbre, que lleva ligada la necesidad de reducir el estrés a través de la experimentación de nuevas “sensaciones” y conductas que le puedan autoafirmarse.

Además, los cambios cognitivos que van teniendo lugar en el adolescente hacen que tengan una percepción diferente del mundo que le rodea, marcada por su egocentrismo y su sentimiento de invulnerabilidad, que, aunque son condiciones necesarias para el establecimiento de la propia identidad pueden también estar en el origen de algunas conductas de riesgo que se observan en los adolescentes.

Por otra parte, la influencia del grupo de amigos es determinante ya que se tienen en mayor relevancia en el proceso de construcción de su propia identidad pues permiten al adolescente compararse y conocerse mejor así mismo, sin embargo, aumenta su percepción de vulnerabilidad cuando se enfrenta a situaciones de presión grupal.

El grupo de amigos va adquiriendo progresivamente más, influencia como fuente de determinación de hábitos, actitudes, valores y modos de vida, la búsqueda de una identidad diferenciada de la de su entorno familiar invita al adolescente a compartir experiencias, con sus amigos y buscar con ellos seguridad y apoyo de modo que el grupo de amigos se convierte en un entorno de socialización.

El sociólogo Duncan Watts (2006), demostró la capacidad de contagio y afectación que tienen las redes sociales sobre un individuo cualquiera, reconociendo que los comportamientos de los individuos están influenciados de manera directa o indirecta por la red social a la que circunscribe y que esta red, está ligada por seis grados de separación, es decir que la distancia entre los individuos que no se conocen se encuentra limitada por seis contactos o intermediarios que facilitarían dicha concesión, por ende el mundo humano es un gran organismo conectado y sustentado por la influencia y contagio propio de las relaciones e interacciones que se ha facilitado y potenciado aún más por la redes sociales virtuales.

Los primeros contactos con las formas de consumo se vinculan a situaciones sociales siendo muy infrecuente que la experimentación inicial se realice en solitario, el grupo de amigos y los contextos de ocio son los ámbitos en los que aparece el consumo. Faubel et al. (2000), demostraron estadísticamente que una persona es 75% más propensa a engordar si en su grupo social hay personas que padecen de gordura u obesidad, que por lo tanto la obesidad como toda conducta humana emerge como producto de la relación, lo cual aplicaría también para la adicción.

Videojuegos, adolescencia e influencia en la esfera social

Los videojuegos son programas de ordenador que, conectados a una pantalla de computadora o de televisión, integran un sistema de vídeo y audio. A través de ese sistema el usuario puede vivir experiencias y disfrutar de actividades que en la realidad no practicaría. Estos videojuegos comenzaron a extenderse de forma imparable a partir de la década de los ochenta, cuando hicieron un espacio en muchos hogares y generaron un mercado que ejerce una gran presión económica.

Al igual que la computación, el uso de los videojuegos es controvertido; sus efectos en los adolescentes, y sobre todo en los niños, han sido muy discutidos, y son catalogados por muchos investigadores como nocivos porque la mayoría son juegos violentos (guerra, destrucción, violencia callejera, atropellos), con contenido racista o sexista (mujer como premio o víctima).

Estos videojuegos pueden introducir pautas de comportamiento muy patológicas en una personalidad en formación, como lo es el de los niños y los adolescentes.

En este sentido, no hay que olvidar que en la infancia y en la adolescencia el desarrollo de la personalidad depende, entre otras cosas, de modelos o estereotipos sobre los que el niño o el adolescente centran su atención.

Según lo referido por Cumbá y otros, que en contraposición a la figura de los padres y al igual que los modelos erróneos de héroes pueden resultar perjudiciales, no se puede despreciar el efecto terrible que pueden tener esos personajes de ficción con estas conductas agresivas y de menosprecio hacia los demás (xenofobia, machismo) (2011).

Lo anterior invita a entender como al transcurrir de los años, la tecnología se ha apoderado de las casas y por ende su uso se ha intensificado por las familias hasta convertirse en una necesidad de la nueva era, por ello es importante esbozar los datos ofrecidos por el Boletín Técnico del Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), Indicadores Básicos de Tenencia y Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación en Hogares y Personas de 5 y más años de edad, 2014, donde advierte en términos de porcentuales el incremento del uso de tales tecnologías.

Las cifras del DANE, permiten vislumbrar un panorama más claro acerca de la incidencia que tienen el avance tecnológico en nuestros cambios comportamentales, así como nuestra participación y responsabilidad en la eclosión de nuevas patologías psicológicas, así como el desplazamiento que se ha venido observando en términos de relaciones personales por el uso de la tecnología para comunicarse. Ejemplo de ello es en 2014, para el total nacional, el 63,2% de las personas de 5 y más años de edad que usaron Internet, lo utilizaron para redes sociales; 61,7% lo empleó para obtener información y 57,6% lo empleó para correo y mensajería. En 2013, los porcentajes de uso de la Internet para las mismas actividades fueron 62,4%, 52,9% y 58,5%, respectivamente (2014).

Adicción a la tecnología, características de clasificación

Llegando a este punto disertar acerca de la problemática de las adicciones vale tener en cuenta, que estas, se han venido presentando cada vez con mayor frecuencia y estructuración, una considerable complejidad de comportamientos que desarrollan ciertas personas y que vienen causando problemas relativos en la comunidad mundial, referente a la fisiología de sus propios organismos, bioquímica, comportamientos abiertos y encubiertos y a su vida de relación (Vacca, 2001). Tales comportamientos escapan a los marcos de las clasificaciones de la psicopatología clásica, psiquiatría tradicional y nomenclaturas internacionales de las enfermedades mentales.

Esta sintomatología ha ido evolucionando y tornándose cada vez más compleja hasta llegar a ser considerada por los clínicos, terapeutas, expertos y estudiosos de la conducta humana como una nueva entidad dentro de las adicciones (Fort, 1981), proponiendo que además de las dependencias a sustancias químicas existen una gama de conductas que se asemejan a estas sin mediar sustancia psicoactiva alguna, a las cuales han denominado "adicciones no convencionales", "adicciones atípicas" o también "dependencias no tradicionales" o conductas adictivas (Vacca, 1996). Esta novedosa patología ha originado la aparición de una nueva rama del conocimiento científico: la adicciónología, cuyo campo de acción supera al estudio, prevención, tratamiento, y rehabilitación de las denominadas adicciones tradicionales (dependencia a sustancias químicas).

Para brindar una mirada más clara de las diferentes categorizaciones existentes de las adicciones, el autor Vacca, R; (2005), estableció claramente lo siguiente:

En la actualidad, el campo de las adicciones se ha ampliado ante la aparición de una patología similar a las adicciones a las sustancias químicas, pero donde no existe una sustancia psicoactiva, denominadas conductas adictivas o adicciones no convencionales, en donde encontramos:

- A instrumentos o aparatos: Nintendo, juegos electrónicos, ordenadores, televisión e Internet.
- A actividades: Deporte, trabajo, ahorro, compras, juegos de azar o ludopatía y al sexo.

Dando continuidad al concepto de las llamadas adicciones conductuales, entre ellas la Internet, se establece que aún siguen encontrándose en un limbo científico por las dificultades que entraña discriminar adecuadamente entre conductas propias de la cotidianidad y en principio normales, hasta el momento en que se convierten en patologías considerándolas como adictivas.

Marlatt y Gordon (1985), apuntaban a que hay muchos comportamientos habituales, como comprar, trabajar, jugar, etc., que tienen efectos altamente reforzantes para la mayoría de las personas y cuentan, además, con la inmediatez en el refuerzo.

Partiendo de la premisa expuesta anteriormente, que nos conduce hacia un espacio reflexivo, en el que sin afirmar que tales comportamientos son definidos como adictivos, si nos surge el cuestionamiento hasta donde son propios del ocio, hasta donde comprar, trabajar, jugar, comportamientos desarrollados dentro de las acciones habituales de las personas dejarían de ser productivos socialmente, o beneficiosos para el desarrollo de muchas habilidades en los más jóvenes, como saber utilizar adecuadamente las nuevas tecnologías de la información o hacer deporte se podrían convertir en conductas patológicas.

Es por ello que se logra determinar, para tranquilidad de todos, hasta qué punto podemos considerar un problema de adicción algunos comportamientos que de alguna forma en su repetición sistemática se tornaran obsesivos, compulsivos o altamente reforzantes, para ejemplificar las personas que se están retocando con cirugía plástica continuamente, aquellas mujeres que siguen al lado de un maltratador, a pesar de que su vida es un auténtico infierno, quienes se tatúan el cuerpo de forma obsesiva hasta no dejar un solo centímetro libre de piel o quienes se pasan la vida comprando enseres de dudosa necesidad, gastando un dinero que no tienen, o delimitar más claramente, entre el uso y el abuso de las nuevas tecnologías, el trabajo, el juego, el deporte, el sexo y un largo etcétera de comportamientos que tienen altas recompensas inmediatas y pocos límites preestablecidos.

En consecuencia, las publicaciones científicas han sabido conceptualizar las adicciones a sustancias de una forma exhaustiva y ahora apuesta por delimitar las adicciones conductuales y sus consecuentes comportamientos de abuso en función de parámetros que estén relacionados con la frecuencia de uso, el dinero invertido, la necesidad o la compulsión, así como las interferencias que puede provocar en la vida cotidiana de una persona consiguiendo que deje de cumplir sus obligaciones (Echeburúa, 1999); (Griffiths M. , 1998); (Holden, 2001); (Lemon, 2002). No obstante, en la actualidad aún no se reconocen como patologías adictivas por parte de la Asociación Estadounidense de Psiquiatría (American Psychiatric Association, o APA en inglés).

Las adicciones conductuales siguen aún en proceso de estudio, calificándolas más de un problema del control de impulsos que de una verdadera adicción (Brugal, Rodríguez-Martos, & Villalbí, 2006).

Como se ha expuesto anteriormente, cualquier comportamiento reforzante, tenga o no sustancias químicas de por medio, puede desencadenar en una adicción. De hecho, cualquier persona puede utilizar las nuevas tecnologías como herramienta de trabajo por puro placer, pero el problema aparece cuando la persona siente alivio del malestar emocional cuando recurre a ellas (Echeburúa & de Corral, 2010).

Modelo de Adicción Biopsicosocial de Griffiths

La “Adicción conductual” tomando el modelo de Adicción Biopsicosocial de Griffiths donde encontramos como característica, tanto para las adicciones a sustancias químicas, como para los síntomas de adicción tecnológica, convergen cuando la persona comienza a desarrollar comportamientos diferentes en su vida cotidiana.

En el caso de las tecnológicas los síntomas de dependencia se circunscriben al aislamiento, bien estando solo o en compañía, bajo rendimiento en los estudios o el trabajo y atención centrada en el uso de las tecnologías (Echeburúa & de Corral, 2010), aparece la pérdida de control, la búsqueda desesperada por obtener refuerzos rápidos y sentimientos de malestar si no usa las tecnologías suficientemente.

Los componentes básicos para que una teoría de las adicciones se sustente, han de cumplir al menos las siguientes premisas (Griffiths & Larkin, 2004); (Griffiths & Larkin, 1998):

1. La teoría ha de sintetizar adecuadamente los aspectos farmacológicos, culturales, familiares y comunitarios.
2. Ha de tener en cuenta la naturaleza cambiante de las adicciones a través de las diferentes culturas.
3. Ha de tener en cuenta los puntos concordantes entre las adicciones.

4. Ha de ser fiel a la experiencia humana.

A partir de esta observación, Griffiths desarrolla un modelo biopsicosocial que se basa en comparar personas adictas a sustancias químicas (tabaco, alcohol y otras drogas) con personas que interactúan con nuevas tecnologías u otros comportamientos reforzantes, concluyendo que la sintomatología es similar en ambos casos (Griffiths M. , 2005).

De esta forma, asevera que los criterios clínicos que determinan que una adicción química puede adaptarse homogéneamente a la de una adicción conductual se sintetizan en los siguientes parámetros:

Saliencia: Cuando una actividad particular se convierte en la más importante en la vida de la persona, dominando sus pensamientos, sentimientos y conductas. Un ejemplo: Me paso la mayor parte del tiempo observando lo que hacen los demás en las redes sociales (o pensando en hacerlo).

Cambios de humor: Experiencia subjetiva que relatan las personas al implicarse en una actividad particular. Se puede expresar como “sentir un subidón”, sentimientos desestresantes o tranquilizante de escape, disforia. Un ejemplo orientado a la adicción de las redes sociales: Cuando estoy participando activamente en las redes sociales me olvido completamente de todos mis problemas.

Tolerancia: Aumento necesario de cualquier cosa, para llegar a sentir los mismos efectos que al principio. Un ejemplo orientado a la adicción de las redes sociales: Cada vez pasó más tiempo jugando en las redes sociales para sentirme bien.

Síntomas de abstinencia: Sentimientos de incomodidad o estado físico, psicológico, social desagradable cuando una actividad se reduce de forma súbita. Un ejemplo orientado a la

adicción de las redes sociales: Me siento muy mal, si por algún motivo no puedo dedicar mi tiempo a participar activamente en las redes sociales.

Conflicto: Conflictos interpersonales o consigo mismo (intra psíquico). Son conscientes de que tienen un problema, pero no pueden controlar (experiencia subjetiva de pérdida de control). Un ejemplo orientado a la adicción de las redes sociales: Por pasar demasiado tiempo participando activamente en las redes sociales he tenido problemas con mis mejores amigos.

Recaída: Tendencia a volver a los patrones originales de la actividad después de un periodo de abstinencia. Un ejemplo orientado a la adicción de las redes sociales: Si paso algún tiempo sin conectarme a las redes sociales cuando lo vuelvo a hacer mi actividad sigue siendo la misma.

Finalmente, Griffiths (2005) estableció que las adicciones son parte integrante de un sistema biopsicosocial que tiene un marco mucho más amplio que el que demostradamente atribuimos a las sustancias químicas, pudiendo evidenciarse similitudes que tenderían a marcar una etiología común para la conducta adictiva. Este paralelismo nos puede servir para el tratamiento de estas patologías y para matizar la percepción que la sociedad tiene de estos comportamientos. (Citado por G, José, (2013) p.5-13, Adicciones tecnológicas; el Auge de las Redes Sociales)

Incidencia de la edad y género en la adicción a los videojuegos

En los últimos años con la aparición cada vez más numerosa de locales de juego de azar y apuesta de diverso tipo se ha podido verificar que las más afectadas por desarrollar una conducta adictiva al juego vienen siendo las poblaciones femeninas a los juegos de bingo y máquinas de premio, y los niños y adolescentes a los juegos mecánicos del tipo “gameboy” o electrónicos en módulos en locales determinados (Vacca, 1996).

Por su parte, los varones son más proclives y con mayor probabilidad a presentar comportamientos adictivos a los juegos de apuesta en la carrera de caballos y casinos de póker en sus diversas modalidades. Pero para desarrollar una conducta adictiva al juego, se requiere de una evolución clínica, la cual transcurre como cualquier adicción solamente que esta presenta ciertas características muy particulares o específicas que por ser una “conducta adictiva de contacto”, es decir que se desarrolla en medios sociales, se muestra diferenciada (Vacca, 2005).

Respecto a otro estudio realizado por Carbonell, X; Fuster, H; Chamarro, A; Oberst de la Universidad Autónoma de Barcelona (2012); Adicción a internet y móvil una revisión de estudios empíricos españoles, establecieron las consecuencias psicológicas cuando los universitarios que abusaban de la Internet tenían más posibilidades de padecer insomnio, disfunción social, depresión y ansiedad (Jenaro, Flores, M., González-Gil, & Caballo, 2007), “pensamientos negativos” que interfieren en situaciones sociales (García del Castillo, Terol, Nieto, Lledó, & Sánchez, 2008), determinando en este estudio puntuaciones más altas en síntomas somáticos, ansiedad, disfunción sexual y depresión (Estévez, 2009), malestar psicológico (Beranuy, Oberst, Carbonell, & Chamarro, 2009), depresión ansiedad y trastornos del sueño (Viñas Poch, y otros, 2002), alivio del malestar emocional (Muñoz-

Rivas, Fernández, & Gámez-Guadix, 2010) y malestar psicológico (Beranuy et al, 2009). El uso intensivo de teléfono móvil se asoció al consumo excesivo de alcohol, fumar tabaco, depresión y fracaso escolar (Sánchez-Martínez & Otero, 2009) y a ansiedad e insomnio (Jenaro et al., 2007).

Como los estudios son de naturaleza correlacional se desconoce si el uso desadaptativo conduce al malestar psicológico y al trastorno mental o viceversa.

Dentro del uso de la Internet, los resultados arrojados en este estudio sugieren que los porcentajes reportados de prevalencia del consumo problemático de la Internet en los estudios españoles varían, siendo el uso problemático de mayor prevalencia entre los más jóvenes. En estos estudios, las aplicaciones más utilizadas fueron webs académicas, chats (especialmente Messenger) y correo electrónico, estos resultados sugieren que algunos estudiantes tienen problemas con el uso de la Internet y que el uso problemático se asocia con las aplicaciones relacionadas con la denominada comunicación mediada por ordenador. En el caso de chats, como Messenger, la consecuencia negativa más relevante parece ser la pérdida de tiempo, mientras que el aspecto positivo es mantener las relaciones sociales con amigos y conocidos y ampliar la red social.

Estos resultados también parecen indicar que el género no está relacionado con el uso problemático de la Internet, aunque los hombres utilizan más tiempo las TIC (Estévez et al 2009; Muñoz-Rivas et al 2003; Viñas et al 2002).

Para el uso de la telefonía móvil encontramos las tasas reportadas de prevalencia del consumo problemático de teléfono móvil en los estudios españoles, aunque varían se destaca resultados donde sugieren que las mujeres tienen más dificultades con el uso del teléfono y perciben su uso como más problemático que los hombres (Carbonell et al, 2012; Beranuy,

Oberst, et al, 2009; Chóliz, Villanueva y Chóliz, 2009; Jenaro, et al. 2007; Labrador y Villadangos, 2010; Sánchez-Martínez y Otero, 2009).

Por otra parte, Sánchez-Martínez y Otero (2009), indican que el uso intensivo de móvil estaba relacionado con fumar tabaco, el consumo excesivo de alcohol y la depresión. Para Chóliz, Villanueva y Chóliz (2009), las mujeres utilizan más el móvil para enfrentarse a estados de ánimo displacenteros.

Un factor que emerge como indicador de uso problemático son las consultas frecuentes del móvil, lo que podría indicar la importancia de los mensajes de texto (Labrador Encinas & Villadangos González, 2010), y del acceso a redes sociales. Aun así, hay otros elementos, que puede proporcionar información adicional sobre la percepción del uso problemático del móvil. Por ejemplo, algunas personas pueden confundir la dependencia de una tecnología con una conducta adictiva.

Por esta razón, algunas personas se consideran adictos al móvil, porque nunca salen de casa sin él, no lo apagan por la noche, están siempre esperando llamadas de familiares o amigos, o lo sobre-utilizan en su vida laboral o social.

Finalmente, existe también la importancia de los costes económicos (Griffiths, 2005). La diferencia crucial entre algunas formas de juego y el juego patológico es que estas últimas implican un coste financiero. Los gastos importantes pueden ser indicativos de una adicción al móvil, pero las facturas de teléfono de los adolescentes a menudo son pagadas por los padres, por lo tanto, los problemas financieros pueden no afectar a los propios usuarios.

Los avances en epidemiología de la conducta patológica establecen que la edad de inicio de la ludopatía es la adolescencia y es más frecuente en los hombres que en las mujeres.

En la actualidad, la formación de los jóvenes esta intervenida por juegos de video, computadores, televisión y publicidad, explicando el enorme atractivo que los y las adolescentes pueden llegar a sentir hacia el juego. Por lo cual los y las adolescentes empiezan a concebir un mayor gusto por los juegos de azar, y esto se incrementa cada vez más hasta convertirse en un problema, denotado como juego patológico o ludopatía.

Indudablemente, la adicción al juego no reconoce las diferencias de estrato social, económico o religioso; por tanto, los jóvenes que empiezan a jugar en edad temprana tienen más tendencia a presentar los síntomas de la ludopatía, con lo que se empieza a arriesgar relaciones significativas y a engendrar comportamientos poco favorables para su desarrollo. Es importante señalar que los adolescentes de hoy han encontrado en los salones de juego el lugar de encuentro y cita con sus amigos. Siendo la ubicación de estos salones que coincide con la de institutos o centros educativos o vías de paso importantes, lo que acrecienta el acercamiento de dichos juegos.

La adicción al juego comienza con los videojuegos y máquinas, y cuanto más atractivo más adicción y el freno, si no lo ponen los padres, causará una conducta adictiva en el adolescente. La finalidad siempre es vencer y con ello empieza a formarse el ludópata, ganando y así sintiéndose bien pero pronto se da cuenta que ganar no es lo que verdaderamente importa, sino que lo que en realidad le estimula es jugar.

La adicción a los videojuegos es una forma de ludopatía, tan grave y tan autodestructiva como la adicción a las máquinas de premio o a los juegos de bingo o casino. Es de aclarar que el aspecto económico, aun siendo la consecuencia más llamativa de la enfermedad del juego, no es por ello la más grave.

El ludópata busca en el juego un refugio, una vía de escape a sus miedos, sus complejos, sus carencias de personalidad.

El dinero es sólo un componente más en el mundo de fantasía del ludópata. No es más importante que todos los demás: el pensamiento mágico que le lleva a pensar que puede dominar al azar; la serie de gestos y rituales que habitan en una mesa de bingo, en la ruleta de un casino o en una noche de póker; la superstición del jugador; las otras conductas adictivas que suelen acompañar al juego, especialmente el alcohol y el tabaco. El jugador se comunica con el juego mediante un código propio y privado. Se evade del mundo real, para el que no se considera hábil, y trata de crear su propio mundo, su propio cosmos.

En las investigaciones realizadas a nivel histórico, ha sido posible establecer que la ludopatía, aunque es una enfermedad que se ha venido presentando a lo largo del tiempo, sólo hasta 1975 se inició un estudio sobre ella y es en 1979 cuando el autor Moran la define como juego patológico.

En 1980 la Asociación de Psiquiatría Americana reconoce el juego patológico como una de sus categorías dentro de los trastornos del control de impulsos no clasificados en otros apartados (2013).

La ludopatía es reconocida por la Organización Mundial de la Salud (OMS) y definida como “un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares” esta conducta persiste y a menudo se incrementa a pesar de sus consecuencias sociales adversas tales como pérdida de la fortuna personal, deterioro de las relaciones familiares y situaciones personales críticas. (1992).

El juego puede representar el sentir que tiene un dominio sobre las cosas y que los objetos están bajo su control (González, 2006).

Una de las adicciones más frecuentes en los últimos tiempos tiene que ver con los videojuegos. Para un grupo mayoritario de personas, esta adicción se prolonga durante un corto periodo, hasta que tenga trabajo, una relación sentimental o cualquier otra actividad.

No obstante, a otros la adicción les ira creciendo hasta que ocupe y reemplace a otras actividades (Bonilla, Mayorga, & Valbuena, 2008).

Dando continuidad al tema del juego patológico encontramos que las maquinitas y las tragamonedas en tiendas y panaderías de barrios de los estratos sociales 1, 2 y 3. Es un problema social, ya que hay mucho menor que está desocupado, fuera de sus casas, mientras que sus padres de familia trabajan para mantener el hogar”, dice un investigador de la SIJÍN. Convirtiendo estos espacios en foco de delincuencia. Para las autoridades en muchos sectores, Para las autoridades en muchos sectores, tanto las tragamonedas como las maquinitas de video juego se han convertido en un foco de delincuencia juvenil. Según lo reporta el Diario El País Cali Colombia en su artículo: “Cuando la ludopatía no es un juego de niños” (2008).

Según el artículo núm. 25 de la Ley 1098 de 2006 “Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia” (Congreso de la República de Colombia, 2006), existe la obligatoriedad que los comandantes de estación y subestación de la Policía Nacional ejerzan la vigilancia y control, y podrán ordenar el cierre temporal de los establecimientos abiertos al público de acuerdo con los procedimientos señalados en el Código Nacional de Policía, cuando el propietario o responsable de su explotación económica realice infracción al primer numeral que trata de las siguientes conductas: Alquile, distribuya, comercialice, exhiba, o

publique textos, imágenes, documentos, o archivos audiovisuales de contenido pornográfico a menores de 14 años a través de la Internet, salas de video, juegos electrónicos o similares; mientras que el artículo núm. 37 de la Ley 1801 de 2016 “por la cual se expide el Código Nacional de Policía y Convivencia” (Ibíd, 2016), refiere que el alcalde distrital o municipal determinará mediante acto motivado las actividades peligrosas, las fiestas o eventos similares, a los que se prohíbe el acceso o participación a los niños, niñas y adolescentes, entre ellos está en participar o ingresar a establecimientos que prestan el servicio de videojuegos.

Muestra de ello, que en la Ley 1554 de 2012 “Por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones” (Ibíd, 2012), existe la obligatoriedad sobre los administradores acerca que los menores de 14 años de edad no podrán ingresar a estos establecimientos que presten servicios de videojuegos por computador, simuladores o consolas; así mismo, ordena que ninguno de estos establecimientos esté ubicado a menos de 400 metros de distancia de colegios e instituciones educativas. Deberá existir una clasificación estricta de los videojuegos y se suspenderá este servicio cuando se detecte que dejaron jugar a alguien no facultado para hacerlo.

Relaciones familiares y las posibilidades de que aparezca la adicción

A continuación, se realizará un abordaje al concepto de familia, sus características y funciones en la sociedad.

La familia se concibe como un todo diferente a la suma de las individualidades de sus miembros, cuya dinámica se basa en mecanismos propios y diferentes a los que explican la del sujeto aislado.

La familia es un sistema en la medida en que está constituida por una red de relaciones; es natural porque responde a necesidades biológicas y psicológica inherentes a la supervivencia humana, y tiene características propias, en cuanto a que no hay ninguna otra instancia social que hasta ahora haya logrado reemplazarla como fuente de satisfacción de las necesidades psicoafectivas tempranas de todo ser humano.

El conocimiento integral y coherente de la familia considera tanto sus aspectos generales como los particulares, respecto a sus tres perspectivas:

Estructural: relativa a los aspectos de composición, jerarquía, límite, roles, subsistemas, personas incluidas y parentesco.

Funcional: relacionada con los patrones y fenómenos de la interacción, la comunicación, la afectividad, cohesión y adaptación.

Evolutiva: donde se considera a la familia como un sistema morfogenético en creciente complejidad.

La familia está llamada a cumplir con una serie de funciones de cuyo adecuado ejercicio contribuye al desarrollo armónico de esta. De igual manera busca aportar al individuo un estatus que lo define en la sociedad, y que le permite interactuar dentro de ella de manera

adecuada, interiorizando pautas, desarrollando destrezas que aportan al buen funcionamiento del individuo dentro de un rol social (Bonilla, Mayorga, & Valbuena, 2008).

Lo anterior nos induce a establecer la importancia que tienen los estilos disciplinarios de los padres, como son; los democráticos, los autoritarios, los permisivos y los indiferentes, como una actividad que juega un papel trascendental en el desarrollo de la asunción de normas y adaptación a los parámetros sociales de los jóvenes, a partir de la presencia de los roles ejercidos por los padres.

Siendo evidente, que al igual que ocurría durante la infancia, los padres democráticos, que combinan en la relación con sus hijos la comunicación y el afecto con el control no coercitivo de la conducta y las exigencias de una conducta responsable, son quienes más van a favorecer la adaptación de sus hijos, que mostraran un desarrollo más saludable, una mejor actitud y rendimientos académicos, y menos problemas en la conducta.

En cuanto a aquellos padres que se comportan de forma fría y excesivamente controladora, como ocurre entre los padres autoritarios, suele ocurrir que en corto plazo sus hijos se muestran obedientes y conformistas, pero que, a largo plazo, sobre todo cuando la disciplina es muy severa, tiendan a rebelarse y a orientarse en exceso hacia los amigos, buscando en ellos, la oportunidad de sostener unas interacciones de carácter más igualitario.

Es frecuente que estos jóvenes desarrollen una baja autoestima, síntomas depresivos y una actitud hostil y rechazante hacia sus padres. A pesar de mostrar una relación cálida y afectuosa con sus hijos, los padres permisivos van a presentar un claro déficit en el control de su conducta, lo que se va a relacionar con la falta de esfuerzo, problemas de conducta y consumo de alcohol y drogas.

Por último cuando los adolescentes carecen tanto de control como de afecto en el contexto familiar, que es lo que ocurre en el caso de los padres indiferentes, van a desarrollar problemas tanto externos (agresividad, conductas antisociales, consumo de drogas, escasa competencia social), como internos (baja autoestima, malestar psicológico) entre muchos problemas de conducta y abuso en consumo de drogas. En la adolescencia se establece más fuertemente la identidad personal lo cual produce un cambio en las relaciones interpersonales y familiares, lo que genera que los padres jueguen un papel muy importante en el desarrollo personal e integral de sus hijos, ya que es la familia la institución donde se establecen normas, valores y límites creando un espacio adecuado para el desarrollo del individuo y por ende una vida socialmente apropiada.

Tratamiento psicológico y estrategias de prevención

No todas las adicciones sin drogas (también llamadas adicciones sin sustancia o dependencias psicológicas) son similares ni tampoco lo son las personas que están enganchadas a ellas (Echeburúa & de Corral, 2010).

La guía de consulta de los criterios diagnósticos del DMS 5 refiere que la palabra *adicción* se ha omitido de la terminología oficial a causa de su definición incierta y de posible connotación negativa, por la expresión más neutra *trastorno por consumo de sustancias* o *trastornos no relacionados con sustancias*, dependiendo el diagnóstico, se especifica el nivel del trastorno, ya sea leve, moderado o grave (Asociación Americana de Psiquiatría APA, 2014).

La motivación es un elemento que se debe tener en cuenta cuando se aborda una psicoterapia, ya que motivará al jugador patológico a asistir a las sesiones, la cual, deberá evitar el contacto con consultantes que presentan trastorno por consumo de sustancias o trastornos no relacionados con sustancias, ya que afectaría el tratamiento psicológico.

Además, el objetivo terapéutico no es la abstinencia de la conducta, sino debe centrarse en el reaprendizaje del control de la conducta, es decir, aprender a controlarla.

En primer lugar, hacer percatar al consultante que tiene un problema real y que esto sea el factor de motivación para que supere su trastorno.

En segundo lugar, concienciar al consultante sobre los inconvenientes que le han acaecido a consecuencia de jugar por largos periodos de tiempo, y las ventajas que se reciben a cambio en la vida del consultante.

En tercer lugar, hacer el énfasis al consultante de que por sí solo no puede hacer el cambio. El terapeuta debe ayudar al consultante a lograr esa atribución correcta de la

situación actual y a descubrirle las soluciones a su alcance (Echeburúa, 2001; Miller y Rollnick, 1999).

En cuanto al conocimiento sobre el impacto que genera el juego patológico en la salud de las personas es altamente valioso para la disminución del sufrimiento atribuible al problema del juego. Así mismo, una mayor comprensión de la vulnerabilidad ayudará a mejorar las estrategias de prevención (gencat, 2010).

Los jóvenes que se encuentran en situación de riesgo o vulnerabilidad son aquellos que por lo general han crecido en un ambiente familiar poco propicio para su desarrollo, donde existe dificultad en la comunicación, suelen poseer una baja autoestima y muchas veces son jóvenes con escasas habilidades sociales que tienden a huir de un mundo adulto que les resulta hostil, refugiándose en las nuevas tecnologías (Rivera, 2016).

Es por esto que las personas con una la adicción a los videojuegos tendrían unas características biopsicosociales que las harían más vulnerables a la adicción.

La prevención se ha dividido en tres etapas: primaria, secundaria y terciaria.

Prevención primaria. Va dirigida a la población general y abarca medidas para prevenir la aparición de una enfermedad específica. Se considera que es la prevención más rentable porque ayuda a reducir el sufrimiento, el coste y la carga asociados a un trastorno. Incluye educación de la salud y consejos (gencat, 2010).

Ejemplos: campañas de sensibilización, anuncios, carteles y otros medios para aumentar la conciencia pública.

Prevención Secundaria. Se concentra en aquella población en situación de riesgo o grupos vulnerables, en el cual se toman las medidas para identificar y tratar a las personas asintomáticas, que ya han desarrollado los factores de riesgo o la enfermedad preclínica.

Estas medidas de prevención se realizan en centros de salud mental y centros de atención a las drogodependencias, hay que tener un factor muy importante y es que los ludópatas no deben tener una intervención con personas adictas a sustancias ya que sería contraproducente en la rehabilitación de la persona con la patología del juego patológico, ya que serían proclives a adquirir otra adicción porque su síndrome de abstinencia es más fuerte y resistente. En la presente investigación aplica para quienes presentan un nivel medio de adicción a los videojuegos.

Finalmente encontramos la prevención terciaria, la cual se aplica a la población con un trastorno identificado, en el cual se aplican esfuerzos dirigidos a personas que han desarrollado la enfermedad.

Los programas de prevención terciaria tienen como objetivo reducir los daños de las personas afectadas por un problema de juego. Las medidas en esta etapa incluyen tratamientos psicológicos y psicofarmacológicos. Así mismo, las líneas telefónicas de ayuda y las autoexclusiones han demostrado su eficacia para aquellas personas que todavía son reacias al tratamiento (gencat, 2010).

El centro de rehabilitación Gencat de Cataluña España sugieren las siguientes recomendaciones de prevención a los padres para que estén atentos a las señales que puedan indicar un abuso en el uso de las nuevas tecnologías y tomar acciones que generen factores de protección; estas son algunas recomendaciones:

- Eliminar el hábito del uso de las tecnologías como una rutina, limitar los tiempos de exposición y dar opciones de gratificación diferentes por ejemplo el juego libre, el deporte, visitar los parques etc.

- Generar hábitos de estudio y rutinas cotidianas que incluyen actividades gratificantes diferentes al uso de los medios.
- Fortalecer los lazos afectivos y la comunicación intrafamiliar.
- Generar una fuerte y sana autoestima en los hijos.
- Direccionar el adecuado uso del tiempo libre, pasar tiempo en familia, realizar un pasatiempo (coleccionar, juegos de mesa, visitar amigos o familiares, practicar arte o algún deporte, hacer obras sociales).
- Hablar con los hijos sobre con quien mantienen comunicación virtual y explicar sobre los riesgos.
- Recordar que es indispensable dosificar el tiempo de exposición; no más de una hora o menos si son pequeños.
- Fomentar en los hijos el espíritu crítico y la toma de decisiones sabias frente a lo que ven u oyen.
- Reforzar el comportamiento positivo como la cooperación, la amistad y la potenciación de habilidades.
- Poner especial atención a los juegos de rol, muchos niños o adolescentes no diferencia adecuadamente la realidad y la fantasía.
- Los padres deben recordar que el ejemplo es lo más importante en sus propios hábitos los cuales serán los que imiten los niños.
- Buscar ayuda a tiempo, no subestimar cuando vemos afectada la vida del niño o joven, solicitar apoyo del plantel educativo o buscar asesoría de un profesional en psicología clínica.

Diseño Metodológico

Diseño de investigación

Teniendo en cuenta que son las características del objeto de estudio, las que definen el tipo de diseño de investigación, es claro que los niveles en los que se manifiesta un comportamiento, sugieren el uso de una metodología de investigación cuantitativa, mediante el método hipotético deductivo orientada a dar conclusiones mediante los parámetros de validez, confiabilidad y objetividad. El interés de reconocer las características de dicho comportamiento a través de la exploración y descripción de las posibles relaciones entre sus componentes, hace de esta investigación de tipo no experimental, ya que el estudio se realiza sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos, de corte transversal o transaccional descriptivo, esquematizados en recolección de datos única, ya que la investigación se centra en tres aspectos definidos por Hernández - Sampieri (2014).

1. Analiza el nivel o modalidad de una o diversas variables en un momento dado, en este caso, se mide el nivel de adicción a los videojuegos.
2. Evalúa una situación, comunidad o evento, fenómeno o contexto en un punto del tiempo, en este caso, se evalúa los efectos que ocasiona la adicción a los videojuegos en los estudiantes de bachillerato de los colegios de la Policía Nacional de la ciudad de Bogotá.
3. Determina o ubica cuál es la relación entre un conjunto de variables en un momento, que es este estudio se analiza varias variables con las preferencias de juego, intensidad de tiempo en que juegan, las características de género, los estratos sociales, los cursos, las edades entre los participantes, entre otros.

Población y muestra

En Bogotá se encuentran tres colegios de la Policía Nacional, los cuales en la actualidad educan a 2293 estudiantes, entre el grado sexto a once de la educación básica bachillerato, descritos en la tabla 1.

Tabla 1

Distribución de la población de estudiantes de bachillerato por grado de cada colegio de la Policía Nacional en la ciudad de Bogotá D.C.

COLEGIO	6°	7°	8°	9°	10°	11°	TOTAL
Elisa Borrero de Pastrana	140	144	146	114	133	87	764
Nuestra Señora de Fátima	182	185	189	152	160	140	1008
San Luis	71	80	110	69	98	93	521
Total	393	409	445	335	391	320	2293

Fuente: El autor. Junio. 2016

Para el caso de esta investigación, se interesa conocer el nivel de adicción a jugar los videojuegos, por lo cual la población serán los adolescentes presentes en los colegios: Elisa Borrero de Pastrana, Nuestra Señora de Fátima y el San Luis, quienes se encuentran entre las edades 12 a 19 años.

Teniendo en cuenta lo enunciado, se toma este rango de población como punto de partida, donde a lo largo de la investigación buscará identificar el nivel de adicción, influencia e impacto causado por el uso excesivo a los videojuegos y generar el análisis al respecto.

El 44 % de la población se ubica en el colegio Nuestra Señora de Fátima con 1008 estudiantes, seguido por el colegio Elisa Borrero de Pastrana que acoge el 35% de la población con 764 estudiantes y el colegio San Luis que acoge a 521 estudiantes, es decir, el 21% del total de la población.

La población de estudiantes por grado es en promedio de 382 estudiantes con una desviación de 47 estudiantes por grado.

Muestra

La muestra se seleccionó por conveniencia o por selección intencionada, ya que por políticas de cada centro educativo se tiene prohibido al estudiante retirarlo fuera de las actividades académicas, por lo que fueron seleccionados aleatoriamente por grados, para realizar el análisis a través de la estadística para generalizar los resultados.

Teniendo en cuenta lo anterior y conociendo el tamaño de la población para el caso de esta investigación se utilizó la correspondiente fórmula estadística:

$$n = \frac{N \times Z_a^2 \times p \times q}{d^2 \times (N - 1) + Z_a^2 \times p \times q}$$

En donde,

N = tamaño de la población 2293

Z = 1.96² nivel de confianza 95%

p = probabilidad de éxito, o proporción esperada (en este caso 5% = 0.05)

q = probabilidad de fracaso 1 – p (en este caso 1 - 0.05 = 0.95)

d² = precisión (Error máximo admisible en términos de proporción, en este caso deseamos un 3% = 0.03)

N: El N son 2293 estudiantes de bachillerato, teniendo en cuenta los datos suministrados por el Área de Educación de la Dirección de Bienestar Social de la Policía Nacional.

Z: El grado de confianza que se pone para obtener resultados seguros o adecuados al procedimiento de determinar un tamaño de muestra que sea representativa es de 95%, pues se considera que se obtendrán resultados confiables y representativos y por ello se define este grado de confiabilidad; el cual se debe dividir 95 entre 2, lo que dará de resultado 47.5, luego se debe dividir este resultado entre 100, ósea 47.5 entre 100, con lo que se obtiene el valor de 0.475 como el más próximo al valor. Eso corresponde a 1.96. **Z = 1.96.**

p: Porcentaje de posibilidad de que el resultado de la investigación sea afirmativo. Realizada la prueba piloto se define un 5% de posibilidad de que el resultado sea afirmativo. Pero este 5% primero se debe dividir entre 100 y el resultado es el que se coloca en la p de la fórmula (50% entre 100 = 0.5) $p = 0.05$

q: Porcentaje de posibilidad de que el resultado de la investigación sea negativo (se debe realizar la prueba piloto para estimar este porcentaje). De acuerdo al porcentaje definido para p, se entiende que $q = 0.95$ igualmente, lo que suma un 100% de probabilidad con un 50% con posibilidad positiva y un 50% con posibilidad negativa.

Sustituyendo esos valores en la fórmula general, se obtiene:

$$n = \frac{2293 \times (1.96)^2 \times (0.5) \times (0.5) \times (0.95)}{0.03 \times (2293 - 1) + (1.96)^2 \times (0.5) \times (0.95)} = \frac{418.417468}{2.245276} = 186.3545809$$

Al operar lo que se tiene arriba, se llega a saber el resultado de **n**, ósea el valor de la muestra: $n = 186.3545809$ pero debido a que el número de la muestra representa una variable discreta y no una variable continua, se debe redondear o aproximar el valor de **n** a números enteros, pues no puede haber personas en números decimales, sino que cada persona será un valor entero. Por ello el valor de **n** es: **n = 186** así, del universo o población de 2293 estudiantes de bachillerato de los colegios Elisa Borrero de Pastrana, Nuestra Señora de

Fátima y el San Luis, se requiere encuestar como mínimo 186 estudiantes para obtener una seguridad de 95%.

Se utilizó un diseño de muestreo aleatorio simple sin repetición, a partir del cual participaron en la respuesta a la encuesta 475 estudiantes, luego de depurar los datos y excluir aquellas encuestas que no fueron completadas en su totalidad, quedo una muestra de 365 encuestas respondidas en su totalidad. El número de encuestas refiere al número igual de estudiantes que participaron en el estudio, descritos en la tabla 2.

Tabla 2

Distribución de la muestra por colegios de la Policía Nacional en Bogotá

COLEGIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Elisa Borrero de Pastrana	104	28,5%
Nuestra Señora de Fátima	224	61,4%
San Luis	37	10,1%
Total	365	100,0%

Fuente: El autor. Junio. 2016

El tamaño de muestra es de 365 participantes en relación con el tamaño de la población de 2293, refiere tener un nivel de confianza del 95,25% y un nivel de error de 4,75% es decir que los datos aquí aportados son extrapolables al 95% de la población de estudiantes de los colegios de la Policía Nacional de la ciudad de Bogotá. La distribución de participación de los estudiantes según el colegio al que pertenecen, se encuentra que el 61,4% de la muestra provienen del colegio Nuestra Señora de Fátima, seguido por el 28,5% del colegio Elisa Borrero de Pastrana y el 10,1% del colegio San Luis.

Tabla 3
Distribución de la muestra por grado

GRADO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	72	19,7%
7	49	13,4%
8	99	27,1%
9	64	17,5%
10	47	12,9%
11	34	9,3%
Total	365	100,0%

Fuente: El autor. Junio. 2016

Del 100% de los participantes, el 64% de la muestra se distribuye entre los grados 6°, 8° y 9° así; el 27,1% pertenecen al grado 8°, el 19,7% al grado 6°, seguido por un 17,5% que pertenecen al grado 9°. El 36% restante de la muestra se distribuye entre la participación de los estudiantes de los grados 7°, 10°, 11° así; el 13,45 pertenece al grado 7°, el 12,9% de los participantes pertenecieron al grado 10°, y el 9,3% restante al grado 11°. El nivel de participación equivale una tasa de ocurrencia de 2 estudiantes por cada 10 estudiantes pertenecientes a cada grado.

Tabla 4
Distribución de la muestra por sexo

SEXO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Femenino	166	45,5
Masculino	199	54,5
Total	365	100,0

Fuente: El autor. Junio. 2016

De los 365 estudiantes que conformaron la muestra el 45,5% pertenecen a estudiantes del género femenino y el 54,5% a estudiantes de género masculino.

Tabla 5
Distribución por edad de los participantes

EDAD	FRECUENCIA	PORCENTAJE
11	23	6,3
12	53	14,5
13	59	16,2
14	91	24,9
15	59	16,2
16	45	12,3
17	25	6,8
18	8	2,2
19	2	0,5
Total	365	100,0

Fuente: El autor. Junio. 2016

La edad de los participantes osciló entre los 11 años y los 19 años de edad predominantemente, con edad promedio de 14 años.

Tabla 6
Distribución de la muestra por estrato socioeconómico

ESTRATO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	2	0,5
2	97	26,6
3	197	54,0
4	40	11,0
5	14	3,8
6	15	4,1
Total	365	100,0

Fuente: El autor. Junio. 2016

Los participantes en la encuesta pertenecen a estratos socioeconómicos del 1 al 6, en los extremos se ubica el 5% de la muestra así; el 0,5% pertenece a estrato 1 y el 4,1% pertenece al estrato 6, el 54% de la muestra tiende a estar agrupada en el estrato 3. Seguido por un 26,6% de los estudiantes cuyo lugar de residencia se ubica en zonas de estrato socioeconómico 2, el 11% de los estudiantes pertenecientes a la muestra se ubican en estrato 4 y solo el 3,8% del total de la muestra se ubica en estrato 5.

Instrumento de investigación

Para la presente investigación se diseñó el instrumento tipo encuesta mediante el software Google Drive, este aplicativo contiene formatos para la elaboración del formulario de preguntas y que almacena de forma centralizada los ítems de la encuesta en una nube virtual, sincronizando esta información en Google Docs, el cual está formado por los editores de documentos, hojas de cálculo, presentaciones, dibujos y formularios de Google, ofreciendo funciones de colaboración en tiempo real para consolidar y analizar los resultados.

El instrumento fue colgado en un blog para que los estudiantes ingresaran a contestar las preguntas al siguiente link: <http://ludopatia-encuesta.blogspot.com.co/>

Los ítems se redactaron respetando los criterios de inclusividad y exclusividad de la teoría clásica de los test y cuya validación se hizo a través de juicio de expertos, con un instrumento inicial de 28 ítems y un instrumento final compuesto por 26 ítems, con el fin de conocer la percepción que tienen acerca de los videojuegos, distribuidas en cada uno de los seis criterios de toda adicción de Griffiths, en la siguiente descripción:

Nombre del instrumento: Encuesta sobre los videojuegos que juegan los adolescentes.

Tipo de instrumento: Encuesta digital Google Drive.

Objetivo: Identificar el nivel de adicción a los videojuegos y detectar el grado de problemas que se relacionan con dicha adicción.

Población: La encuesta digital fue diligenciada por 365 estudiantes de bachillerato entre los tres colegios de la Policía Nacional en Bogotá, escogidos aleatoriamente.

El instrumento fue realizado con el diligenciamiento del consentimiento informado, con la aprobación por parte de los directivos de cada colegio.

Numero de ítems: 26.

Descripción: Ofrece un índice cuantitativo de los niveles de adicción a los videojuegos, con el tipo de pregunta cerrada dicotómica, en el cual se dan sólo la opción a dos respuestas: sí o no, distribuidas en cada uno de los seis criterios de toda adicción de Mark Griffiths.

Tiempo de administración: 15 minutos.

Normas de aplicación: El estudiante debe leer las preguntas y hacer en clic en la respuesta apropiada (si/no) acerca de la percepción que se tiene acerca a los videojuegos.

Corrección e interpretación: Para la corrección del test, hay que tener en cuenta que cada respuesta afirmativa es un punto, exceptuando en los ítems 1, 9, 12, 13, 17 y 23 en los que se puntúa la respuesta negativa (No = 1 y Sí = 0). La puntuación total se obtiene sumando todos los ítems. La puntuación total oscila de 0 a 26, de tal forma que un punto de corte de 8 puntos indica una probable adicción. A medida que la puntuación del instrumento aumenta, también lo hace el nivel de adicción. La puntuación máxima 26 indica problemas considerables. En la siguiente tabla se visualizan las escalas de tendencia a la adicción a los videojuegos.

Tabla 7

Escalas de tendencias a la adicción

TENDENCIA	RANGO DE PUNTUACIÓN
Alta	18 – 26
Media	9 – 17
Baja	1 – 8

Fuente: El autor. Junio. 2016

Momento de aplicación: Aleatoriamente, en los salones de informática de cada colegio.

Datos generales: En esta sección se buscó establecer información sociodemográfica del participante, que pudieran correlacionarse luego con las variables de estudio, sin nombre del participante, pero sí con otros datos personales que permitan la ubicación del mismo en la muestra seleccionada, teniendo en cuenta que los encuestados son adolescentes.

Al tratarse de una metodología de investigación cuantitativa, se realizó un proceso de recolección de datos correspondientes al fenómeno objeto de estudio.

Es de anotar que éste instrumento fue validado por juicio de jueces expertos procedentes de Madrid España, quienes, por medio de un formato de validación previamente diseñado, evaluaron las siguientes categorías de acuerdo a la tabla 8.

Tabla 8
Categorías de calificación para el instrumento

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.	1. No cumple con el criterio 2. Bajo nivel 3. Moderado nivel 4. Alto nivel	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión. Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total. Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente. Los ítems son suficientes.
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio 2. Bajo nivel 3. Moderado nivel 4. Alto nivel	El ítem no es claro. El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas. Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos de los ítems. El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio 2. Bajo nivel 3. Moderado nivel 4. Alto nivel	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión. El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión. El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo. El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
Relevancia El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio 2. Bajo nivel 3. Moderado nivel 4. Alto nivel	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión. El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este. El ítem es relativamente importante. El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Fuente: Tomado de criterios para la validación de instrumentos, Hernández-Sampieri (1991)

En este sentido los jueces expertos arrojaron como calificación final del instrumento lo siguiente:

Tabla 9
Calificación final de jueces expertos

JURADO	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA
Juez 1	4	3	4	4
Juez 2	4	3	4	3

Fuente: El autor. Junio. 2016

La calificación del instrumento va de 1 a 4, es decir, que 1. El ítem no cumple con el criterio, 2. El ítem presenta bajo nivel, 3. El ítem presenta moderado nivel y 4. Que el ítem tiene alto nivel.

Siendo así y teniendo en cuenta lo relacionado en las tablas 1 y 2, que para las categorías de Suficiencia y Coherencia obtuvieron la calificación de 4, por lo que los ítems presentan alto nivel, ya que los ítems son suficientes y se encuentran completamente relacionados con las dimensiones que se están midiendo respectivamente; para la categoría Claridad la calificación fue de 3, indicando que los ítems presentan moderado nivel, por lo cual se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente; y para el criterio Relevancia, las calificaciones fueron 3 y 4, moderado nivel y elevado nivel indicando que los ítems son relativamente importantes y en otros que son muy relevantes y deben ser incluidos.

El documento es entregado con los ajustes en cada una de las preguntas y criterios enfocados a la redacción y equivalencia semántica de cada uno de los ítems, con el fin de evitar sesgos de contenido y forma. Es de anotar que estas recomendaciones fueron tenidas en cuenta y ajustadas dentro de los parámetros establecidos para garantizar la calidad del instrumento.

Con respecto a la confiabilidad del instrumento de recolección de datos, Sánchez y Guarisma (1995) plantean que una medición es confiable o segura, cuando aplicada

repetidamente a un mismo individuo o grupo, o al mismo tiempo por investigadores diferentes, da iguales o parecidos resultados” (p. 85).

Por ello con el fin de revisar, evaluar y determinar la confiabilidad del instrumento, así como la detección de dificultades, se realizó una prueba piloto a un grupo de adolescentes que no fueron incluidos en la muestra. Realizada la prueba piloto, se compararon los resultados obtenidos y no se detectaron discrepancias, por lo tanto, se consideró confiable el instrumento de recolección de datos.

Definición operacional de las variables de análisis.

Griffiths (2005) estableció que las adicciones son parte integrante de un sistema biopsicosocial que tiene un marco mucho más amplio que el que demostradamente atribuimos a las sustancias químicas, pudiendo evidenciarse similitudes que tenderían a marcar una etiología común para la conducta adictiva.

Este paralelismo nos puede servir para el tratamiento de estas patologías y para matizar la percepción que la sociedad tiene de estos comportamientos (Castillo, 2013).

El conjunto de factores que a continuación describe Griffiths, incluyen un espectro del comportamiento de socialización e individual que va desde el cambio en el estado de ánimo, hasta la aparición del síndrome de abstinencia. Dichos espectros con algunas variaciones guardan similitud con el espectro de comportamiento de adicción a las Sustancias Psicoactivas (SPA). Los seis elementos de toda adicción según Griffiths son:

- 1. Prominencia.** Tiene lugar cuando jugar a los videojuegos se convierte en la actividad más importante de la vida de la persona y domina sus pensamientos (preocupación y distorsiones cognitivas), sentimientos (ansia) y conductas (deterioro del comportamiento

de socialización). Por ejemplo, incluso si la persona no está jugando realmente con un videojuego estaría pensando sobre la próxima vez que jugará (Griffiths M. , Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura, 2005).

2. **Cambios del estado de ánimo.** Se refiere a las experiencias subjetivas de las que la gente informa como consecuencia de implicarse en los videojuegos y puede verse como una estrategia de afrontamiento (p.ej., experimentan una «vibración» activante o una sensación de «elevación» o paradójicamente tranquilizadora de «escape» o de «insensibilidad») (Ibíd).
3. **Tolerancia.** Es el proceso por medio del cual se requiere jugar cada vez más tiempo para conseguir los efectos de cambio del estado de ánimo que se lograban anteriormente. Esto significa en esencia que algunas personas implicadas con los videojuegos aumentan gradualmente la cantidad de tiempo que pasan dedicadas a esta conducta (Ibíd).
4. **Síndrome de abstinencia.** Se refieren a estados emocionales o efectos físicos desagradables que tienen lugar cuando se deja de jugar al videojuego o se reduce de pronto el tiempo dedicado a él (p.ej., temblores, irritabilidad, malestar, etc.) (Ibíd).

El Departamento de Psicología de la Universidad de Nottingham Trent demostró que los ludópatas presentan un Síndrome de Abstinencia más fuerte que el presentado por adictos a algunas drogas (Balas, 2012).
5. **Conflictos.** Se refiere a los conflictos entre la persona implicada en los videojuegos y las que le rodean (conflictos interpersonales), conflictos con otras actividades (trabajo, tareas escolares, vida social, aficiones e intereses) o con aspectos del propio individuo (conflicto intrapsíquico y/o sensaciones subjetivas de pérdida de control) que tienen que ver con

pasar demasiado tiempo implicado con el videojuego) (Ibíd) (García, Díaz, & Aranda, 1993).

6. **Recaídas.** Es la tendencia a volver de forma repetida a los anteriores patrones de implicación con los videojuegos e incluso una rápida restauración de los patrones más extremos de una elevada implicación en los videojuegos después de periodos de abstinencia o control (Ibíd).

Procedimiento para la recolección de la información

Esto se establece mediante fases las cuales corresponden al plan de recolección de la información del fenómeno objeto de estudio, las cuales se relacionan a continuación:

Fase 1: Redefiniciones fundamentales.

En el proceso de investigación cuantitativa, al desarrollar el instrumento de medición, se hace una reflexión de cuáles serán las variables y algunas otras apreciaciones. Para tal efecto se contestaron las siguientes preguntas:

Pregunta	Respuesta
¿Quiénes van a ser medidos?	Adolescentes estudiantes de bachillerato de los tres colegios de la Policía Nacional en Bogotá así: Elisa Borrero de Pastrana, Nuestra Señora de Fátima (NUSEFA) y San Luis, de ambos géneros, entre las edades de 11 a 19 años.
¿Dónde?	Aulas de capacitación en informática de los colegios enunciados.
¿Cuál es el propósito al recolectar los datos?	Medir el nivel de adicción a los videojuegos.
¿Cuándo?	Primer semestre del año 2016.
¿Cuáles son las definiciones operacionales?	¿Cuánto tiempo es dedicado a jugar los videojuegos? ¿Quiénes juegan más, si los niños o las niñas? ¿Qué curso de bachillerato suelen jugar más los adolescentes a los videojuegos?
¿Qué tipo de datos se quieren obtener?	Estadísticas.

Fase 2: Revisión enfocada de la literatura.

Búsqueda en base de datos internacionales (Redalyc, Psycodoc, y Dialnet), de artículos de investigación referentes al tema de investigación para la construcción del marco teórico, metodológico y consulta de instrumentos de medición, con el fin de tener en cuenta aquellas partes que pudieran ser apropiadas para la investigación.

Fase 3: Identificación del dominio de las variables a medir y sus indicadores

Esta fase es simultánea con la anterior y refiere a la definición del dominio de las variables que se han de medir, fundamentándose en la revisión de otros instrumentos y la creación de ítems propios que apunten hacia los criterios de toda adicción.

Fase 4: Toma de decisiones clave.

Una vez evaluados varios instrumentos de medición, fue necesario tomar decisiones fundamentales al respecto, que se agrupan en tres secciones.

1. Utilizar un instrumento de medición existente, adaptarlo o construir uno nuevo. Se encontraron instrumentos que median otras perspectivas e intereses, las cuales resultaron insatisfactorias no siendo posible adecuarlas, por lo que ameritó desarrollar la creación del instrumento. Para tal efecto, se generaron un conjunto de ítems relacionados con los seis criterios de toda adicción. Posteriormente se sometieron los ítems a evaluación de expertos en psicometría en Madrid, España.

2. Resolver el tipo de instrumento y formato. La segunda decisión consistió que el tipo de instrumento sería un cuestionario en una página web, para facilitar y agilizar el cruce de variables y la construcción de tablas que representen con mayor exactitud las tendencias evaluadas.
3. Determinar el contexto de administración. Se decidió que la aplicación del instrumento fuera realizada en las aulas de capacitación en informática de los colegios enunciados, puesto que en la prueba piloto se solicitó a un grupo de participantes que diligenciaran las encuestas en sus lugares de residencias quienes manifestaron que tenían el servicio de Internet, de lo cual, no fueron contestadas por la totalidad de los mismos.

Fase 5: Construcción del instrumento.

Esta fase implicó la generación de todos los ítems y categorías del instrumento. En este caso cada ítem es una pregunta de la encuesta. Al final de esta fase, el producto es una primera versión del instrumento. Una parte muy importante de esta versión, es cómo se registrarán los datos y el valor que se va a otorgar, a esto se le llama codificación, es decir, que se asignó un valor numérico de 1 o 0 en cada ítem, entre las respuestas dicotómicas de Si y No, que se encuentran descritas de una manera amplia y profunda en la página 55 en el subtítulo Tendencias de respuesta de cada uno de los criterios de toda adicción de Griffiths asociadas al instrumento.

Fase 6: Prueba piloto.

En esta fase, la prueba consistió en administrar el instrumento a personas con características semejantes a la muestra objetivo de la investigación. Se analiza si las instrucciones se comprenden y si los ítems funcionan de manera adecuada, al igual se evalúa el lenguaje y la redacción (Hernández-Sampieri, 2006).

Hernández Sampieri recomienda junto con otros autores de metodología de la investigación que se tome la décima parte del total de la muestra, por lo que la cantidad de participantes de la muestra fue de 20 estudiantes de bachillerato. De la prueba piloto se habló con los participantes para conocer sus opiniones con respecto al instrumento con el ánimo de conocer sus inquietudes y sugerencias de mejora de la encuesta.

Fase 7: Elaboración de la versión final del instrumento y su procedimiento de aplicación e interpretación.

Con los resultados de la prueba piloto del instrumento, se realizaron modificaciones para obtener una versión final para administrarlo entre los participantes de la muestra.

Fase 8: Entrenamiento del personal que va a administrar el instrumento y calificarlo.

Se efectuaron reuniones con rectores, coordinadores académicos y docentes de informática de cada colegio, para que los docentes de esta materia aplicaran el instrumento a los estudiantes, brindándose las respectivas instrucciones de la aplicación de la encuesta digital de Google Drive, y los resultados de esta información me llegaban inmediatamente a la enunciada página web, realizando la correspondiente codificación, limpieza, inserción en una base de datos (matriz) y finalmente el análisis.

Fase 9: Obtener autorizaciones para aplicar el instrumento.

Se realizaron reuniones sostenidas en el Área de Educación de la Dirección de Bienestar Social de la Policía Nacional y las Mesas Directivas de cada colegio, con los siguientes propósitos:

Gestionar la autorización ante Área de Educación de la Dirección de Bienestar de la Policía Nacional para la realización de la investigación en cada colegio, ya que está prohibido realizar estudios sin el consentimiento de esta dependencia.

Obtener el consentimiento firmado de los estudiantes con las autorizaciones de la mesa directiva de cada colegio.

Fase 10: Administración del instrumento.

Socialización con los estudiantes participantes del estudio con el fin de dar las instrucciones para contestar el instrumento, proporcionando la correspondiente la dirección web donde se encuentra la encuesta, previamente firmado el consentimiento informado. La duración de la aplicación del instrumento fue de 15 minutos.

Fase 11: Preparación de los datos para el análisis.

Codificación.

Una vez recolectados los datos en Google Drive, se codificaron las respuestas de manera muy cuidadosa para transformar esta información en valores numéricos.

El instrumento posee preguntas precodificadas, es decir, que las respuestas entre Si o No tienen valores de cero o uno, las cuales se dividieron en diferentes categorías de forma tal que se pudieran clasificar y agrupar almacenados en Excel como documento de códigos.

Limpieza.

La limpieza del documento de códigos consistió en retirar aquellos participantes que respondieron NO al ítem de literal H: ¿Ha jugado alguna vez un videojuego, un juego de celular o un juego de Internet?, por lo que esta es una pregunta excluyente del estudio que se efectúa, así mismo, fueron excluidos aquellas encuestas que no fueron contestadas en su totalidad, sólo contando con aquellas encuestas que fueron diligenciadas completamente, lo anterior en procura de obtener resultados cuantitativos exactos.

Inserción en base de datos (matriz).

El consolidado de la información obtenida en las encuestas, fue procesada y analizada mediante el programa estadístico SSPS (Statistical Package for the Social Sciences o Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales), reflexionando las opciones apropiadas en la fase analítica acerca de las preguntas de investigación que se pretender contestar, evaluando las estadísticas de los ítems, agrupando los ítems en las variables de la investigación, de acuerdo con sus definiciones operacionales

Consideraciones éticas de la investigación

Para comenzar la redacción acerca de las consideraciones éticas de la investigación, es necesario hacer una revisión de la normatividad a nivel internacional y nacional sobre el tema enunciado.

Siendo así, en principio se encuentra la Declaración de Helsinki, la cual fue promulgada por la Asociación Médica Mundial (AMM) en 1964 en Helsinki, Finlandia, y es considerado como uno de los documentos más importante en la ética de la investigación con seres humanos, y que ha tenido influencia en las demás normas y en la investigación también.

Además, se establece por primera vez la definición del consentimiento informado, para que sea firmado por el paciente, o por un familiar próximo o tutor, cuando el paciente se encuentre impedido para tomar una decisión ya sea adulto, adolescente o niño.

Es de anotar, que las Asambleas Mundiales que se han realizado a través de los años, han promulgado sobre el bienestar a los animales que sean utilizados en los experimentos de investigación, entre otras consideraciones para el personal profesional de la salud (Asociación Médica Mundial, 2017).

Seguimos con el Reporte Belmont, "Principios éticos y pautas para la protección de los seres humanos en la investigación", documento que se publicó en 1978 por el Departamento de Salud, Educación y Bienestar de los Estados Unidos, a consecuencia de los horrores del experimento Tuskegee.

En Tuskegee Alabama, se realizaron estudios clínicos en los años de 1932 y 1972, en donde 600 parceleros afrodescendientes, en su mayoría analfabetos, fueron utilizados por el personal médico para observar la progresión natural de la sífilis y ver cómo la enfermedad se diseminaba y acababa provocando la muerte de la persona involucrada en el experimento.

Así mismo, las personas utilizadas en este experimento no habían dado el consentimiento firmado, además fueron engañadas, ya que les dijeron que si participaban del experimento les darían alimento, tratamiento médico, transporte y sepelio gratuito.

Como nota adicional, los médicos se abstuvieron de aplicarles la penicilina para controlar la enfermedad e hizo caso omiso de la Declaración de Helsinki (U.S. Public Health Service, 2017).

En 1993 en Ginebra Suiza, el Consejo de Organizaciones Internacionales de las Ciencias Médicas (CIOMS) en colaboración con la Organización Mundial de la Salud (OMS) (2002), publicó “Pautas Éticas Internacionales para la Investigación y Experimentación Biomédica en Seres Humanos”, el cual estableció en sus 114 páginas los principios éticos que deben regir la ejecución de la investigación en seres humanos especialmente en los países en desarrollo dadas las circunstancias socioeconómicas, leyes, reglamentos y sus disposiciones ejecutivas y administrativas (2017).

Ahora a nivel nacional, se promulgó la Ley 1090 de 2006 “Por la cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de Psicología, se dicta el Código Deontológico y Bioético y otras disposiciones” (Congreso de la República de Colombia, 2006), en donde la ley reconoce la psicología como una profesión, reglamenta su ejercicio en el país, además se presentan las normas éticas que formuló la Federación Colombiana de Psicología el 1 de febrero de 1974, y que fueron tomadas para la expedición de la Ley 58 de este año, y actualizada en la ley vigente, y que independientemente en el ejercicio público como privado, pertenece privilegiadamente como un profesional de la salud (Milena, 2010).

En cuanto a las tres formas de investigación científica, se deben realizar éticamente, de manera legal, respetando los derechos humanos de los participantes, usuarios y lectores.

El investigador debe proceder con honestidad, al procurar compartir sus conocimientos y resultados, así como buscar siempre la verdad. Es así como avanzan las ciencias y la tecnología. Además, se comparte la idea de Richard Grinnell: “nada es para siempre de acuerdo con el método científico”. (Hernández-Sampieri, 2014)

Creswell (2013a) y Reichardt (2004) llaman a los experimentos estudios de intervención, porque un investigador genera una situación para tratar de explicar cómo afecta a quienes participan en ella en comparación con quienes no lo hacen (Ibid , 2014)

El trabajo de grado fue llevado a cabo con responsabilidad y ética, respetando las normas jurídicas nacionales e internacionales, los derechos humanos, los protocolos de la investigación y brindando resultados fiables, desde la elección del tema, el planteamiento del problema hasta las conclusiones.

Se efectuaron solicitudes por escrito ante la Dirección de Bienestar Social de la Policial Nacional y a los colegios Elisa Borrero de Pastrana, Nuestra Señora de Fátima y San Luis para la realización de la investigación y posterior entrega de los resultados obtenidos.

Las reuniones sostenidas con rectores y coordinadores de los colegios tuvieron como propósito obtener la autorización para la aplicación del instrumento, así mismo, los docentes comunicarían a los padres de familia mediante sus estudiantes acerca de dicha actividad.

En cuanto al instrumento se estructuraron preguntas de acuerdo a los seis criterios de toda adicción contenida en la Teoría Biopsicosocial de Griffiths, de tal manera que los estudiantes no se vieran forzados a contestar preguntas obligatorias, sino que las contestaran de manera libre y voluntaria, con el ánimo de obtener respuestas más acordes a la percepción que tienen acerca de los videojuegos y su vida personal, tanto de niños y niñas en todos los grados del

bachillerato, una vez diligenciados los consentimientos informados y validado el instrumento por parte de los jueces expertos.

Así mismo, el trabajo de grado fue realizado con mi maestro asesor con sus conocimientos, constante crítica, apoyo y motivación, inculcando siempre un sentido de seriedad, responsabilidad y rigor académico sin los cuales no podría tener una formación completa como investigador.

Si bien el trabajo de grado es uno de los requisitos para graduarse de la universidad, se realizó con el ánimo para que los estudiantes de la facultad tengan un punto de referencia y puedan profundizar más acerca del tema, puesto que en Colombia no se encontraron estudios cuantitativos al respecto.

Resultados

Informe de resultados de la prueba piloto

En el marco de la investigación fue diseñado un cuestionario como prueba piloto en el cual se planteaban diversas preguntas para conocer las posturas y preferencias de los estudiantes de bachillerato de los colegios de la Policía Nacional de la ciudad de Bogotá, con respecto a los juegos de Internet con el objetivo de recabar datos y analizar la percepción que tienen los adolescentes frente a los videojuegos.

El cuestionario constó de 28 preguntas distribuidas en los seis criterios de toda adicción de Ps. Mark Griffiths que hacen referencia a: 1) Prominencia; 2) Cambios en el estado del ánimo; 3) Tolerancia; 4) Síndrome de abstinencia; 5) Conflictos; y 6) Recaídas. Se añade una última pregunta de respuesta libre para otros comentarios.

Entre octubre y noviembre de 2015 se llevó a cabo una prueba piloto del cuestionario en línea difundido en Facebook con adolescentes de algunos colegios de la Policía Nacional de otras ciudades de Colombia, participando 20 adolescentes de 11-16 constituyendo la población del cuestionario piloto y que gracias a este instrumento se obtuvieron los siguientes resultados:

Algunos encuestados mencionaron que juegan por Internet, y otros con los diferentes medios electrónicos como: Consolas, Playstation, Celulares (una vez cancelado el precio de la descarga del juego ante los operadores de telefonía celular, ya que solo son juegos demos y que la duración del juego es de algunos minutos), y PSP (Play Station Portatil).

El 60% refirieron que juegan moderadamente, el 25% ocasionalmente y que el 15% juegan recurrentemente.

Prefieren comprar consolas de juegos y cd's de videojuegos originales ya que les permiten acceder a jugar escenas bloqueadas, obtener armas, poderes, nuevas habilidades de combate, o reclutar nuevos avatares, cosa que no podrían con los cd's copia "piratas".

Informan que ahorran de sus mesadas por varios meses para adquirir estos productos, al igual cancelan en los establecimientos donde se realizan giros por el valor de oros virtuales para obtener las herramientas o habilidades deseadas para acelerar la evolución del avatar o del arma, ya que si no lo hacían demorarían varios meses jugando diariamente por varias horas para obtener los resultados deseados.

Interaccionan con otros jugadores por Internet de otros países para obtener bonificaciones virtuales, y es poco lo que se relaciona en sus tiempos de ocio con hermanos, niños del vecindarios o compañeros de colegio.

Algunos de los adolescentes manifestaron a los padres que les dieran permiso para ir a algún establecimiento de Internet para hacer las tareas como excusa para jugar, ya que algunos de ellos no tienen computador en sus lugares de residencia.

Estos resultados permitieron modificar entre otros los siguientes aspectos de la investigación.

Población objeto de estudio. Que las edades de los participantes fueran de los 11-18 años de edad.

Alcance. Que aparte de los juegos online, se incluyeran los demás juegos virtuales que se encuentran en los otros dispositivos electrónicos, puesto que los encuestados presentan algunos de criterios de toda adicción según Griffiths.

Tendencias de respuesta de cada uno de los criterios de toda adicción de Griffiths asociadas al instrumento.

Las tablas de tendencia de respuestas son aquellas que recopilan los ítems que están relacionados con cada uno de los seis criterios de toda adicción de Mark Griffiths, con el propósito de analizar los resultados sobre las tendencias de los datos, entre la información de cada pregunta con las respuestas individuales y grupales.

Para la calificación del test, se tiene en cuenta que cada respuesta afirmativa es un punto, exceptuando en los ítems 1, 9, 12, 13, 17 y 23 en los que se puntúa la respuesta negativa (No = 1 y Sí = 0). La puntuación total se obtiene sumando todos los ítems. La puntuación total oscila de 0 a 26, de tal forma que un punto de corte de 8 puntos indica una probable adicción. A medida que la puntuación del instrumento aumenta, también lo hace el nivel de adicción. La puntuación máxima 26 indica problemas considerables.

La tabla 10 presenta los ítems correspondientes a prominencia, con el fin de obtener información útil para estudiar este fenómeno, consistente en verificar si jugar a los videojuegos se convierte en la actividad más importante de la vida de la persona.

Tabla 10*Tendencia de respuesta de los ítems en la encuesta a prominencia*

N°	ÍTEM	SI	NO
1	¿Prestas atención cuando le hablan mientras juegas un videojuego?	0	1
2	¿Prefiere desayunar, almorzar y/o cenar jugando un videojuego?	1	0
3	¿Está obsesionado con un videojuego que quieres culminar todas las misiones hasta el final?	1	0
5	¿Le gusta que salgan nuevas actualizaciones de videojuegos que usted juega?	1	0
7	¿Ha comprado un avatar con dinero real?	1	0
10	¿Comúnmente tiene deseos de jugar algún videojuego de Internet y no lo puedes postergar?	1	0
12	Cuándo desea jugar un videojuego, ¿lo puedes dejar para otro momento?	0	1
18	Cuando tienes tiempo y dinero, ¿prefieres jugar antes que hacer otras cosas?	1	0
Totales		6	2

Fuente: El autor. Junio. 2016

La tabla 11 presenta los ítems correspondientes a cambios del estado de ánimo, con el fin de obtener información útil para estudiar este fenómeno, consistente en verificar si el jugador presenta experiencias subjetivas que surgen como consecuencia del uso de los videojuegos.

Tabla 11*Tendencia de respuesta de los ítems en la encuesta a cambios del estado de ánimo*

N°	ÍTEM	SI	NO
19	¿Ha sentido alguna vez que un videojuego le haya transferido emociones?	1	0
22	¿Siente tristeza o depresión al dejar de jugar el videojuego?	1	0
Totales		2	0

Fuente: El autor. Junio. 2016

La tabla 12 muestra los ítems correspondientes a la tolerancia, con el fin de obtener información útil para estudiar este fenómeno, consistente en verificar si el jugador requiere de usar más tiempo para jugar el videojuego para obtener los mismos efectos que se conseguían inicialmente en el estado de ánimo inicial.

Tabla 12

Tendencia de respuesta de los ítems en la encuesta a tolerancia

N°	ÍTEM	SI	NO
4	¿Ha llegado a un alto nivel de dominio de algún videojuego?	1	0
6	¿Comenzó a usar los videojuegos antes de los 11 años de edad?	1	0
8	¿Juega todos los días de la semana?	1	0
9	¿Juega menos de dos horas al día?	0	1
11	¿Juega más de dos horas al día?	1	0
13	¿Usa los videojuegos hace menos de un año?	0	1
14	¿Usa los videojuegos hace más de un año?	1	0
17	¿Comenzó a usar los videojuegos después de los 12 años de edad?	0	1
23	¿Juega menos de tres veces a la semana?	0	1
Totales		5	4

Fuente: El autor. Junio. 2016

La tabla 13 presenta los ítems correspondientes a los síntomas del síndrome de abstinencia, con el fin de obtener información útil para estudiar este fenómeno, consistente en verificar si el jugador presenta un malestar generado cuando deja de utilizar los videojuegos.

Tabla 13

Tendencia de respuesta de los ítems en la encuesta a síndrome de abstinencia

N°	ÍTEM	SI	NO
15	¿Se siente intranquilo cuando deja de jugar un videojuego por un tiempo?	1	0
20	¿Siente enojo o irritabilidad cuando le interrumpen el videojuego?	1	0
21	¿Siente ansiedad al deja de jugar un videojuego?	1	0
Totales		3	0

Fuente: El autor. Junio. 2016

La tabla 14 presenta los ítems correspondientes a los síntomas de conflictos, con el fin de obtener información útil para estudiar este fenómeno, consistente en verificar si el jugador presenta conflictos personales, familiares y académicos generados cuando se deja de jugar a los videojuegos.

Tabla 14

Tendencia de respuesta de los ítems en la encuesta a síntomas de conflictos

N°	ÍTEM	SI	NO
16	¿Ha tenido problemas en sus actividades académicas por jugar los videojuegos?	1	0
25	¿Ha tenido problemas en sus actividades por jugar los videojuegos?	1	0
Totales		2	0

Fuente: El autor. Junio. 2016

La tabla 15 muestra los ítems correspondientes a las recaídas, con el fin de obtener información útil para estudiar este fenómeno, consistente en verificar si el jugador ha regresado a los patrones de implicación a los videojuegos.

Tabla 15

Tendencia de respuesta de los ítems en la encuesta a síntomas de recaída

N°	ÍTEM	SI	NO
24	¿Ha querido dejar los videojuegos, pero recae nuevamente con un pretexto para volver a jugar?	1	0
26	Después de un tiempo, ¿Consideras que debes ponerte al día con los videojuegos?	1	0
Totales		2	0

Fuente: El autor. Junio. 2016

La tabla 16 presenta la escala de tendencia de adicción a jugar los videojuegos. La puntuación total oscila de 0 a 26, de tal forma que un punto de corte de 8 puntos indica una probable adicción baja; de 9 a 17 indican una probable adicción media, y de 18 en adelante indican una alta probabilidad de adicción al uso de los videojuegos.

Tabla 16

Nivel de tendencia a la adicción al video juego

NIVEL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
BAJO 1 – 8	145	39,7
MEDIO 9 – 17	193	52,9
ALTO 18 – 26	27	7,4
Total	365	100,0

Fuente: El autor. Junio. 2016

La tendencia a la adicción, sugiere un conjunto de patrones asociados y relacionados entre sí, que impide describirla a partir de factores aislados o categorías únicas. Si bien se han desarrollado algunos marcos axiológicos para la comprensión de la adicción a los videojuegos como por ejemplo el modelo de Griffiths (2005), sus componentes analizados de manera aislada no explican la adicción.

En el caso del presente estudio llama la atención que la tendencia a la adicción se encuentra en un nivel medio, según la categorización de los niveles realizada previamente, en este nivel cae el 52,9% de la muestra, el 39,7% cae en el nivel bajo y el 7,4 en un nivel alto.

Tabla 17
Lugar que ocupa entre los hermanos

LUGAR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Hijo(a) único(a)	43	11,8
Primer hijo(a)	125	34,2
Segundo hijo(a)	115	31,5
Tercer hijo(a)	56	15,3
Cuarto hijo(a)	18	4,9
Quinto hijo(a)	8	2,2
Total	365	100,0

Fuente: El autor. Junio. 2016

Al indagar acerca del lugar que ocupan entre los hermanos, encontramos que el 34,2% de ellos son los primogénitos, es decir, el primer hijo o los llamados hermanos mayores; el 31,5% ocupan el lugar del segundo hijo y el 15,3% ocupan el lugar del tercer hijo, esta distribución abarca el 81% de la muestra, mientras que el 19% restante de la muestra se distribuye entre ser hijo único con un 11,8%, ocupan el lugar del cuarto hijo corresponde al 4,9% y solo un 2,2% es quinto hijo.

Tabla 18*Tipo de video juego que juegan los estudiantes pertenecientes a la muestra*

TIPO DE JUEGO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Estrategia	137	37,5
Simulación	150	41,1
Árcade	44	12,1
Azar	34	9,3
Total	365	100,0

Fuente: El autor. Junio. 2016

Los videojuegos que más llaman la atención a los estudiantes que participaron en la muestra, son aquellos videojuegos que involucran la simulación, son juegos en los que el participante simula ser el actor principal del juego, en este grupo de juegos se ubica el 41,1% de la muestra, seguido por los juegos de estrategia, definidos así porque el participante pone a prueba sus habilidades para gestionar los recursos asignados, planear y ejecutar un plan que le permita cumplir el objetivo, en este tipo de juego se ubica el 37,5% de la muestra.

Los videojuegos *Árcade*, reciben este nombre por las máquinas de juego que eran ubicadas en los salones de juego (máquinas tragamonedas, pinball) cuyo principal atractivo era el juego por créditos, en los cuales el usuario juega y obtiene un crédito adicional, en la condición de videojuego, el *árcade* refiere a los juegos de fácil ejecución, de fácil logro, en el que el usuario puede alcanzar la meta de manera rápida y sencilla.

Este juego es practicado por el 12,1 % de los participantes de la muestra, mientras que el 9,3% de la muestra prefiere jugar los juegos de azar, nombre que reciben los videojuegos relacionados con la apuesta “simulada” de valores económicos en la práctica de cartas, póker, ruleta entre otra forma de apuesta.

Los juegos de estrategia como de simulación, tienen en común la idea de derrotar rivales, enemigos. Es decir, existe un contrario al que se debe vencer, en ocasiones ese rival o enemigo es personificado por el mismo juego en dicho caso el usuario compite con la

“máquina” en otras ocasiones el rival o enemigo es personificado por otro usuario que juega en línea, comúnmente esta última modalidad sugiere los juegos de roles y los avatar o personajes del juego caracterizados por el usuario con “características de personalidad” propias o imaginarias según su gusto.

Es así como la meta más predominante que persiguen los participantes del presente estudio es derrotar enemigos y rivales, en cuya meta se ubica el 35,6% de la muestra, en la categoría otros se ubicaron el 33,7% de la muestra, al indagar sobre la descripción de otros, fue fácil reconocer el interés de los participantes por competir, ya sea alcanzando un nivel de “perfección” en los juegos de simulación o de roles que les permitiera derrotar a su contrario.

Tabla 19
Meta alcanzar en los videojuegos

META ALCANZAR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alcanzar dinero y fama	34	9,3
Alcanzar poder	64	17,5
Conquistar tierras	14	3,8
Derrotar enemigos y rivales	130	35,6
Otros	123	33,7
Total	365	100,0

Fuente: El autor. Junio. 2016

A este interés particular (otros) le sigue el de alcanzar poder con un 17,5% de la muestra, el 9,3% de la muestra se siente motivada a jugar porque en el juego alcanza fama y dinero, el 3,8% se interesa en sus juegos con la meta de conquistar tierras.

Resultados de cada criterio de toda adicción según Mark Griffiths

Los resultados de los criterios de toda adicción de Mark Griffiths en los estudiantes de bachillerato de los colegios de la Policía Nacional en Bogotá se aprecian los resultados en las siguientes tablas.

Tabla 20
Resultados síntomas de prominencia

N°	Ítem	Si		No		Porcentaje	
		Si	No	Si	No	Si	No
2	¿Prefiere desayunar, almorzar y/o cenar jugando un videojuego?	1	0	182	183	50%	50%
3	¿Está obsesionado con un videojuego que quieres culminar todas las misiones hasta el final?	1	0	95	270	26%	74%
5	¿Le gusta que salgan nuevas actualizaciones de los videojuegos que usted juega?	1	0	303	62	83%	17%
7	¿Ha comprado un avatar con dinero real?	1	0	73	292	20%	80%
10	¿Comúnmente tiene deseos de jugar algún videojuego de Internet y no lo puedes postergar?	1	0	94	271	26%	74%
12	Cuándo desea jugar un videojuego, ¿lo puedes dejar para otro momento?	0	1	308	57	84%	16%
18	Cuando tienes tiempo y dinero, ¿prefiere jugar antes que hacer otras cosas?	1	0	101	264	28%	72%
	Totales	6	2	978	1942	33%	67%

Fuente: El autor. Julio. 2017

La prominencia se encuentra en un 33% de la muestra, quiere decir, que la tercera parte de los adolescentes de la muestra se encuentran obsesionados en jugar a algún videojuego en particular, convirtiéndose en la actividad más importante dominando sus sentimientos, pensamientos y conductas.

Tabla 21
Resultados síntomas cambios en el estado de ánimo

N°	Ítem	Si		No		Porcentaje	
		Si	No	Si	No	Si	No
19	¿Ha sentido alguna vez que un videojuego le haya transferido emociones?	1	0	187	178	51%	49%
22	¿Siente tristeza o depresión al dejar de jugar el videojuego?	1	0	38	327	10%	90%
Totales		2	0	225	505	31%	69%

Fuente: El autor. Julio. 2017

La tabla 21 presenta que el 31% de la muestra, han presentado síntomas de cambios en el estado de ánimo cuando juegan refiriendo que les transfiere emociones y tristezas cuando dejan de jugar a los videojuegos como consecuencia de dicha implicación, con respecto al 69% de la muestra que no presentan cambios emocionales al respecto.

Tabla 22
Resultados síntomas de tolerancia

N°	Ítem	Si		No		Porcentaje	
		Si	No	Si	No	Si	No
4	¿Ha llegado a un alto nivel de dominio de algún videojuego?	1	0	256	109	70%	30%
6	¿Comenzó a usar los videojuegos antes de los 11 años de edad?	1	0	262	103	72%	28%
8	¿Juega todos los días de la semana?	1	0	87	278	24%	76%
9	¿Juega menos de dos horas al día?	0	1	210	155	58%	42%
11	¿Juega más de dos horas al día?	1	0	141	224	39%	61%
13	¿Usa los videojuegos hace menos de un año?	0	1	114	251	31%	69%
14	¿Usa los videojuegos hace más de un año?	1	0	283	82	78%	22%
17	¿Comenzó a usar los videojuegos después de los 12 años de edad?	0	1	119	246	33%	67%
23	¿Juega menos de tres veces a la semana?	0	1	206	159	56%	44%
Totales		6	4	1840	1445	56%	44%

Fuente: El autor. Julio. 2017

Los niveles de tolerancia por el medio del cual se requiere jugar cada vez más tiempo para conseguir los efectos de cambio del estado de ánimo que se lograban anteriormente, se encuentran en un 56% de la muestra, esto significa que algunas personas implicadas con los

videojuegos aumentan gradualmente la cantidad de tiempo que pasan dedicadas a esta conducta para lograr los efectos emocionales que estos les producen y con ello realizar mayores progresos en algún videojuego en particular.

Tabla 23
Resultados síntomas de abstinencias

N°	Ítem	Si		No		Porcentaje	Porcentaje
		Si	No	Si	No	Si	No
15	¿Se siente intranquilo cuando deja de jugar un videojuego por un tiempo?	1	0	120	245	33%	67%
20	¿Siente enojo o irritabilidad cuando le interrumpen el videojuego?	1	0	157	208	43%	57%
21	¿Siente ansiedad al deja de jugar un videojuego?	1	0	50	315	14%	86%
Totales		6	0	327	768	30%	70%

Fuente: El autor. Julio. 2017

El 30% de la muestra informa que cuando dejan de jugar o son interrumpidos presentan estados emocionales o efectos físicos desagradables como consecuencia de la frustración de no seguir jugando a los videojuegos; así mismo con respecto al tema, la Facultad de Psicología de la Universidad de Nottingham Trent (Reino Unido) demostró que los ludópatas presentan un Síndrome de Abstinencia más fuerte que el presentado por adictos a algunas drogas (Balas, 2012).

Tabla 24
Resultados síntomas de conflictos

N°	Ítem	Si		No		Porcentaje	Porcentaje
		Si	No	Si	No	Si	No
16	¿Ha tenido problemas en sus actividades académicas por jugar los videojuegos?	1	0	88	277	24%	76%
25	¿Ha tenido problemas en sus actividades por jugar los videojuegos?	1	0	83	282	23%	77%
Totales		2	0	171	559	23%	77%

Fuente: El autor. Julio. 2017

El 23% de la muestra, es decir, casi la cuarta parte los participantes refieren que han tenido conflictos en las actividades académicas entre otras por verse muy implicados en los videojuegos, como consecuencia de la postergación del cumplimiento de los compromisos adquiridos.

Tabla 25
Resultados síntomas de recaídas

N°	Ítem	Si		No		Porcentaje	
		Si	No	Si	No	Si	No
24	¿Ha buscado un pretexto para jugar en Internet?	1	0	105	260	29%	71%
26	Después de un tiempo, ¿Consideras que debe ponerse al día con los videojuegos?	1	0	162	203	44%	56%
Totales		2	0	267	463	37%	63%

Fuente: El autor. Julio. 2017

Más de una tercera parte de la muestra objeto de estudio, han reportado que han recaído a volver a los anteriores patrones de jugar a los videojuegos, teniendo una rápida restauración de los patrones con una elevada implicación en los videojuegos después de periodos de abstinencia o control.

Discusión de resultados

Si bien el nivel de participación de cada colegio en relación con la muestra es sustancialmente diferente, lo común entre ellos es presentar grupos (en cantidad de participantes) similares en la tendencia a la adicción en niveles predominante medios y altos, así en el colegio Elisa Borrero de Pastrana el 15,9% de los participantes se ubican en el nivel medio y el 2,5% en el nivel alto, un 10,1% en el nivel bajo, este mismo comportamiento se observa en el colegio Nuestra Señora de Fátima en el que el 33,4% de los participantes se ubican en el nivel medio de tendencia a la adicción, mientras que 4,4% se ubica en alto.

El colegio San Luis presenta una menor tendencia a la adicción a los videojuegos, con respecto a los otros dos colegios, y la explicación se debe en que las pruebas piloto manifestaron que participan en actividades al aire libre y en cursos quienes son matriculados por los padres, después de la jornada académica.

En términos generales, se presenta una tendencia a la adicción de manera predominante en el nivel medio con el 52,9% en los tres colegios, y un nivel alto del 7,4%, que entre los dos niveles consolidan una tendencia a la adicción a los videojuegos en un 60,3% de los estudiantes de la muestra. Esto muestra que, por cada cinco estudiantes, tres presentan una tendencia a la adicción a los videojuegos en los colegios enunciados.

Tabla 26

Tendencia al nivel de adicción por colegio

COLEGIO	BAJO 1 – 8	MEDIO 9 – 17	ALTO 18 – 26	TOTAL DE GRUPO
Elisa Borrero de Pastrana	10,1%	15,9%	2,5%	28,5%
Nuestra Señora de Fátima	23,6%	33,4%	4,4%	61,4%
San Luis Policía Nacional	6,0%	3,6%	,5%	10,1%
Total de grupo	39,7%	52,9%	7,4%	100,0%

Fuente: El autor. Junio. 2016

Tabla 27

Grado escolar de los participantes y su relación con el nivel de adicción

GRADO ESCOLAR	BAJO 1 – 8	MEDIO 9 – 17	ALTO 18 – 26	TOTAL DE GRUPO
6	7,1%	11,8%	,8%	19,7%
7	4,1%	8,2%	1,1%	13,4%
8	11,8%	13,4%	1,9%	27,1%
9	7,1%	8,8%	1,6%	17,5%
10	4,9%	6,3%	1,6%	12,9%
11	4,7%	4,4%	,3%	9,3%
Total	39,7%	52,9%	7,4%	100,0%

Fuente: El autor. Junio. 2016

El nivel de adicción se asocia al grado escolar de manera directamente proporcional, es decir que a medida que aumenta el grado escolar también aumenta la tendencia a la adicción, teniendo un pico en el grado 8° tendiendo a disminuir sucesivamente desde el grado 9° al grado 11°.

El comportamiento de la relación entre grado escolar y nivel de adicción, consideramos se encuentra relacionado con la edad de los participantes, los participantes de los grados 7°, 8°, 9° y 10° oscila entre los 14 a 16 años de edad en la que de manera similar se presenta el mayor índice de aumento en el nivel de tendencia a la adicción.

Tabla 28

Edad de los participantes y su relación con el nivel de adicción

EDAD EN AÑOS	BAJO 1 – 8	MEDIO 9 – 17	ALTO 18 – 26	TOTAL DE GRUPO
11	3,0%	3,0%	,3%	6,3%
12	5,5%	8,5%	,5%	14,5%
13	5,5%	9,6%	1,1%	16,2%
14	10,4%	11,8%	2,7%	24,9%
15	6,6%	8,8%	,8%	16,2%
16	4,1%	6,8%	1,4%	12,3%
17	2,7%	3,6%	,5%	6,8%
18	1,6%	,5%		2,2%
19	,3%	,3%		,5%
Total	39,7%	52,9%	7,4%	100,0%

Fuente: El autor. Junio. 2016

El pico más alto se presenta en la edad de los 14 años, con un 24,9%, es decir la cuarta parte del 100% de los participantes, llama la atención que la relación entre edad y nivel de adicción en este grupo, así como el de nivel medio tiene un comportamiento de campana que tiende a ser ascendente alcanzando su pico de nivel de tendencia de adicción hacia los 14 años de edad y posteriormente sigue en descenso y no en ascenso.

Lo anterior indica que las motivaciones hacia los videojuegos disminuyen en términos generales con la edad, que a su vez está asociado al inicio de la vida social y la conformación de intereses particulares en donde los videojuegos dejan de jugar un papel predominante.

Tabla 29

Sexo de los participantes y su relación con el nivel de adicción

SEXO	BAJO 1 – 8	MEDIO 9 – 17	ALTO 18 – 26	TOTAL DE GRUPO
Femenino	25,2%	17,8%	2,5%	45,5%
Masculino	14,5%	35,1%	4,9%	54,5%
Total de grupo	39,7%	52,9%	7,4%	100,0%

Fuente: El autor. Junio. 2016

El creciente interés de las adolescentes por los videojuegos, se hizo evidente también en este estudio, la tendencia en los jóvenes es de aumentar en su nivel de adicción, según los resultados indican que del 100% de personas que presentaban un nivel de adicción bajo el 25,2% eran las adolescentes y el 14,5 eran los adolescentes.

Este porcentaje es doblado en el grupo de personas que puntuaron medio, en donde del 100% el 35,1% eran los adolescentes y el 17,8% restante eran las adolescentes y un comportamiento similar se presentó en el grupo de personas que puntuaron alto en donde el 54,5% fueron los adolescentes y el 45,5% fueron las adolescentes.

La tasa de ocurrencia de este fenómeno indica que tres de cada 10 femeninas juegan videojuegos, lo cual tienen una tendencia a la adicción a los mismos, en el nivel medio o alto, mientras que siete de cada 10 de los adolescentes juegan videojuegos, tienen una tendencia a

la adicción a los mismos, en el nivel medio o alto, por lo tanto, por cada femenina adolescente con tendencia a la adicción a los videojuegos de nivel media o alta hay siete adolescentes con el mismo nivel.

Tabla 30

Lugar que ocupa entre los hermanos los participantes y su relación con el nivel de adicción

LUGAR QUE OCUPA ENTRE LOS HERMANOS	BAJO 1 – 8	MEDIO 9 - 17	ALTO 18 – 26	TOTAL DE GRUPO
Hijo(a) único(a)	4,1%	6,3%	1,4%	11,8%
Primer hijo(a)	14,8%	16,4%	3,0%	34,2%
Segundo hijo(a)	11,5%	17,5%	2,5%	31,5%
Tercer hijo(a)	6,3%	8,5%	,5%	15,3%
Cuarto hijo(a)	2,7%	2,2%		4,9%
Quinto hijo(a)	,3%	1,9%		2,2%
Total	39,7%	52,9%	7,4%	100,0%

Fuente: El autor. Junio. 2016

El uso del tiempo libre, así como los procesos de socialización varían según el lugar que ocupa entre los hermanos. El hermano mayor tiene los privilegios de aprendizaje, así como un mayor nivel de laxitud en la norma.

Características que busca imitar por aprendizaje vicario el segundo hijo de la familia y privilegios que goza de manera plenipotencia el hijo único.

Según los resultados de este estudio indican que el lugar que se ocupa entre los hermanos si influye en el nivel de adicción, reflejando que los hijos únicos, así como ocupar el lugar del primer hijo y segundo hijo favorecen la aparición de tendencia a la adicción en niveles medio y alto, posiblemente mantenida por aprendizaje vicario en el caso del segundo hijo.

El acceso a los videojuegos como escenario fundamental de recreación se encuentra mediado y limitado por poder adquisitivo del joven o de su familia, este poder culturalmente se encuentra asociado al estrato socioeconómico que en su momento ostenta el joven.

Tabla 31*Estrato socioeconómico de los participantes y su relación con el nivel de adicción*

ESTRATO SOCIOECONÓMICO	BAJO 1 – 8	MEDIO 9 - 17	ALTO 18 - 26	TOTAL DE GRUPO
1	,3%	,3%		,5%
2	10,1%	14,5%	1,9%	26,6%
3	22,5%	29,0%	2,5%	54,0%
4	4,7%	5,2%	1,1%	11,0%
5	,8%	2,2%	,8%	3,8%
6	1,4%	1,6%	1,1%	4,1%
Total	39,7%	52,9%	7,4%	100,0%

Fuente: El autor. Junio. 2016

La tabla anterior muestra como los y las adolescentes pertenecientes a estratos bajos como el 1, tienen poco o ningún aporte en el nivel de tendencia alto a la adicción, caso contrario ocurre con los adolescentes de estrato 6, en donde el aporte en el nivel de adicción media es del 1,6% del total de la muestra que se ubica en ese rango versus un 1,1% de jóvenes de estrato 6 que se ubica en el nivel alto.

Lo anterior es un ejemplo del comportamiento de la muestra en relación con el nivel de adicción y el estrato socioeconómico cuya relación se evidencia de manera directamente proporcional con una participación alta (relación con el tamaño de la muestra) de las personas de estrato 2 y 3, lo que en este caso aduce a una relación entre capacidad económica de acceso a los videojuegos, pero no a otros espacios o posibilidades de socialización.

Tabla 32*Tipo de video juego y su relación con el nivel de adicción*

TIPOS DE VIDEO JUEGOS	BAJO 1 – 8	MEDIO 9 - 17	ALTO 18 – 26	TOTAL DE GRUPO
Estrategia	16,2%	18,1%	3,3%	37,5%
Simulación	16,2%	21,9%	3,0%	41,1%
Árcade	2,7%	9,0%	,3%	12,1%
Azar	4,7%	3,8%	,8%	9,3%
Total	39,7%	52,9%	7,4%	100,0%

Fuente: El autor. Junio. 2016

Los juegos que generan una mayor tendencia a la adicción en el nivel alto son aquellos que involucran simulación a la realidad, del 100% de personas que indican tener un nivel alto de adicción el 41,1% informan jugar videojuegos de simulación, del mismo grupo el 37,5% informan que participar en juegos de estrategia, los juegos tipo arcade son los que menos niveles de adicción presentan y esto se encuentra asociado al concepto de juegos “amateur” de baja complejidad, teniendo un bajo nivel de participación aun así es superado por los juegos de azar.

Contrastando los resultados de Ps.Douglas Gentile y Media Research Lab de Iowa, Estados Unidos en el año 2009 (Physorg, 2017), sobre las investigaciones acerca a los videojuegos en diferentes culturas entre las que se destacan Norteamérica, Europa y Asia, en donde convergen los países: Estados Unidos (8.5%), Alemania (11.9%), Australia (8%), China (10.3%), Singapur (9%) y Taiwán (7.5%), indican que uno de cada 10 jóvenes es adicto al juego.

Según Myers, España arroja índices de prevalencia al juego patológico que oscila entre 1% y 3%, mientras que en Estados Unidos y Canadá la tasa reportada para los adolescentes está entre el 11% y el 27%; lo mismo ocurre en Reino Unido, por otra parte, el promedio de edad en que las personas comienzan a involucrarse en las apuestas ha disminuido de 20 a 12 años en la última década (2002).

En el estudio realizada por Cumbá y otros (2011), sobre los juegos de video y comportamientos escolares en 12 colegios en la Habana Cuba, en donde se realizó un estudio de casos y controles en 3311 niños y adolescentes (2755 niños de primaria y 556 adolescentes de secundaria), en el cual se aplicó una encuesta a las madres de estos niños y adolescentes sobre el uso de los videojuegos y ataris, tiempo que juegan y elementos comportamentales de

violencia, las relaciones interpersonales, la intranquilidad y/o la impulsividad de ellos, y como resultados se obtuvo que en los niños de primaria presentan un comportamiento violento y dificultad de las relaciones interpersonales y los adolescentes de secundaria presentan además un intranquilidad e impulsividad.

Ahora bien, con respecto a los resultados obtenidos en los tres colegios con los 365 estudiantes y discriminados en el correspondiente rango de nivel de tendencia de adicción, con un 52.9% a nivel medio y 7.4% en el nivel medio, siendo un total del 60.3%, es decir, 193 y 27, respectivamente en el consolidado de estos niveles, para un total general de 220 estudiantes presentan una tendencia a la adicción a los videojuegos en sus diferentes versiones.

Considerando que si bien los contextos culturales son diferentes y las cantidades de participantes difieren de país, de lo que hay en común son varias características así: que están presentando adicción a los videojuegos, que hay una menor interacción social, hay una mayor impulsividad, sedentarismo, obesidad, ansiedad, depresión, al igual procrastinan sus responsabilidades.

Esto indica que hay una alta tendencia a que los jóvenes jugadores a nivel mundial estén teniendo problemas inter e intrapersonales, a tal punto de ser considerados como jugadores patológicos.

Conclusiones

La adicción a los videojuegos es considerada como una forma de adicción cultural no clasificable, que la OMS, define en el nivel de consumo para diferenciarla de las características de la adicción a las drogas y otras sustancias.

La adicción a los videojuegos, es el resultado de la exposición cultural, personal, constante a las personas a experiencias de juego a través de dispositivos móviles, consolas cuya evolución tecnológica permite cada vez el acercamiento al protagonismo en el juego.

La adolescencia se encuentra demarcada por varios cambios en todas las dimensiones de la persona, lo que ha permitido que se le asocie, con una etapa de transición, en la que se estructura la identidad. La descripción de los resultados sugiere que existe una relación directamente proporcional entre la manifestación de la adolescencia y la tendencia a la adicción a los videojuegos en niveles medios y altos.

El consumo de los videojuegos por parte de los adolescentes esta soportado por el entorno en que se desarrolla, lo que denota la presencia de niveles de adicción diferentes según el entorno que frecuente la persona y la exposición que tenga a los mismos.

Existe un interés creciente de las adolescentes por el ámbito de los videojuegos, si bien en número no alcanza a superar el interés de los adolescentes, si se evidencia una tendencia similar en los dos grupos a la adicción a los videojuegos en niveles medios y altos.

El lugar que ocupa entre los hermanos indica que los videojuegos, se ha transformado en una herramienta de socialización a la que son más proclives los hijos únicos o los hermanos mayores, los hermanos menores tienden a realizar la aproximación a los videojuegos por aprendizaje vicario más que por interés particular.

Al explorar de manera indirecta la relación que existe entre los videojuegos como herramienta de socialización, se pudo establecer que los adolescentes encuentran más motivante el juego que la interacción personal con su grupo de coetáneos.

El poder adquisitivo, y su relación con los videojuegos, favorecen la tendencia a la alta adicción a los mismos, en los estratos socioeconómicos 3 y 4, es donde se presenta una mayor tendencia a presentar niveles altos de adicción, la cual también es visible en los estratos socioeconómicos altos, con la diferencia que en estos últimos los adolescentes tienen otros espacios de socialización que restan de cierta medida la atención de los jóvenes sobre los videojuegos.

La evolución de las plataformas electrónicas tiende a proponer al jugador como protagonista principal a través de la aproximación al juego de roles, la conformación de avatar y la naciente masificación de los juegos de realidad virtual, lo que está transformando a los videojuegos en todo un escenario de experiencia surrealista que suscita la necesidad de construir referentes motivacionales y de logro que hacen su adicción al videojuego una condición necesaria.

El conocimiento sobre el impacto que genera el juego patológico en la salud de las personas es altamente valioso para la disminución del sufrimiento atribuible al problema del juego. Así mismo, una mayor comprensión de la vulnerabilidad ayudará a mejorar las estrategias de prevención, es por esto que las personas con una la adicción a los videojuegos tendrían unas características biopsicosociales que las harían más vulnerables a la adicción.

Recomendaciones

Encaminar investigaciones en Colombia sobre la situación social y psicológica de infantes y adolescentes acerca de la propensión al Juego Patológico, y también que documenten los resultados de la aplicación de programas o protocolos de intervención.

Generar estrategias que realcen la importancia de intervenir psicológicamente a los adolescentes presentan características comportamentales del Juego Patológico.

Promover el desarrollo de programas de prevención enseñando a los adolescentes sobre el autocontrol, el discernimiento y el de aplicar un uso apropiado de las tecnologías.

Realizar acompañamiento de los padres sobre las actividades de ocio de los infantes y adolescentes estimulándolos a las actividades al aire libre y a la participación de cursos de formación para prevenir la adicción a los equipos electrónicos, el sedentarismo y el aislamiento social.

Infundir en los padres que los equipos electrónicos de videojuegos son una herramienta de distracción y diversión temporal, y es necesario que haya una comunicación más cercana a sus hijos acerca que la exposición prolongada lo cual infundirá el aplazamiento de las responsabilidades académicas y familiares.

Las empresas de telefonía móvil tengan el visto bueno de los padres de familia de hijos de menores de 14 años en la adquisición de videojuegos puesto que muchos de los mismos presentan actos de violencia moderada.

Las alcaldías locales junto con la Policía Nacional se realicen mayores controles de verificación a los establecimientos de videojuegos en cumplimiento de la Ley 1098 de 2006 “Código de la Infancia y la Adolescencia”; Ley 1554 de 2012 “Por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones” y la aplicación del artículo 37 de la Ley 1801 de 2016 “Código Nacional de Policía y Convivencia”, ya que se encuentran menores de 14 años dentro de estos establecimientos, al igual estos establecimientos se encuentran a menos de 400 metros de distancias de los centros educativos.

Referencias

- Arriola, J. (2001). *Globalización y sindicalismo* (Vol. I. Perspectivas de la globalización). Valencia, España: Germania.
- Asociación Americana de Psiquiatría. (2013). *Manual de Diagnostico Estadístico de Transtornos Mentales*. Masachusentt, Estados Unidos de América.
- Asociación Médica Mundial. (2017). *Declaración de Helsinki de la AMM - Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos*. Obtenido de Asociación Médica Mundial: <https://www.wma.net/es/policies-post/declaracion-de-helsinki-de-la-amm-principios-eticos-para-las-investigaciones-medicas-en-seres-humanos/>
- Balas, D. L. (2012). Ludopatía. *Revista Homeostasis*.
- Barroso, C. B. (2003). *LAS BASES SOCIALES DE LA LUDOPATÍA*. Granada, España: Editorial de la Universidad de Granada.
- Beck, U. (2000). *Un nuevo mundo feliz. La precariedad del trabajo en la era de la globalización*. Barcelona, España: Paidós Iberica.
- Beranuy, M., Oberst, U., Carbonell, X., & Chamarro, A. (2009). *Problematic Internet and mobile phone use and clinical symptoms in college students: The role of emotional intelligence. Computers in Human Behaviour*.
- Biersteker, T. (2000). *Globalization as a mode of thinking in mayor institutional actors. The Political Economy of Globalization*. (Macmillan, Ed.) Londres, Reino Unido: Macmillan.
- Bonilla, L., Mayorga, D., & Valbuena, C. (2008). *Trabajo de Grado: Factores Sociofamiliares que Generan Vulnerabilidad en el Desarrollo de la Ludopatía y Generatividad Frente a la Tecnología en Estudiantes entre 12 y 16 años en la I.E.D JUAN LUIS LONDOÑO DE LA SALLE. BOGOTÁ*. Bogotá, Colombia.
- Breiter, Hans. (s.f.). *Harvard Medical School Division on Addictions*.
- Brugal, M. T., Rodríguez-Martos, A., & Villalbí, J. R. (marzo de 2006). Nuevas y viejas adicciones: implicaciones para la salud pública. *Gaceta Sanitaria*, 20(1), 55-62.
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95.
- Carbonell, X., Fúster, H., Chamarro, A., & Oberst, U. (mayo-agosto de 2012). Adicción a Internet y móvil, Una revisión de estudios empíricos españoles;. *Artículos de Papeles del Psicólogo*, 33(2), 82-89.
- Carbonell, X., Guardiola, E., Beranuy, M., & Belles, A. (2009). *A bibliometric analysis of the scientific literature on Internet, video games and cell phone addiction*. Chicago, Estados Unidos: Journal of Medical Library Association.

- Castelló, B. J. (2005). *Dependencia emocional: características y tratamiento*. Madrid, España: Editorial Alianza.
- Castillo, D. J. (2013). Adicciones tecnológicas: El auge de las redes sociales. *Health and Addictions salud y drogas*, 13(1), 5-13.
- Cisneros, P. D. (2010). Dependencia al Internet: Un caso especial. *Gaceta Médica Boliviana*, 33(1), 59-62.
- Clark, D. L. (2007). *Neurotrasmisores implicados en la ludopatía Dopamina, norepinefrina, acetilcolina*. Bogotá, Colombia: Editorial el manual moderno.
- Comité de Etica para la Investigación Científica Facultad de Salud de UIS. (2017). *Guía para la elaboración de las consideraciones éticas en la investigación con seres humanos/no humanos*. Obtenido de <http://www.unilibrebaq.edu.co/unilibrebaq/Ciul/documentos/COMITE/ModConsEticas.pdf>
- Congreso de la República de Colombia. (2006). *Ley 1090* (46383 ed.). Bogotá D.C.: Diario Oficial.
- Congreso de la República de Colombia. (2006). *Ley 1098*. *Diario Oficial*.
- Congreso de la República de Colombia. (2012). *Ley 1554*. *Diario Oficial*.
- Congreso de la República de Colombia. (2016). *Ley 1801*. *Diario Oficial*.
- Consejo de Organizaciones Internacionales de las Ciencias Médicas (CIOMS) y Organización Mundial de la Salud (OMS). (2002). *Pautas Éticas internacionales para la investigación y experimentación biomédica en seres humanos*. Ginebra, Suiza.
- Consuegra, N. (2010). *Diccionario de Psicología* (2 ed.). Bogotá D.C., Colombia: Ecoe Ediciones.
- Cumbá, C. A., Aguilar, J. V., Suárez, R. M., Pérez, D. S., Acosta, L. Q., & López & Alayón, J. (mayo-agosto de 2011). Juegos de video y comportamiento en escolares de primaria y secundaria básica en Centro Habana, en el curso 2005-2006. *Revista Cubana de Higiene y Epidemiología*, 49(2), 165, 166.
- DANE. (2014). *Indicadores Básicos de Tenencia y Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación – TIC en Hogares y Personas de 5 y más años de edad*. Administrativo Nacional de Estadística , Bogotá D.C., Colombia.
- Díaz, P. R. (2013). Conceptualización y tratamiento terapéutico de un caso de ludopatía desde el análisis funcional y la terapia de aceptación y compromiso. *Avances en Psicología Latinoamericana Print*, 31(2), 1-8.
- Echeburúa, E. (1999). *¿Adicciones sin drogas?. Las nuevas adicciones: juego, sexo, comida, compras, trabajo,internet* (1 ed.). Bilbao, España: Desclée de Brouwer.

- Echeburúa, E. (2000). ¿Adicciones sin drogas? Las nuevas adicciones. *Desclée de Brouwer*.
- Echeburúa, E., & de Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *3, 22(2)*, 91-95.
- Echeverría, E. (2001). Abuso de alcohol. *Síntesis*.
- El Nuevo Siglo. (16 de febrero de 2015). La era de los tecno-adictos. *El Nuevo Siglo*.
- ELTIEMPO. (12 de julio de 1993). *Maquinitas: Basuco Electrónico*. (R. ELTIEMPO, Ed.) Recuperado el 12 de mayo de 2017, de ELTIEMPO: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-168539>
- España, 2. m. (2014). *20 minutos*. Recuperado el 2015, de <http://www.20minutos.es/noticia/2232340/0/juego-online/ludopatia/tragaperras/>
- Estévez, L. B.-L. (2009). Uso y abuso de Internet en adolescentes. *Adicción a las nuevas tecnologías*, 101-130.
- Faubel, V., Moreno, G., Pinto, E., & Terrasa, C. (2000). Manual del Profesor Programa de Prevención Escolar y familiar de la asociación Proyecto hombre. Madrid, España.
- Fernández, Alonso. (2003). Las nuevas adicciones. *Revista española de drogodependencias*(33), 151-152.
- Fundación Belén. (5 de Enero de 2016). *Fundación Belén*. Recuperado el 27 de Marzo de 2016, de Fundación Belén: <http://fundacionbelen.org/taller-padres/ludopatia-adolescentes/>
- García del Castillo, J. A., Terol, M. d., Nieto, M., Lledó, A., & Sánchez. (2008). Uso y abuso de Internet en jóvenes universitarios. *Adicciones*, *20(2)*, 131-142.
- García, J., Díaz, C., & Aranda, J. (1993). Trastornos asociados al juego patológico. (U. d. Servicio de Publicaciones, Ed.) *Anales de psicología*, *9(1)*, 83-92.
- Gardey, J. P. (2013). *Definición.DE*. Recuperado el 1 de julio de 2017, de <http://definicion.de/videojuego/>
- gencat, G. d. (02 de diciembre de 2010). *Generalitat de Catalunya gencat*. Recuperado el 5 de enero de 2016, de Generalitat de Catalunya gencat: http://jocpatologic.gencat.cat/es/professionals/prevencio_i_deteccio_del_joc_patologic/programes_de_prevencio/
- Giddens, A. (2000). *Un mundo desbocado. El efecto de la globalización en nuestras vidas*. Madrid, España: Editorial Taurus.
- González, C. (2006). Fundación el arte de vivir. Modalidad educadora de familia. Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. *Salud Mental*, 36.
- Griffiths, M. D. (1995). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*, 14-19.

- Griffiths, M.D. (1998). *Internet addiction: Does it really exist?*. New York, Estados Unidos: In J. Gackenbach.
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-460.
- Griffiths, M. D., & Larkin, M. (1998). Response to Shaffer for 'complex systems' conceptualizations of addiction. *Journal of Gambling Studies*, 14, 14, 73-82.
- Griffiths, M. D., & Larkin, M. (abril de 2004). Conceptualizing addiction: The case for a 'complex systems' account. *Addiction Research and Theory*, 12(2), 12, 99-102.
- Hernández-Sampieri, R. (2006). *Metodología de la Investigación*. México, México: McGraw Hill.
- Hernández-Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación* (6 ed.). México: Mc Graw Hill / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Holden, C. (2001). Behavioral addictions: do they exist? *Science*, 294, 980-982.
- Hott, P. C. (2011). Uso Excesivo de Videojuegos con Contenido Violento: Implicaciones en el Desarrollo Emocional Infantil. *Revista de Psicología - Universidad Viña del Mar*, 1(2), 8-26.
- Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Jenaro, C., Flores, N., M., G.-V., González-Gil, F., & Caballo, C. (2007). Problematic Internet and cellphone use: Psychological, behavioral, and health correlates. *Addiction Research and Theory*, 15(3), 309-320.
- Labrador Encinas, F. J., & Villadangos González, S. M. (2010). Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción. *Psicothema*, 22(2), 180-188.
- Lemon, J. (octubre de 2002). Can we call behaviours addictive? *Clinical psychologist*, 6(2), 44-49.
- Maldonado, D. M. (2014). Videojuegos y adicción en niños – adolescentes: una revisión sistemática. *www.revistatog.com*, 11(20), 1-22.
- Mariano Chóliz, V. V. (2009). Ellas, ellos y su móvil: Uso, abuso (¿y dependencia?) del teléfono móvil en la adolescencia. *Revista Española de Drogodependencias*, 74-88.
- Marlatt, G. &. (1985). *Relapse prevention: Maintenance strategies in the treatment of addictive behaviors. Prevención de recaídas; de mantenimiento en el tratamiento de las conductas adictivas* (1 ed.). New York, Estados Unidos.
- Martín, J. J. (21 de Mayo de 2003). *MeriStation PC*. Recuperado el 05 de enero de 2016, de <http://www.meristation.com/pc/noticias/la-adiccion-a-los-videojuegos-una-nueva-forma-de-ludopatia/58/1616061>

- Milena. (22 de octubre de 2010). *SlideShare*. Recuperado el 1 de septiembre de 2017, de SlideShare: <https://es.slideshare.net/milena06/ley-1090-de-psicologa>
- Muñoz-Rivas, M. J., Fernández, L., & Gámez-Guadix, M. (november de 2010). Analysis of the Indicators of Pathological Internet Use in Spanish University Students. *The Spanish Journal of Psychology*, 13(2), 697-707.
- Murcia, P. S. (2012). *Diario El País Uruguay*. (Diario El País Uruguay) Recuperado el 2015, de <http://www.elpais.com.uy/informacion/juego-online-creo-perfil-ludopata.html>
- Myers, J. (2002). Royally flushed over youth gambling. *The Education Digest*, 5, 56-61,67. Obtenido de <https://search.proquest.com/openview/47646983dcb71158f0ff6a136bf1fe39/1?pq-origsite=gscholar&cbl=25066>
- Olivarez/EFE, P. (20 de enero de 2014). Vanguardia. *Cuidado con la adicción a los videojuegos*. México: Vanguardia. Obtenido de <http://www.vanguardia.com.mx/cuidadoconlaadiccionalosvideojuegos-1928071.html>
- Organización Mundial de La Salud. (1992). *Clasificación Internacional de Enfermedades, décima versión CIE 10*. Estados Unidos.
- Pérez, J. I. (Enero de 2013). Juego patológico y dependencia del alcohol en una muestra de trabajadores y estudiantes universitarios: prevalencias, interrelaciones y diferencias de género. *Psychol. av. discipl.*, 8(1).
- Physorg. (13 de junio de 2017). *Facilísimo*. Obtenido de Consecuencias de la adicción a los videojuegos: http://tecnologia.facilisimo.com/blogs/ocio/videojuegos/consecuencias-de-la-adiccion-a-los-videojuegos_614939.html
- R., V. K. (2004). *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: the people, the addiction and the playing experience*. Carolina del Norte, Estados Unidos: Mc Farland & Company, Inc., Publishers Jefferson.
- Ramírez, Y. (6 de febrero de 2009). Ensayo. *Videojuegos ¿Vicio o Sana Diversión?* Bogotá D.C., Colombia.
- Rivera, C. P. (2016). *Psicopedia Información y Recursos sobre Psicología Org*. Recuperado el 1 de septiembre de 2016, de Psicopedia Información y Recursos sobre Psicología Org: <http://psicopedia.org/5234/uso-y-abuso-de-la-tecnologia-en-ninos-y-adolescentes/>
- Sánchez, B. y. (1995). *Métodos de Investigación*. Maracay: Ediciones Universidad Bicentenario de Aragua.
- Sánchez-Martínez, M., & Otero, A. (10 de julio de 2009). Usos de internet y factores asociados en adolescentes de la Comunidad de Madrid. *Atención primaria*, 12(2), 131-137.

- Secretaría de Educación de la Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. (2015). Boletín Estadístico .
Caracterización del sector educativo de Bogotá D.C., 6, 7.
- U.S. Public Health Service. (30 de August de 2017). *Syphilis Study at Tuskegee*. Obtenido de U.S. Public Health Service: <https://www.cdc.gov/tuskegee/timeline.htm>
- Uma. (2010). *Eleconomista.es*. (Eleconomista.es) Recuperado el 02 de 2015, de Eleconomista.es: <http://listas.eleconomista.es/economia/240-las-industrias-que-ms-dinero-mueven-en-el-mundo>
- Unidad Investigativa. (11 de agosto de 2008). Cuando la ludopatía no es un juego de niños.
Diario El País, pág. 1.
- Vacca, R. (1996). La coadicción y las adicciones no convencionales. *Revista Adicciones*.
- Vacca, R. (2001). Los Padres, Los Hijos y la Pareja del Adicto, de la familia funcional a la disfuncional. *Salud y drogas*.
- Vacca, R. (2005). Estudio Aspectos Clínicos de la conducta adictiva al juego, una de las adicciones no convencionales; del Instituto de Investigación de Drogodependencias. *Revista Salud y Drogas*, 5(1), 77-97.
- Viñas Poch, F., Ferrer, J. J., Villar Hoz, E., Caparros Caparros, B., Pérez Guerra, I., & Cornella Canals, M. (2002). Internet y psicopatología: las nuevas formas de comunicación y su relación con diferentes índices de. *Clínica y Salud*, 13(3), 235-256.
- Watts, D. (2006). *Seis grados de separación: La ciencia de las redes en la era del acceso*. Barelona, España: Paidós.

Anexos

Anexo 1: Protocolo del Instrumento

Identificación: Datos del protocolo

Nombre: Encuesta *sobre la adicción* a los juegos de Internet en adolescentes.

Nombre original: Encuesta sobre la adicción a los juegos de Internet en los adolescentes de los colegios de la Policía Nacional de Colombia en la ciudad de Bogotá D.C.

Autor: Alfredo Ariza

Director de trabajo de grado: M.Sc. Jarold Guillermo Torres Amaya

Jueces expertos:

Miguel Sorrel Lujan – Magister en Metodología del Comportamiento y de la Salud – UAM España
 Rodrigo Schames Kreitchmann - Magister en Metodología del Comportamiento y de la Salud – UAM España
 Dolores Martínez– Magister en Metodología del Comportamiento y de la Salud – UAM España
 Belén Ruiz Fernández – Magister en Metodología del Comportamiento y de la Salud – UAM España

Año: 2015

Versiones: No hay protocolos anteriores.

DESCRIPCIÓN

Tipo de instrumento: Cuestionario digital.

Objetivos: Identificar los niveles de tendencia a la adicción a los juegos de Internet en los estudiantes de los Colegios de la Policía Nacional en la ciudad de Bogotá, por medio de ello.

Población: El Instrumento fue diseñado para niños y niñas de 10 a 17 años de edad.

Número de ítems: Consta de 28 ítems divididos en seis criterios mediante la Teoría Biopsicosocial de Griffiths.

Descripción: El instrumento evalúa los seis criterios de comportamiento definidos operacionalmente como adicción.

- | | |
|--------------------------------|----------------------------|
| 1) Prominencia | 4) Síndrome de abstinencia |
| 2) Cambios del estado de ánimo | 5) Conflictos |
| 3) Tolerancia | 6) Recaídas |

En este caso, los criterios corresponden al uso recurrente de los juegos de Internet por parte de los adolescentes. Ofrece un índice cuantitativo y cualitativo del uso del Internet, los estados de ánimo y las circunstancias generadoras de los mismos ante esta dependencia.

Validación: Por criterio de expertos, para una calificación total de juez experto1: 15 puntos, juez experto 2: 14 puntos de un total de 16 puntos posibles.

Anexo 2: Calificación del instrumento por parte de jueces

PLANILLAS JUICIO DE EXPERTOS No. 1

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el Instrumento: Encuesta sobre la adicción a los juegos de Internet en adolescentes que hace parte de la investigación: **NIVELES DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LOS COLEGIOS DE LA POLICÍA NACIONAL DE LA CIUDAD DE BOGOTÁ D.C.** La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente; aportando tanto al área investigativa de la psicología como a sus aplicaciones. Agradecemos su valiosa colaboración.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL JUEZ:

Miguel Ángel Sorrel Lujan

FORMACION ACADEMICA

Máster en Metodología, licenciado en Psicología

AREAS DE EXPERIENCIA PROFESIONAL

Contratado investigador en formación

TIEMPO 6 meses CARGO ACTUAL: **Investigador en formación**

INSTITUCION **Universidad Autónoma de Madrid**

Email: **sorrel.mig@gmail.com** Móvil: **692766941**

Objetivo de la investigación:

Identificar los niveles de adicción a los videos juegos en los estudiantes de los Colegios de la Policía Nacional, en la ciudad de Bogotá, con el fin de aportar estrategias de prevención e intervención psicoterapéutica en cada caso.

Objetivo del juicio de expertos:

Establecer mediante criterios de fiabilidad y validez que los resultados obtenidos a partir de la aplicación del instrumento sean eficientes; aportando tanto al área investigativa de la psicología.

Objetivo de la prueba:

Identificar los niveles de adicción a los juegos de Internet en los estudiantes de los Colegios de la Policía Nacional en la ciudad de Bogotá, por medio de ello, generar estrategias de intervención que permitan anticipar otras conductas desencadenantes.

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión.
	2. Bajo nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total.
	3. Moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente.
	4. Alto nivel	Los ítems son suficientes.
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos de los ítems.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
Relevancia El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Fuente: Tomado de criterios para la validación de instrumentos, Hernández-Sampieri (1991)

*Para los casos de equivalencia semántica se deja una casilla por ítem, ya que se evaluará si la traducción o el cambio en vocabulario son suficientes.

Diseño y ajuste: M.Sc. Jarold Guillermo Torres Amaya

DIMENSIÓN	ITEM	SUFICIENCIA*	COHERENCIA	RELEVANCIA	CLARIDAD	OBSERVACIONES INICIAL AJUSTADA
PROMINENCIA X1	1	4. El número de ítems y el contenido me parecen adecuados	4	4	4	
	2		4	4	4	
	3		3	4	4	
	4		4	4	4	
	5		4	4	4	
	6		3	3	4	Me cuesta ver la relación con Prominencia.
	7		4	4	4	
	8		4	3	4	
	9		3	3	4	Me cuesta ver la relación con Prominencia.
CAMBIO DEL ESTADO DE ÁNIMO X2	10	2. Son pocos ítems, pero tal vez no sea necesario tener más. Puedes tener problemas para identificar el modelo factorial si las dimensiones no están correlacionadas.	4	4	4	El contenido es bueno.
	11		4	4	4	El contenido es bueno.
TOLERANCIA X3	12	1. Veo poca relación con Tolerancia, o he entendido mal el constructo, o faltan ítems. Por ejemplo: "Si estoy cerca de conseguir un logro, dedicaré más tiempo a jugar" "Conseguir ganar logros en el juego es importante para mí".	4	4	4	
	13		3	4	4	
	14		4	4	4	
	15		4	4	3	Aclarar en el enunciado que te refieres a cuántos días a la semana, no veces. Se confunde con el ítem 16
	16		4	4	4	Ver comentario para el ítem 15
	17		3	4	4	Si es para ver si juega entre semana o fin de semana vale.
	18		3	3	4	Muy relacionado con PROMINENCIA X1, e.g. el ítem 15. En un análisis factorial seguramente salgan pesos cruzados.
	19		4	3	4	
	20		4	4	4	

SINDROME DE ABSTINECIA X4	21	4. Me parece que está bien medido.	4	4	4	
	22		4	4	4	
	23		4	4	4	
	24		4	4	4	
CONFLICTOS X5	25	2. Son pocos ítems, pero tal vez no sea necesario tener más. Puedes tener problemas para identificar el modelo factorial si las dimensiones no están correlacionadas.	4	4	4	
	26		4	4	4	
RECAÍDA X6	27	2. Son pocos ítems, pero tal vez no sea necesario tener más. Puedes tener problemas para identificar el modelo factorial si las dimensiones no están correlacionadas.	4	4	4	
	28		4	4	4	

CALIFICACIÓN FINAL DESPUES DE CORRECCIONES

Crterios	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia
Juez	4	3	4	4

* AJUSTAR FILAS TANTO COMO SEA NECESARIO

- ¿Hay alguna dimensión que hace parte del constructo y no fue evaluada?

No soy experto en este tema, pero diría que esta todo. Miraría los criterios del DSM-V para ver los criterios de algún otro síndrome de abstinencia y así encontrar alguna idea.

- ¿Cuál?

Ver comentario anterior.

PLANILLAS JUICIO DE EXPERTOS No. 2

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el Instrumento: Encuesta sobre la adicción a los juegos de Internet en adolescentes que hace parte de la investigación: **NIVELES DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LOS COLEGIOS DE LA POLICÍA NACIONAL DE LA CIUDAD DE BOGOTÁ D.C.** La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente; aportando tanto al área investigativa de la psicología como a sus aplicaciones. Agradecemos su valiosa colaboración.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL JUEZ:

Belén Ruiz Fernández

FORMACION ACADEMICA

Magisterio de Educación Primaria por la Universidad de Cantabria, Licenciada en Psicología por la Universidad de Oviedo y Máster en Metodología de las Ciencias del Comportamiento y de la Salud.

AREAS DE EXPERIENCIA PROFESIONAL

Mi trabajo se desarrolla en el campo de la psicometría

TIEMPO _____ CARGO ACTUAL: __ Técnico de I+D+i

INSTITUCION: TEA Ediciones

Email: belen.ruiz@teaediciones.com Móvil: _____

Objetivo de la investigación:

Identificar los niveles de adicción a los videos juegos en los estudiantes de los Colegios de la Policía Nacional, en la ciudad de Bogotá, con el fin de aportar estrategias de prevención e intervención psicoterapéutica en cada caso.

Objetivo del juicio de expertos:

Establecer mediante criterios de fiabilidad y validez que los resultados obtenidos a partir de la aplicación del instrumento sean eficientes; aportando tanto al área investigativa de la psicología.

Objetivo de la prueba:

Identificar los niveles de adicción a los juegos de Internet en los estudiantes de los Colegios de la Policía Nacional en la ciudad de Bogotá, por medio de ello, generar estrategias de intervención que permitan anticipar otras conductas desencadenantes.

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión.
	2. Bajo nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total.
	3. Moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente.
	4. Alto nivel	Los ítems son suficientes.
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos de los ítems.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
Relevancia El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Fuente: Tomado de criterios para la validación de instrumentos, Hernández-Sampieri (1991)

*Para los casos de equivalencia semántica se deja una casilla por ítem, ya que se evaluará si la traducción o el cambio en vocabulario son suficientes.

Diseño y ajuste: M.Sc. Jarold Guillermo Torres Amaya

DIMENSIÓN	ITEM	SUFICIENCIA*	COHER	RELE	CLAR	OBSERVACIONES ANTES DE AJUSTES
X1	1	4	3	4	3	Comúnmente, ¿tienes deseos de jugar a juegos de Internet y no lo puedes postergar?
	2		4	4	4	
	3		3	4	3	¿Prestas atención cuando te hablan mientras juegas en Internet?
	4		3	4	4	Este ítem creo que habría que reformularlo. Puede pasarse toda la tarde comiendo palomitas delante del ordenador y no equivaldría a ninguno de los 3 momentos que usted ha marcado.
	5		3	4	4	Especificar mejor qué quiere decir con descansar: jugará de seguido hasta que llegue al final dejando de lado sus obligaciones, utilizará todo su tiempo de ocio para seguir jugando... Sería bueno reorientar ese ítem ya que puede ser ambiguo y que cada persona lo interprete de diferente manera.
	6		3	4	4	Habría que mirar los datos, pero de primeras creo que este ítem no va a aportar mucho a la escala
	7		4	4	4	Puede llevar a error. Ya que se engloban diferentes tipos de juegos, el ítem tiene que ser más concreto con a qué se refiere con comprar una heroína y si en todos los juegos cabe esa posibilidad. También si se refiere a con dinero de verdad o con dinero ganado en el juego.
	8		3	4	4	No sé si se podría encajar en esta escala. habla de emociones, igual que los ítems de la segunda dimensión
	9		3	4	3	A nivel psicométrico, este ítem no se puede medir junto con el resto, por tanto, no va con la escala
X2	10	1	3	4	3	En las opciones, no se puede poner unas como adjetivo y otras como nombre
	11		4	4	3	
X3	12	4	4	4	3	Habría que especificar mejor qué es un nivel alto, si pasarse el juego o llegar a las últimas etapas, o saberse trucos.
	13		4	3	4	Desde mi punto de vista, la edad de inicio no tiene que ver con este problema
	14		3	3	4	Al igual que antes, es muy personal decir en qué nivel estas
	15		4	4	4	Si juega una vez, pero se pasa 14 horas seguidas... Se podría redefinir como: todos los días, cada vez que tengo tiempo libre... O cambiar el ítem y hacer algo como "me fijo horas a la semana para jugar o juego todas las que me apetecen..."
	16		4	4	3	¿Cuánto tiempo dedica en promedio (o

	17		3	3	4	de media) a su juego favorito al día? Este tipo de respuesta en el que se escogen varias alternativas, no se puede analizar con el resto
	18		3	4	4	Yo creo que es más de la dimensión 1
	19		3	4	4	Este ítem casi se solapa con el desde qué edad juega. Además, puede haber periodos interrumpidos (por exámenes, enfermedad, que le dejó de atraer el juego...)
	20		4	4	4	Ocurre lo mismo que con el ítem 19
X4	21	3	4	4	3	Especificar cuánto tiempo o especificar porqué deja de jugar "¿siente enojo o irritabilidad cuando tiene que dejar de jugar por cumplir con sus obligaciones?"
	22		4	3	4	
	23		4	4	3	¿Siente ansiedad o nerviosismo cuando deja de jugar al videojuego o al juego de Internet?
	24		4	4	3	La misma corrección que en el anterior
X5	25	1	3	4	3	
	26	Esta dimensión son dos ítems y uno engloba al otro. Sería conveniente eliminarla	3	3	4	Probablemente, si has tenido problema en los estudios, has tenido problema en casa
X6	27	1	3	4	4	
	28	Estos ítems se podrían sacar de alguna escala de dejar de fumar, para que estén mejor desarrollados y que haya más variedad	4	4	4	

CALIFICACIÓN FINAL POSTERIOR A AJUSTES Y RECOMENDACIONES

Criterios	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia
Juez	4	3	4	3

* AJUSTAR FILAS TANTO COMO SEA NECESARIO

- ¿Hay alguna dimensión que hace parte del constructo y no fue evaluada?

- ¿Cuál?

Anexo 3: Oficio solicitud autorización para la aplicación de la encuesta ante el Área de Educación de la Dirección de Bienestar Social de la Policía Nacional.

Bogotá D.C., 18 de agosto de 2015

Señora Teniente Coronel
EMILIANA VARGAS RAMIREZ
Jefe Grupo de Educación
Dirección de Bienestar Social
Calle 44 No. 50-51
Ciudad



Referencia: Solicitud

Cordial saludo,

De manera atenta me dirijo ante mi Coronel, con el fin de solicitar su colaboración consistente en aplicar una encuesta digital a los estudiantes de los colegios de la Policía de la ciudad capital sobre la tendencia a jugar los juegos de Internet, por los siguientes motivos que expongo a continuación:

Soy el Intendente Alfredo Ariza, laboro en el Centro Automático del Despacho de la MEBOG, me encuentro en décimo semestre de psicología en la Fundación Universitaria Los Libertadores, ubicada en la Carrera. 16 # 63A – 68, PBX: 2 54 47 50; en donde estoy realizando mi tesis sobre el enunciado tema.

La encuesta tiene una duración de diez minutos para ser contestada, la cual se encuentra en el siguiente enlace: <http://ludopatia-encuesta.blogspot.com/>

El propósito de esta investigación es establecer si esta población objeto de estudio presenta una adicción a estos juegos, con el ánimo de identificar causas, síntomas, consecuencias y diferencias de género que hay sobre esta adicción.

Al culminar mi proyecto, presentaré las estadísticas que se realizaron al respecto, y el listado de estudiantes que presentan una tendencia a esta adicción, con el fin de aportar estrategias de prevención y las acciones correspondientes de los padres y del colegio para el caso.

Agradezco la atención prestada a la presente y en espera de una respuesta me despido quedando mis datos de comunicación al pie de la página.

Atentamente

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Alfredo Ariza".

ALFREDO ARIZA
Cédula de ciudadanía 79.696.857 de Bogotá D.C.

Anexo: documentos soportes (fotocopia cedula de ciudadanía, carné universitario, carné policial, cuestionario)

Celular: 3115849480

E mail: aariza@ulibertadores.edu.co y/o alfredo.ariza@correo.policia.gov.co

Anexo 4: Oficio solicitud autorización para la aplicación de la encuesta ante la Dirección de Bienestar Social de la Policía Nacional.

Bogotá D.C., 21 de agosto de 2015

Señor Brigadier General
WILLIAM ERNESTO RUIZ GARZON
Director Bienestar Social Policía Nacional
Calle 44 No. 50-51
Ciudad



Referencia: Solicitud

Cordial saludo,

De manera atenta y respetuosa me dirijo ante mi General, con el fin de solicitar su colaboración consistente en aplicar una encuesta digital a los estudiantes de los Colegios de la Policía de la ciudad capital sobre la tendencia a jugar los juegos de Internet, por los siguientes motivos que expongo a continuación:

Soy el Intendente Alfredo Ariza, laboro en el Centro Automático del Despacho de la Metropolitana de Policía de Bogotá, me encuentro en décimo semestre de psicología en la Fundación Universitaria Los Libertadores, ubicada en la Carrera. 16 # 63A – 68, PBX: 2 54 47 50; en donde estoy realizando mi tesis de grado sobre el enunciado tema.

La encuesta tiene una duración de diez minutos para ser contestada, la cual se encuentra en el siguiente enlace: <http://ludopatia-encuesta.blogspot.com/>

El propósito de esta investigación es establecer si esta población objeto de estudio presenta una adicción a estos juegos, con el ánimo de identificar causas, síntomas, consecuencias y diferencias de género que hay sobre esta adicción.

Al culminar mi proyecto, presentaré las estadísticas que se realizaron al respecto, y el listado de estudiantes que presentan una tendencia a esta adicción, con el fin de aportar estrategias de prevención y las acciones correspondientes de los padres y del colegio para el caso.

Agradezco la atención prestada a la presente y en espera de una respuesta me despido quedando mis datos de comunicación al pie de la página.

Atentamente


ALFREDO ARIZA
Cédula de ciudadanía 79.696.857 de Bogotá D.C.

Anexo: documentos soportes (fotocopia cedula de ciudadanía, carné universitario, carné policial, cuestionario)

Celular: 3115849480
E mail: aariza@ulibertadores.edu.co y/o alfredo.ariza@correo.policia.gov.co

Anexo 5: Oficio respuesta de autorización para la aplicación de la encuesta por parte de la Dirección de Bienestar Social de la Policía Nacional y el Área de Educación



MINISTERIO DE DEFENSA NACIONAL
POLICÍA NACIONAL
DIRECCIÓN DE BIENESTAR SOCIAL



MINISTERIO DE DEFENSA
POLICÍA NACIONAL



MINISTERIO DE DEFENSA
POLICÍA NACIONAL

Unidad: _____
 Radicado por: _____
 Fecha: _____

No. S-2015- / DIBIE – AREDU – 29.25

Bogotá, D.C. 14 de Septiembre de 2015

Señor Intendente
AJFREDO ARIZA
 Centro Automático de Despacho MEBOG
 alfredo.ariza@conrao.policia.gov.co

Asunto: Respuesta a Solicitud

De manera atenta me permito informarle, que ante la solicitud realizada consistente en aplicar una encuesta digital a los estudiantes de Bachillerato de los Colegios de la Policía Nacional de la Ciudad de Bogotá, sobre la tendencia a los Juegos de Internet, ha sido autorizada por parte de la Dirección de Bienestar Social, ante lo cual deberá entrevistarse con los Señores Rectores de los Colegios, con el fin de realizar las coordinaciones correspondientes.

Una vez finalizada las encuestas, deberá presentar a esta Jefatura, los resultados de la investigación, mediante un informe ejecutivo.

Atentamente,



Teniente Coronel **EMILIANA VARGAS RAMÍREZ**
 Jefe Área de Educación DIBIE

Brigada 1
 C. 140
 P. 14000000
 M. 14000000

P. 14000000
 C. 14000000
 M. 14000000

Salda 44 50-51, piso 4º Bogotá
 Teléfonos 3156775 – 2207932
dibie.aseta@policia.gov.co
www.policia.gov.co



ICS - 07 - 001
VER 2

Página 1 de 1

Aprobación: 01/09/2014

Anexo 6: Comunicado remitido del Área de Educación a los directores de los planteles educativos de Bogotá para apoyar el requerimiento de la investigación

REMITO COMUNICADO DE CUMPLIMIENTO

DIBIE AREDU-GRUPE <DIBIE.AREDU-GRUPE@policia.gov.co>

Responder a todos

vie 13/11/2015, 10:59 a.m.

DIBIE NUSEFA-ACADEMICA <dibie.nusefa-academica@policia.gov.co>;

+18 destinatarios

Bandeja de entrada

El mensaje se envió con importancia alta.

colegios.pdf 297 KB

Mostrar todos 1 archivos adjuntos (297 KB) descargar

Guardar en OneDrive - POLICIA NACIONAL DE COLOMBIA

BUENOS DIAS DIOS Y PATRIA

De manera atenta me permito remitir a los señores Rectores de los Colegios NUSEFA BOGOTA y ELBOR, comunicado con el fin se de atender este requerimiento.



Teniente Coronel

EMILIANA VARGAS RAMIREZ

Jefe Grupo Educación

Celular: +57 350-3802523

Teléfono: 3158775 – 2207982

Correo: dibie.aredu-grupe@policia.gov.co

Anexo 7: Consentimiento informado



Los Libertadores
Fundación Universitaria
Personería Jurídica Res. No. 7842 de mayo de 1982

FACULTAD DE PSICOLOGÍA
TRABAJO DE GRADO

FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LOS COLEGIOS DE LA POLICÍA NACIONAL DE LA CIUDAD DE BOGOTÁ, RESPECTO A LOS JUEGOS DE INTERNET.

La presente encuesta digital busca medir el nivel de percepción frente a los juegos de Internet, no hay respuestas CORRECTAS o INCORRECTAS, sino la expresión de tus opiniones. Este estudio nos ayudará a aprender más sobre la adicción a los juegos de Internet.

La encuesta tendrá una duración de 15 minutos para que sea contestada, por favor tome la opción que más se acerque a la realidad.

¿Qué pasa si digo “sí, quiero participar en el estudio”?
Si dice que sí:

Le preguntaremos sobre el tipo de juego que juega en Internet, el tiempo que juega, el nivel en que se encuentra, sus consideraciones al respecto cuando juega y deja de jugar

Le daremos un formulario con preguntas para que usted las conteste.

Si quiere, podemos leerle las preguntas en voz alta y escribir sus respuestas en el formulario.

Estas preguntas no tienen respuestas correctas o incorrectas. Puede saltar cualquier pregunta si no quiere contestarla.

Todos los datos recogidos en este cuestionario son de carácter anónimo y serán tratados de forma rigurosamente confidencial. Las únicas personas autorizadas para ver sus respuestas son las que trabajan en el estudio y las que se aseguran de que éste se realice de manera correcta

Podrá observar el resumen consolidado de respuestas en la encuesta digital en el link donde contestó el cuestionario.

Cuando compartamos los resultados del estudio del presente trabajo de grado, se presentarán los resultados al área de psicología del colegio a que pertenezcan para que sea fuente de referencia en posteriores estudios y publicar un artículo en una publicación indexada en donde no incluiremos el nombre de la institución, salvo los enunciados participantes del documento elaborado.

Si quiere conocer los resultados del estudio o tiene preguntas al respecto, puede formularlas al siguiente email: aariza@ulibertadores.edu.co, la cual se les contestaran en la brevedad posible.

Participar en este estudio, podría ayudar a personas que presentan una tendencia a la adicción a los juegos en el futuro.

¿Para qué se firma este documento?

Lo firma para poder participar en el estudio.

Al firmar este documento está diciendo que:

Está de acuerdo con participar en el estudio.

Le hemos explicado la información que contiene este documento

Se me ha explicado el objeto del estudio y han sido claras las instrucciones para la aplicación de la encuesta.

Respondo la encuesta voluntariamente y eximo de alguna responsabilidad a las directivas del colegio y a quienes lo administran.

ESTUDIANTE

Nombres y Apellidos _____ Firma del estudiante _____

Tarjeta de Identidad _____ Fecha: _____

ÁREA DIRECTIVA DEL COLEGIO

Rector Colegio _____

Nombres y Apellidos _____ Fecha: _____

Coordinador Académico _____

Nombres y Apellidos _____ Fecha: _____

Firma del que provee el consentimiento _____

Nombres y Apellidos _____ Fecha: _____

GRACIAS POR SU VALIOSA AYUDA Y POR EL TIEMPO DEDICADO

Anexo 8: Instrumento



ENCUESTA SOBRE LOS VIDEOJUEGOS QUE JUEGAN LOS ADOLESCENTES

La presente encuesta busca medir el nivel de percepción frente a los juegos de Internet, no hay respuestas CORRECTAS o INCORRECTAS, sino la expresión de tus opiniones.

Todos los datos recogidos en este cuestionario son de carácter anónimo y serán tratados de forma rigurosamente confidencial.

Gracias por tu valiosa ayuda y por el tiempo dedicado.

DATOS GENERALES

*Obligatorio

a) Colegio *

b) Curso *

c) Sexo *

- Femenino
 Masculino

d) Edad *

e) Fecha de nacimiento *

f) Ubicación entre los hermanos(as) *

- Hijo(a) único(a)
- Primer hijo(a)
- Segundo hijo(a)
- Tercer hijo(a)
- Cuarto hijo(a)
- Quinto hijo(a)

g) Estrato social *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

h. ¿Ha jugado alguna vez un videojuego, un juego de celular o un juego de Internet? *

Si su respuesta es SI, puede seguir contestando la encuesta, de lo contrario no.

- SI
- NO

i) ¿Cuál es su videojuego o Juego de Internet preferido?

j. ¿A través de quién o cómo aprendió a jugar en Internet? Ejemplo: Papá, Mamá, Hermano(a), Primo(a), Sobrino(a), Amigo(a), Compañero(a) de estudio, etc.

k) ¿Qué tipos de videojuegos o juegos de Internet le gustan más?

- Juegos de simulación. Juegos que imitan la "experiencia" de manejar vehículos aéreos, terrestres, acuáticos o armas a distancia, combate cuerpo a cuerpo, o artilugios, etc. Existen algunos casos en que se muestra una sencilla historia, en otras sólo es como un simulador.
- Juegos de arcade. Como contraposición a los juegos de simulación, un juego de arcade es muy sencillo de jugar, los efectos de movimiento no responden de manera realista a las leyes de la física, con el fin de facilitar su manejo, como por ejemplo el de lanzar truenos de las manos.
- Juegos de estrategia. Los juegos de estrategia son las acciones del juego en donde los sucesos se presentan de forma continua, sin que haya ningún tipo de pausa entre las acciones del jugador y lo que sucede en el juego, en el cual nuestra agilidad mental y capacidad de reacción es más importante para realizar una serie de acciones muy meditadas, encaminadas hacia un fin determinado.
- Juegos de azar. Son juegos en los cuales las posibilidades de ganar o perder no dependen exclusivamente de la habilidad del jugador, sino que interviene también el azar. La mayoría de ellos son juegos de apuestas, cuyos premios están determinados por la probabilidad estadística de acertar la combinación elegida; mientras menores sean las probabilidades de obtener la combinación correcta, más grande es el premio. Juego de naipes, domino, o fichas de elección.

l) ¿Cuáles son las metas a lograr en su juego de Internet preferido?

- Alcanzar poder
- Alcanzar dinero y fama
- Conquistar tierras
- Derrotar enemigos y rivales
- Otros

ENCUESTA

Cualquier comportamiento que cumpla estos seis criterios será definido operacionalmente como adicción (Griffiths, 2005).

1. ¿Prestas atención cuando le hablan mientras juega al videojuego?

2. Prefiere desayunar, almorzar y/o cenar, mientras juega un videojuego?

3. ¿Está obsesionado con un juego, que quieres culminar todas las misiones hasta el final

4. ¿Ha llegado a un alto nivel de dominio de algún videojuego?

5. ¿Le gusta que salgan nuevas actualizaciones sobre los videojuegos?

6. ¿Comenzó a usar los videojuegos antes de los 11 años de edad?

7. ¿Ha comprado un avatar con dinero?

8. ¿Juega todos los días de la semana?

9. ¿Juega menos de dos horas al día?

10. ¿Comúnmente tiene deseos de jugar a los videojuegos que no lo puedes postergar?

11. ¿Juega más de dos horas al día?

12. Cuando desea jugar un videojuego ¿lo puedes dejar para otro momento?

13. ¿Juega a los videojuegos hace menos de un año?

14. ¿Juega a los videojuegos hace más de un año?

15. ¿Se siente intranquilo cuando deja de jugar un videojuego por un tiempo?

16. ¿Ha tenido problemas en sus actividades académicas por jugar los videojuegos?

17. ¿Comenzó a usar los juegos de Internet después de los 12 años de edad?

18. Cuando tienes tiempo y dinero, ¿prefieres jugar antes que hacer otras cosas?

19. ¿Ha sentido alguna vez que un videojuego le haya transferido emociones?

20. ¿Siente enojo o irritabilidad cuando le interrumpen el videojuego?

21. ¿Siente ansiedad al dejar de jugar un videojuego?

22. ¿Siente tristeza al dejar de jugar el videojuego?

23. ¿Juega menos de tres veces a la semana?

24. ¿Ha buscado un pretexto para jugar en Internet?

25. ¿Ha tenido problemas en sus actividades de hogar por jugar los videojuegos?

26. Después de un tiempo, ¿Considera que debe ponerse al día con los videojuegos?

Enviar

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Con la tecnología de
 Google Forms

Google no creó ni aprobó este contenido.

[Denunciar abuso](#) - [Condiciones del servicio](#) - [Condiciones adicionales](#)