

RELACIÓN ENTRE LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y LA
SATISFACCIÓN CON LA VIDA EN ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE
DERECHO DE LA UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS, SEDE DE VILLAVICENCIO



YULI NAVARRO HERRERA
PAULA ANDREA RÍOS ORTIZ



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
VILLAVICENCIO
2023

RELACIÓN ENTRE LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y LA
SATISFACCIÓN CON LA VIDA EN ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE
DERECHO DE LA UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS, SEDE DE VILLAVICENCIO

YULI NAVARRO HERRERA
PAULA ANDREA RÍOS ORTIZ

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Psicólogas

Director
PS. JIMMY ALEJANDRO DELGADO CORREA

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
VILLAVICENCIO

2023

Autoridades académicas

P. JOSÉ GABRIEL MESA ANGULO, O.P.

Rector General

P. FRAY EDUARDO GONZÁLEZ GIL, O. P.

Vicerrector Académico General

P. JOSÉ ANTONIO BALAGUERA CEPEDA, O.P.

Rector Sede Villavicencio

P. RODRIGO GARCÍA JARA, O.P.

Vicerrector Académico Sede Villavicencio

JULIETH ANDREA SIERRA TOBÓN

Secretaria de División Sede Villavicencio

MG. ANDREA CAROLINA CAÑON SÁNCHEZ

Decana Facultad de Psicología

Agradecimientos

Gracias a Dios por permitirme culminar mis estudios con gran satisfacción, agradezco a los pilares fundamentales de mi vida; mi familia por ser el motor inicial de mis estudios, a mis padres por ser mi motivo de lucha y la inspiración de mis metas. Igualmente, agradezco a mi compañero de vida quien ha sido un apoyo incondicional e inspirador en todo momento. De igual modo, agradezco a mi compañera Paula Ríos por haber recorrido juntas de la mano esta significativa y enriquecedora experiencia llamada pregrado. De esta manera, me siento orgullosa por mi constancia y disciplina que me han llevado a finalizar este ciclo de mi vida, el cual es el camino para el inicio de muchos más. Finalmente, y no siendo menos importante, agradecemos al asesor Mg. Jimmy Delgado por su tiempo, aportes y confianza en nosotras.

Yuli Navarro Herrera

El haber culminado la tesis me genera gran satisfacción y agradecimiento por todo mi proceso académico y por las personas que hicieron parte de este. Principalmente agradezco a mi compañera Yuli Navarro, por no sólo acompañarme en este proyecto, sino por haberme acompañado y apoyado en toda la carrera. De igual manera, agradezco a mi pareja, por haberme apoyado e ilustrado en esta tesis de inicio a fin. Agradezco a cada una de las personas que participó en la investigación y nos permitió llevarla a cabo, y por los buenos deseos en el camino de la investigación. De igual manera, agradezco a mi familia, mis padres y mis mascotas por siempre estar ahí en cada momento de angustia, estrés, desvelo, pero también en cada momento de gratificación. Y, por último, agradezco al asesor Mg. Jimmy Delgado por habernos acompañado en todo el proceso; por su sabiduría, acompañamiento y por su confianza en nuestras dotes de investigación.

Paula Andrea Ríos Ortiz

Tabla de contenido

	Pág.
Resumen.....	10
Abstract	11
Problematización.....	12
Planteamiento y Formulación del problema	12
Justificación	17
Objetivos	23
Objetivo general.....	23
Objetivos específicos	23
Marco Epistemológico y Paradigmático	24
Marcos de referencia.....	29
Marco Disciplinar	29
Adicción.....	29
Dependencia.....	30
Dependencia a los videojuegos	30
Teoría de Dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco (2011)	31
Satisfacción con la vida	32
Modelo de bienestar subjetivo de Diener (1980).....	32
Marco Interdisciplinar, Multidisciplinar y Transdisciplinar	33
Dependencia a los videojuegos	33
Satisfacción con la vida	34
Marco Legal y Normativo.....	35
Marco Institucional	37
Antecedentes investigativos.....	38
Método	44
Diseño	44
Criterios de inclusión	45
Criterios de exclusión	45

Muestra	45
Instrumentos.....	46
Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)	46
Procedimiento	47
Fase Teórica	47
Fase de transcripción de los instrumentos psicológicos	47
Fase de solicitud de autorización ante las facultades.....	48
Fase de divulgación de información de participación.....	48
Fase de aplicación de instrumentos.....	48
Fase de análisis estadístico de instrumentos	48
Fase de devolución de los resultados	49
Hipótesis	50
Hipótesis correlacionales	50
Hipótesis de Investigación	50
Hipótesis Nula.....	50
Hipótesis estadística.....	50
Hipótesis de investigación	50
Hipótesis nula.....	50
Hipótesis distribución de datos	51
Hipótesis de investigación	51
Hipótesis Nula.....	51
Consideraciones éticas	52
Análisis descriptivo estadístico de los resultados	54
Gráficos de normalidad	55
Resultados	56
Correlación de Variables.....	59
Discusión de resultados.....	63
Conclusiones	68
Aportes, limitaciones y sugerencias.....	70
Aportes	70
Limitaciones.....	70

Sugerencias	71
Referencias.....	72

Lista de tablas

	Pág.
9	
Tabla 1	45
Tabla 2	46
Tabla 3	47
Tabla 4	54
Tabla 5	56
Tabla 6	57
Tabla 7	57
Tabla 8	58
Tabla 9	58
Tabla 10	59
Tabla 11	60
Tabla 12	61
Tabla 13	62

Lista de figuras

	Pág.
Figura 1	46
Figura 2	55
Figura 3	55

Resumen

El presente estudio describe la relación entre la dependencia a los videojuegos y la satisfacción con la vida en estudiantes de Derecho de la universidad Santo Tomás, sede de Villavicencio. La investigación tiene enfoque cuantitativo, a partir de un diseño no experimental con alcance descriptivo/correlacional de corte transaccional. Utilizó como instrumentos el Test de Dependencia a videojuegos (Marcos y Chóliz, 2011) y la Escala de Satisfacción con la vida de Diener. La muestra total fue de 256 participantes; sin embargo, a partir de los criterios de exclusión, se tuvieron en cuenta los resultados de 225 participantes (51% Mujeres y 49% Hombres). Los resultados de la investigación indican que el 29% de los participantes presentan un nivel moderado de dependencia a los videojuegos (nivel moderado a nivel alto), teniendo en cuenta los resultados de investigaciones previas, se confirma que la dependencia a los videojuegos es predominante en la población masculina. Se logra evidenciar que el 66% de los participantes presentan un nivel moderado de satisfacción con la vida (un poco satisfecho y satisfecho). Por último, existe una correlación débil inversamente proporcional y estadísticamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y la satisfacción con la vida.

Palabras claves: Dependencia a los videojuegos, Satisfacción con la vida, Salud mental, Población universitaria.

Abstract

The present study describes the relationship between video game dependence and life satisfaction in law students of Santo Tomás University, headquarters of Villavicencio. The research has a quantitative approach, based on a non-experimental design with a descriptive/correlational scope of transactional cut. The Video Game Dependency Test (Marcos and Chóliz, 2011) and the Diener Life Satisfaction Scale were used as instruments. The total sample was 256 participants; however, based on the exclusion criteria, the results of 225 participants were taken into account (51% Women y 49% Men). The results of the research indicate that 29% of the participants present a moderate level of dependence on video games (moderate to high level). Taking into account the results of previous research, it is confirmed that dependence on video games is predominant in the male population. 66% of the participants present a moderate level of satisfaction with life (a little satisfied and satisfied). Finally, it was found that there is a weak inversely proportional, and statistically significant correlation between video game dependence and life satisfaction.

Keywords: Dependence on videogames, Life satisfaction, Mental health, University population

Problematización

Planteamiento y Formulación del problema

Flores, Ortega y Sánchez (2021) señalan que, en las últimas décadas, la tecnología y el internet irrumpieron en el funcionamiento del ser humano en su quehacer cotidiano. La tecnología se caracteriza por su innovación, interactividad, accesibilidad, modernidad y disponibilidad; modificando así la comunicación, el acceso a la información, el establecimiento de relaciones interpersonales e incluso el aprendizaje. La rapidez del desarrollo de la información y el conocimiento en la sociedad actual ocasionó que el uso de recursos y dispositivos tecnológicos sea una herramienta necesaria e inherente al ser humano (Rodríguez, Espinoza y Martínez, 2020).

Como parte de las nuevas tecnologías, la industria de los videojuegos aparece en los años 80 y 90 s. Desde entonces esta industria sigue emergiendo como resultado de una innovación continua; debido a esto, los videojuegos cubren un gigantesco mercado que ofrece contenido de video, productos electrónicos, realidad virtual, eventos especiales y torneos de videojuegos como espacio de recreación (Baltezarevic et al, 2018). Es así, como los videojuegos se posicionaron gracias a que ofrecen un universo de entretenimiento, diversión de fácil acceso y captación de audiencias de todas las edades, géneros, culturas y razas.

En los últimos años, el auge significativo en el uso de videojuegos ha representado tanto ventajas como desventajas en diversas áreas del ser humano. Alave y Pampa (2018), en Perú, en su investigación, realizada a partir de una muestra de 375 de estudiantes de ambos géneros, en un rango de 12 a 18 años de edad. Determinan que en cuanto más tiempo se invierte en los videojuegos, los procesos de socialización e interacción social se verán perjudicados. Establecen que la persona podría desarrollar más recursos que le permitan afrontar situaciones estresantes y disputas interpersonales.

De igual manera, Albarello et al (2021), en Argentina y Chile, a partir de 82 entrevistas a padres de menores que son usuarios del videojuego Fortnite, evidenciaron que los padres la perciben como una plataforma que hace que sus hijos se aíslen de quienes los rodean y de su familia. Los niños desconocen el entorno físico y prefieren la socialización virtual porque sienten más afinidad con las personas que interactúan en ese medio.

En una investigación realizada en Ecuador, con participantes de 16 a 18 años de edad, buscaba detectar la incidencia de las problemáticas familiares por el uso de videojuegos. Los resultados indicaron que existía falta de responsabilidad y cumplimiento con los deberes del hogar debido al uso de videojuegos, ocasionando así, problemáticas en las relaciones familiares (Santos, Pinto y Mogrovejo, 2020).

Zapata et al. (2021) con una muestra de 733 estudiantes de quinto y sexto grado, de escuelas públicas de Chile, tenía como objetivo evaluar si las horas dedicadas a los videojuegos e internet se relacionan con el rendimiento académico en los estudiantes, los resultados evidenciaron que, a mayor tiempo dedicado a las pantallas, los estudiantes mostraron un menor promedio en sus notas, concluyendo así en un bajo rendimiento académico. Además, presentaron afectaciones como problemas de memoria, escasa motivación en clase, lentitud para la resolución de problemas matemáticos y con más dificultad para resolver actividades complejas.

Sin embargo, investigaciones como la de Garay y Ávila (2021) establecen que los videojuegos, en lugar de afectar las capacidades cognitivas de los estudiantes, podría afectar positivamente en estas, teniendo como resultado un mejor desempeño académico. Establecen que los videojuegos pueden ser aplicados a cualquier área de conocimiento y permitirían reforzar los conocimientos a partir de herramientas dinámicas y lúdicas. Incluso, los videojuegos podrían ser utilizados por los docentes como herramientas evaluativas.

Sandoval (2020) señala que en cuanto más anticipado es el uso de videojuegos, mayor será la frecuencia de su uso en edades posteriores, lo que aumentará las conductas problemáticas en el futuro y su incidencia en los espacios de ocio y la recreación en su rutina diaria. Sánchez y Ortega et al (2019) indagaron acerca de la correlación entre actividad física, obesidad, hábitos sedentarios y uso de videojuegos en estudiantes de la provincia de Granada. La muestra estuvo compuesta por 261 niños de ambos sexos que se encontraban en el rango de 10 a 12 años. A pesar de que la muestra no demostró niveles altos de obesidad o sobrepeso, se encontró que la mayoría hacían uso de videojuegos como actividad de ocio, situación que hace que el tiempo dedicado a la actividad física no sea el adecuado.

Un estudio realizado en China con una muestra de 528 encuestados (7% hombres y 42% mujeres), en un rango de edad entre 25 y 44 años, estableció que los videojuegos hacen sentir inmerso al jugador y afecta la capacidad cognitiva para que puedan diferenciar entre lo que sería el mundo real y lo que es el mundo virtual. De igual manera, demostraron que jugar videojuegos

con contenido violento no está relacionado con la aparición de conductas violentas. (Liu et al., 2020).

Sin embargo, esto no es congruente con otras investigaciones que destacan la probabilidad de que jugar videojuegos violentos incida en el desarrollo sentimientos de ira (Lull y Bushman, 2016), tolerancia a actitudes violentas (Wei, 2007), pensamientos hostiles (Tamborini et al., 2004) y conductas agresivas (Greitemeyer y Mugge, 2014). Una investigación realizada con universitarios de la Universidad Metropolitana de Australia, demostró que la competencia y el fracaso en los videojuegos competitivos provocan afectividad agresiva y hostil por parte de los jugadores (Dowsett y Jackson, 2019).

Por otro lado, en Estados Unidos, en una investigación con una muestra de 220 participantes entre las edades de 8 a 12 años, evaluó la influencia de la presencia de armas en los videojuegos y la conducta de los niños frente a estas. Los resultados evidenciaron que jugar un videojuego violento aumentó la probabilidad de que los niños tocaran un arma real, también aumentó la posibilidad de que aprieten el gatillo, a sí mismos como a los demás (Chang y Bushman, 2019).

El panorama de los videojuegos resulta más problemático cuando se identifica el número de usuarios que mueve alrededor del mundo. Luzardo et al. (2019) señalan que para el año 2018, en Latinoamérica se registraron más de 234 millones de jugadores de videojuegos y 411.319.000 usuarios en la red. Asimismo, según las cifras, en Latinoamérica y el Caribe los ingresos anuales, son de 5 mil millones de dólares en el mercado de la industria de los videojuegos. En el caso de Colombia, representa en términos económicos 385 millones de dólares anuales.

Las personas pueden tener acceso a los videojuegos por diversas plataformas: consolas de juegos, computadoras, tabletas y teléfonos móviles; en efecto, medios que permiten que el acceso a los juegos sea diverso. De acuerdo con el Informe del Gaming en Colombia, realizado por la empresa Adsmovil en el año 2021, en una muestra de 1.200 encuestados el 67% de los adultos juegan videojuegos móviles. Por una parte, el 42% de los usuarios informan que juegan 4 a 5 veces al día, y por último el 29% juega más de 10 de horas semanalmente. El 53% de las personas jugaban diariamente en su celular, el 12% jugaba por medio de una computadora o laptop y el 9% a través de una consola de juegos (Adsmovil, 2021).

Recientemente, la Organización Mundial de Salud (2022) añadió oficialmente el trastorno por uso de videojuegos, como un trastorno tipificado en la categoría de trastornos debidos a comportamientos adictivos en la onceava edición de la Clasificación Estadística Internacional de

Enfermedades y Problemas de Salud Conexo. Destacando este trastorno como un patrón conductual donde el sujeto juega de forma recurrente videojuegos, indica ausencia de autocontrol sobre la intensidad de horas y días que invierte en el juego, y prioriza esta actividad sobre sus actividades cotidianas y su calidad de vida, incluso cuando esta acción representa efectos negativos en su diario vivir.

Gros et al (2019) determinan que la prevalencia del trastorno por uso de videojuegos es del 10% en la población general. De acuerdo con los criterios diagnósticos establecidos en el CIE 11, causa problemas significativos en el área académica, personal, social, etc. En concordancia con este criterio y las investigaciones anteriormente expuestas, el sujeto puede sufrir alteraciones significativas en su cotidianidad que podrían involucrar un problema para su bienestar.

Para este estudio se ha considerado relacionar dos variables: Dependencia a los videojuegos y la satisfacción con la vida. La primera variable establecida como un problema no adaptativo por el uso recurrente de los videojuegos, y, por otro lado, la satisfacción con la vida propuesta y definida por Diener en los años 80 como “la percepción personal de bienestar o felicidad” teniendo en cuenta la valoración que la persona hace sobre su vida, relacionando los intereses y metas que haya establecido (Vinaccia, Parada, Quiceno, Riveros y Vera Maldonado 2019).

Alonso (2018) indica que la carencia de estímulos gratificantes en el contexto del sujeto influye en el desarrollo de adicciones conductuales, donde dichas adicciones pueden verse reforzadas por circunstancias familiares, sociales y personales adversas para el individuo. Los investigadores especializados en adicciones observaron que los sujetos adictos tienden a confundir el placer con la felicidad al relacionar su estado emocional con las actividades adictivas (Gros et al., 2019). Análogamente, infiere que las actividades que le resulten placenteras a los seres humanos, son más propensas a que se conviertan en una conducta totalmente adictiva (Alonso, 2018).

Griffiths (2008) destaca que la dependencia a los videojuegos involucra la importancia que el sujeto le da a los videojuegos en su cotidianidad, y la forma en que este permite que los videojuegos tengan total dominio de la forma en que la persona se siente, piensa y se comporta. Ibáñez et al. (2020) en un estudio realizado con 390 participantes, que hicieron presencia y

participación en el concurso League of Legends del 2019, evidencio que los jugadores preferían jugar con sus amigos, con el objetivo de evadir la sensación de aislamiento y soledad. Por otro lado, también se mostró que, a más horas de dedicación a los videojuegos por semana, disminuía las horas de actividad física por parte de los jugadores.

Lloyd et al (2019) llevaron a cabo un estudio transversal cuantitativo que tenía como objetivo la investigación de la relación entre el locus de control y los videojuegos. La muestra estaba compuesta de 252 participantes (100 mujeres, 148 hombres, 4 prefirieron no indicar su género) dentro de un rango de edad de 20 a 28 años. Como resultados determinaron que existe una correlación moderada entre el juego problemático y la frecuencia de juego, también identificaron que el juego problemático surgiría de un escapismo a sentimientos negativos que produce el entorno del sujeto, el uso de los videojuegos supondría una sensación de alivio al alto locus de control externo en su vida diaria.

Teniendo en cuenta lo anterior, los videojuegos no constituyen un problema por sí solos. Sin embargo, lo que sí se constituye como un problema es el uso desadaptativo y desmedido de los videojuegos. El videojuego les permite a los jugadores alejarse de los problemas de su realidad y dirige a los jugadores hacia diferentes prioridades y cambios de comportamiento en relación con la vida cotidiana (Baltezarevic et al, 2018). La adicción a los videojuegos se conceptualizaría como una actividad compulsiva no deseable que proporciona impulsos emocionales a las personas que sientan dificultades en su bienestar (Snodgrass et al, 2019).

Las investigaciones han buscado establecer la relación de los videojuegos en variables relacionadas con la dinámica familiar, relaciones interpersonales, ocio, hábitos saludables, rendimiento académico, habilidades sociales, violencia, entre otras. Sin embargo, los resultados de las investigaciones podrían no ser concluyentes. Por ejemplo, los motivos de un bajo rendimiento académico pueden ser multicausal, por lo tanto, no se puede limitar únicamente al tiempo invertido en los videojuegos.

Ahora bien, las investigaciones que han buscado establecer la relación de los videojuegos con habilidades sociales se han limitado a una población estudiantil en etapa escolar, por lo cual, los resultados podrían no ser concluyentes debido a que los problemas de interacción social pueden verse afectados por otras variables como el ciclo vital en que se encuentre esta población. De igual manera, para tener conocimiento de las relaciones causales entre los videojuegos y el comportamiento violento, se requieren investigaciones con un diseño longitudinal o experimental.

Y así poder determinar si la exposición directa y continua a los videojuegos, es una causa para el desarrollo de conductas violentas.

Por otro lado, las investigaciones tienden a ser de corte transversal, por lo cual, no se puede establecer si las relaciones entre las variables investigativas perduran a lo largo de un periodo de tiempo; esto resulta relevante ya que, al hablar de dependencia a los videojuegos, de acuerdo con los criterios diagnósticos clínicos, la dependencia no sólo hace referencia a las horas de uso a estos si no que la conducta problemática hacia estos, debe estar presente por al menos 12 meses continuos.

A partir de la revisión de antecedentes investigativos, se evidencia que hay poca variabilidad en las muestras participantes en las investigaciones. De igual manera, las investigaciones predominantemente buscan establecer correlaciones y no indagan acerca de factores de causalidad, lo que denota baja investigación de tipo experimental referente a esta variable. Incluso, aunque se ha establecido correlaciones con diversas variables, no se ha establecido como la afectación a dichas variables, puede influir en la percepción de bienestar del jugador en todas sus áreas de ajuste.

Aunque las investigaciones sobre los videojuegos y su influencia en muchos aspectos son amplias, en efecto existe falta de investigación científica que demuestren como la dependencia de los videojuegos tiene bases en la satisfacción con la vida de las personas que los consumen. En respuesta a lo anterior, surge la pregunta: ¿Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la satisfacción con la vida en estudiantes de Derecho de la universidad Santo Tomás, sede de Villavicencio?

Justificación

Desde el surgimiento de los videojuegos, las investigaciones han estado orientadas al análisis de la influencia de estos sobre las áreas de ajuste de las personas que los consumen. En ese orden de ideas, las investigaciones han estado orientadas hacia el impacto de los videojuegos en la vida de esas personas. De igual manera, han buscado establecer las ventajas y desventajas del consumo de los videojuegos. Investigaciones como las de Salas (2018) distinguen a los videojuegos como una herramienta útil y alterna para el aprendizaje de los estudiantes en el

contexto académico, debido a que promueve la competitividad, la creatividad y adaptación a nuevas circunstancias.

Por otro lado, Moscardi (2018) en relación a los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos se investigaron los efectos cognitivos que se producen entre el consumidor de videojuegos y los videojuegos; se concluyó que mediante la interacción con videojuegos se crean beneficios en el área cognitiva, entre uno de esos procesos es el factor de motivación para que mantenga su compromiso en el tiempo. Algunos académicos argumentan que los videojuegos pueden desarrollar una “mentalidad de crecimiento”. Se refiere a la idea de que la inteligencia es incremental, por lo que el trabajo duro y la perseverancia son lo que importa. La hipótesis aquí es que los videojuegos podrían fomentar la perseverancia, que generalmente se reconoce como importante en el aprendizaje (Molden y Dweck, 2006).

Pero en contraste, otros investigadores han encontrado que los videojuegos pueden tener efectos negativos relacionados con relaciones problemáticas en el área familiar (Santos, Pinto y Mogrovejo, 2020); aislamiento (Albarello et al., 2021); distorsión de la realidad (Liu et al., 2020); agresividad y conductas violentas (Dowsett y Jackson, 2019; Chang y Bushman, 2019); problemas académicos (Zapata et al, 2021); vida sedentaria (Sánchez y Ortega et al, 2019) entre otras problemáticas.

Una de las preocupaciones más frecuentes en la investigación es si los videojuegos con contenido violento en si pueden causar un comportamiento agresivo en la vida real. Estudios como Greitemeyer (2019) establecieron el aumento de la agresión en los jugadores de videojuegos con contenido violento. Por otro lado, Adachi y Willoughby (2011) plantean que jugar videojuegos violentos no contribuyen a la agresión, sino que contribuyen en la competitividad presente en cualquier tipo de videojuego. Décadas de investigación que estudian esta área hasta ahora han producido en su mayoría intensos debates, pero no hay consenso al respecto (Hodent, 2020). Actualmente no hay evidencia clara que permita atribuir la violencia de la vida real, como tiroteos masivos, a los videojuegos, como señaló la Asociación Estadounidense de Psicología (APA) en una resolución de 2020: “Atribuir violencia a los videojuegos violentos desvía la atención de otros factores”.

La siguiente preocupación académica fue si los videojuegos podrían afectar negativamente el rendimiento escolar. Aquí nuevamente, los resultados son muy debatidos entre los académicos (Hodent, 2020). Algunos investigadores encontraron una asociación entre el uso de videojuegos y

las peores calificaciones, pero otros autores como Drummond y D Sauer (2014) concluyeron que el uso de videojuegos tuvo poco impacto en el rendimiento académico de los adolescentes.

Cada vez son más las personas que se preocupan de que sus allegados puedan ser “adictos” a determinados videojuegos. La adicción es un tema delicado y complejo. Es una patología. Si bien no existe una definición clara de lo que es una adicción, generalmente se considera como el encuentro entre una persona, un contexto y un objeto (producto) que causa una angustia significativa a la persona que siente la compulsión de consumir el producto a pesar de las consecuencias nocivas. Cuando la Organización Mundial de la Salud (OMS) anunció en 2017 la introducción de un “trastorno del juego” en la próxima Clasificación Internacional de Enfermedades, suscitó mucho debate y controversia entre los académicos.

Debido a las diversas investigaciones que se han realizado en torno a los videojuegos, sus efectos negativos y el hallazgo de conductas dependientes a estos; en el año 2022 se estableció el trastorno por uso de videojuegos en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE- 11) esto como efecto del uso excesivo que se les ha dado a los videojuegos, una herramienta que inicialmente era con fines únicos de entretenimiento, pero que trascendió a un uso de carácter patológico. Dicha tipificación en el área de salud, específicamente en el área de salud mental, cobró gran importancia debido al auge continuo de los videojuegos y así como el consumo exponencial que se ha cobrado frente a estos (OMS, 2022).

Por todo lo expuesto, la presente investigación es de gran relevancia porque permitirá conocer la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la satisfacción con la vida en estudiantes universitarios, ya que, de acuerdo con la revisión científica, la investigación frente a estas dos variables es escasa tanto a nivel regional, nivel nacional y nivel internacional. Es importante realizar una indagación frente a estas variables debido a que la dependencia a los videojuegos representa un problema social y de salud, reconocido como tal hasta la actualidad (Rodríguez y García, 2021). Conviene destacar que el surgimiento de las nuevas tecnologías supone un deber para el interés científico de la psicología como disciplina sustentada en la investigación científica.

Una vez expuesta la magnitud de la problemática, se considera pertinente realizar esta investigación para generar nuevas comprensiones en la comunidad científica y así mismo, contribuir al incremento de la investigación o recursos académicos para llevar a cabo investigaciones a nivel institucional, regional y nacional. La comunidad académica no ha llegado

a un consenso sobre los efectos de los videojuegos en las personas, sobre todo si su impacto es positivo o negativo.

De igual forma, el análisis de la dependencia a los videojuegos y la satisfacción con la vida puede generar investigaciones que conduzcan al planteamiento de estrategias en el ámbito educativo y familiar para disminuir el riesgo de desarrollo de dependencia a los videojuegos por parte de los estudiantes y así mismo, evitar la disminución en el rendimiento académico asociada a este tipo de comportamientos adictivos; esto entendiéndose como una de las principales áreas que la investigación ha abarcado sobre la influencia de los videojuegos es el área académica (Moscardi, 2018; Molden y Dweck, 2006; Salas, 2018; Zapata et al, 2021).

Ahora bien, las investigaciones respecto al juego patológico a nivel nacional han expuesto que los hombres tienen mayor riesgo que las mujeres a desarrollar juego patológico (TobarGranda, 2021). Debido a esto, se escoge a la facultad de Derecho de la Universidad Santo Tomás sede Villavicencio como la población en la cual se realizará la investigación ya que presenta paridad de sexo masculino y femenino; esto contribuirá a generar una nueva comprensión y reafirmar o confirmar si en este tipo de población existe la diferencia por sexos en el uso de videojuegos.

Ahora, el juego Patológico presenta asociación con ansiedad, depresión, intento de suicidio, impulsividad, comportamiento violento (Tobar-Granda, 2021; Fajardo-Santamaría et al., 2021). Un estudio realizado por Lehenbauer y Fohringer (2015) en jugadores expertos de habla alemana reveló que los jugadores adictos puntuaron más alto en depresión, ansiedad social y bajo en todas las dimensiones de la calidad de vida. También informaron que los jugadores eran menos agradables, minuciosos y emocionalmente menos estables y tenían ira, culpa y envidia severas.

Gauthier et al. (2014) investigaron la relación entre la exposición a videojuegos violentos y ambos componentes de la capacidad adquirida. El estudio reveló una asociación entre la exposición a videojuegos violentos y la valentía ante la muerte. Koga et al (2019) estudia la tolerancia a la muerte junto con la necesidad insatisfecha de pertenencia, la creencia de que no es una carga para los demás y tener ideación suicida sin intención de actuar inmediatamente; dicha investigación reveló que la adicción a los juegos estaba asociada con tendencias suicidas, carga percibida y pertenencia frustrada.

El suicidio permanece como parte de una de las destacadas causas de muerte a nivel nacional e internacional. En el año 2015, en Colombia, se confirmaron más de 2 mil suicidios a lo largo del país. (Instituto Nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses, 2015). Para el año 2017,

en Colombia se logró establecer que, por cada 100 mil habitantes, 52 personas habrían intentado suicidarse en dicho año. Se estableció que, de los casos presentados, la prevalencia del suicidio es frecuente en hombres, ya que la tasa de mortalidad por suicidio es 4 veces más alta que en la población femenina. Como factores que inciden en la ideación suicida se encuentran: Conflictos en relaciones amorosas, problemas financieros y problemas relacionados con el área académica. (Ministerio de Salud y protección social, 2018).

En el Meta, se identificó que entre el año 2019 a 2020, los suicidios aumentaron en un 89,2%. En el primer trimestre del 2021 se muestra un incremento de 3.9%, con un considerable número de casos en los hombres (DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO NACIONAL DE

ESTADÍSTICA, 2021). Teniendo en cuenta estos datos y las investigaciones relacionadas a la dependencia a los videojuegos, desde la literatura científica es posible encontrar una coincidencia entre la mayor cantidad de suicidios en hombres con respecto a las mujeres, así mismo se identifica que la adicción a los videojuegos se presenta en mayor proporción en los hombres. Por lo anteriormente expuesto, la presente investigación representaría un punto de partida para futuras investigaciones frente a la relación entre los suicidios y las altas cifras de adicción a los videojuegos, ya que ambas variables presentan mayor incidencia en la población masculina.

De acuerdo con Carbonell (2020) la investigación frente a la dependencia a los videojuegos aporta a la distinción entre la adicción al internet y la ludopatía como adicción a los juegos de azar. La construcción de conocimiento frente a estas variables aportaría al desarrollo de políticas públicas que promuevan herramientas para la prevención del uso excesivo de videojuegos. Distinguir claramente entre el juego apasionado y el juego patológico es fundamental para evitar estigmas y evitar restar importancia al verdadero sufrimiento de la adicción.

Tomando en cuenta lo anterior, la presente investigación corresponde a la línea de investigación denominada “Abordajes psicosociales en el ámbito regional”, ya que este estudio pretende establecer si existe relación en estudiantes de Derecho de la Universidad Santo Tomás, sede Villavicencio, entre las dos variables mencionadas, aportando a la generación de conocimiento contextualizado sobre aspectos que afectan la salud mental de la comunidad. Además de lo anterior, esta investigación también es importante al haberse reconocido el uso de videojuegos como una conducta con probabilidad de desarrollar una adicción en los usuarios de estos (OMS, 2022), ya que, de acuerdo con los criterios diagnósticos de dicha adicción, los videojuegos tienen una implicación directa a las áreas de ajuste de la persona. El concepto de

satisfacción con la vida engloba la percepción que el sujeto hace sobre su vida, entonces, si el sujeto tiene áreas de la vida afectadas, menos satisfacción con la vida tendrá (Diener, 2006). Esta investigación podrá establecer si existe una relación negativa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y el nivel de satisfacción con la vida, o si, por el contrario, el nivel de satisfacción de la vida incide en el desarrollo de dependencia a los videojuegos.

Objetivos

Objetivo general

Analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la satisfacción con la vida en estudiantes de la facultad de Derecho de la universidad Santo Tomás, sede Villavicencio.

Objetivos específicos

Identificar el nivel de dependencia a los videojuegos en estudiantes de la facultad de Derecho de la universidad Santo Tomás, sede de Villavicencio.

Identificar el nivel de satisfacción con la vida en estudiantes de la facultad de Derecho de la universidad Santo Tomás, sede de Villavicencio.

Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la satisfacción con la vida en estudiantes de la facultad de Derecho de la universidad Santo Tomás, sede Villavicencio.

Marco Epistemológico y Paradigmático

Un paradigma funciona como una forma de ver el mundo y un marco desde el cual se puede comprender la experiencia del ser humano. Un paradigma es un marco básico de supuestos, principios y métodos a partir del cual trabajan los miembros de la comunidad científica (Kuhn, 1962). El paradigma de la investigación cuantitativa sostiene que los modelos matemáticos proporcionan insumos para la organización, asociación y análisis de los datos estudiados (De Franco y Vera, 2020). El paradigma empírico analítico procede de las tradiciones intelectuales del empirismo y el análisis tanto filosófico como conceptual. El empirismo hace referencia a la producción del conocimiento a partir de la experiencia, a partir de la investigación científica, y la tradición analítica en filosofía hace énfasis en las definiciones de los conceptos y las dimensiones relacionadas del lenguaje (Kridel, 2010).

Las ciencias empíricas analíticas tienen como objetivo explicar, controlar, influir y predecir los fenómenos que se están estudiando de forma objetiva. El proceso investigativo de corte empírico analítico tiene como rigor apoyarse de la teoría de forma sistemática, así poder establecer el problema de investigación, entrar en contacto con los antecedentes teóricos y empíricos y proceder a establecer hipótesis, teniendo en cuenta la variable a la cual se busca dar explicación (Ciro, 2006). Para darle sentido a las hipótesis, el paradigma empírico analítico demanda expresar con claridad las variables de estudio a partir de la operacionalización de estas, así precisar cómo se relacionan y la metodología que permitirá su medición (Inche et al, 2003).

En el siglo XVI, surge el positivismo que determina que la realidad de la investigación debe ser puramente objetiva, ya que el sujeto es abordado sin juicios y de forma neutral; la medición de los fenómenos de carácter social es analizado por el investigador a través la medición cuantitativa de las variables, anteponiendo la validez y confiabilidad de aquello que está siendo estudiado (De Franco y Vera, 2020). Desde el positivismo se entiende que la sociedad debe ser vista y estudiada desde una perspectiva tanto científica como empírica. Se exige una ciencia independiente de valores, en la que los investigadores abandonen sus prejuicios en una búsqueda de la verdad objetiva, empírica y conocible (Díaz, 2014).

Consiguiente, en el siglo XIX, aparece el post positivismo, que rechaza el enfoque positivista de que un investigador puede ser un observador independiente del mundo social. Argumenta que las ideas de un investigador influyen en lo que observan y, por lo tanto, impactan

en lo que concluyen. El post positivismo busca respuestas objetivas al intentar reconocer y trabajar con tales sesgos con las teorías y el conocimiento que desarrollan los teóricos (McGlinchey, 2022). En lugar de buscar patrones amplios y principios generales, los investigadores postpositivistas buscan lo que es único. Al especificar lo que es diferente e individual, amplían la comprensión de los seres humanos, así como de los sujetos de los estudios. No intentan explicar el comportamiento que observan o generalizar sus datos al universo en general, sino más bien tratar de ampliar nuestra experiencia exponiéndonos a la diversidad y la complejidad (Pease, 2020).

Los postpositivistas rechazan la preocupación del positivismo por los principios generales y la construcción de paradigmas. En cambio, los postpositivistas argumentan que los patrones suprimen las diferencias que caracterizan la condición humana y definen la existencia. La investigación es una búsqueda de nuevos entendimientos, y los resultados de esta búsqueda son provisionales y dependen de la experiencia del investigador (Young y Ryan, 2020). Los pensadores postpositivistas se enfocan en establecer y buscar evidencia que sea válida y confiable en términos de la existencia de fenómenos en lugar de generalizaciones. La realidad existe, pero nunca se puede comprender por completo. La realidad no es una entidad fija y está influenciada por el contexto y el propósito (Hannes, 2020). De acuerdo a lo anterior, la investigación se establece en el paradigma empírico analítico que toma de partida el supuesto post positivista.

Ahora bien, la epistemología como tratado filosófico discute sobre la ciencia, a partir de la reflexión de su carácter, su naturaleza, su objetivo de estudio y los problemas científicos que indaga. El investigador produce conocimiento científico, pero la epistemología evalúa los problemas que aparecen en el proceso que implica la producción científica (Martínez, 2006). La filosofía epistemológica tiene particular interés por las representaciones que los seres humanos construyen acerca del mundo, la construcción de conocimiento científico, examina el conocimiento científico existente en diversas disciplinas y se interroga acerca de la racionalidad de estas (Gadea et al, 2019).

La epistemología nace en la época moderna cuando el conocimiento no solo es representativo, sino que necesita ser verificado. La construcción del conocimiento teórico demanda la necesidad de la comprobación de la teoría a partir de la ciencia y sus métodos, y, por lo tanto, debe ser capaz no únicamente de explicar el comportamiento causal del fenómeno, sino en particular de predecirlo. El eje que guía el trabajo de la epistemología se centra en tratar de resolver el problema del conocimiento positivista, brindando acceso a conocimientos relevantes, prácticos

y funcionales que permiten al ser humano construirse a sí mismo y establecerse en una sociedad caracterizada por la evolución y el progreso (Arias, 2008).

La epistemología sigue tres líneas: La primera es la epistemología desde un punto de vista analítico. En otras palabras, pretende evaluar la validez y legitimidad de la producción científica. Por otro lado, la epistemología como una disciplina basada en hechos, en la cual se ve obligada a explicar el proceso del conocimiento científico a través de teorías verificables, y, por último, la epistemología como la posibilidad de generar una reflexión libre en el plano sociocultural (López, 2015).

El realismo crítico surge como una de las formas de conocimientos de los supuestos del paradigma post positivista. Karl Popper a través del realismo crítico cree que hay una realidad independiente de nuestro pensamiento sobre ella que la ciencia puede estudiar. Popper argumentó que el racionalismo integral no puede explicar cómo es posible la prueba y que conduce a inconsistencias. Karl Popper creía que un tema central en la filosofía de la ciencia era la separación de la ciencia y la no ciencia. Discutió que la ciencia se desarrollaría mejor utilizando el razonamiento deductivo como su enfoque principal (García, 2015).

Popper usó el principio de falsación para determinar que para muchos casos que confirman una teoría, solo se necesita una observación contraria para refutarla. La ciencia avanza cuando puede demostrar que las teorías están equivocadas y se introducen nuevas teorías que explican de mejor manera los fenómenos. Los investigadores científicos no deben tratar constantemente de probar su teoría, sino más bien tratar de refutar su teoría (Fau, 2020). Es decir, las investigaciones deben estar orientadas a tratar de encontrar las debilidades y fallas de la hipótesis. Una forma de poner a prueba una teoría o hipótesis es extraer de ella predicciones sobre eventos observables en el tiempo y el espacio. el objetivo es generar mejores teorías, que sean audaces y capaces de resistir críticas rigurosas (Barnhart, 1996).

Debido a lo anterior, Karl Popper presentó una visión de una realidad dividida en tres "mundos" o realidad tripartita. El primer mundo contenía el mundo material. El segundo mundo consiste en el mundo de la conciencia, donde existen todas las experiencias de carácter subjetivo tales como las sensaciones, emociones y sentimientos. Ahora bien, el tercer mundo es el mundo de las experiencias abstractas, el mundo donde nace y se produce la ciencia a partir de teorías, argumentos, problemáticas, etc. Los tres aspectos más importantes que habitan en este tercer mundo son la descripción de las problemáticas, las teorías que buscan resolver dichas

problemáticas y los argumentos críticos que analizan la validez de las diversas teorías (Editors, 2013). Así, Popper argumenta que el conocimiento para estar en constante crecimiento requiere la producción de conocimiento del tercer mundo, así como de los mundos físico y consciente. (Boyd, 2016).

El enfoque de Popper se desarrolló y se orientó hacia el método hipotético-deductivo. Popper propuso el método hipotético deductivo, como respuesta a la metodología de la producción científica del tercer mundo, como contraposición a la metodología que busca una última verdad (Fau, 2015). Contrario al positivismo, el método hipotético deductivo es un tipo de método científico que pone especial énfasis en el papel de la falsabilidad y considera el conocimiento como declaraciones preliminares aproximadas y modificables en lugar de juicios validados. El conocimiento científico crece porque es verificable y falsable. Las teorías más sólidas y mejor sustentadas sobreviven (Popper, 2008). Teniendo en cuenta lo anterior, el realismo crítico de Popper se establece como referente epistemológico de la presente investigación.

Ahora bien, al igual que la postura de Popper, el dualismo abarca la idea del mundo tangible y el mundo intangible. El dualismo es un postulado que deriva de los enunciados de Descartes y está íntimamente relacionado con las tradiciones espiritistas de la época. En un esfuerzo por justificar la ciencia, Descartes establece la igualdad entre el alma y el sujeto. Aquí el alma es el yo subjetivo: pensar, sentir y razonar, en oposición a los objetos materiales como la base del conocimiento. La dualidad de sujeto-objeto afirma la existencia de dos tipos de realidad (realidad extendida y pensamiento). Teniendo en cuenta esto, el dualismo epistemológico busca oponer el sujeto que percibe al objeto reconocible, es decir, uno es reconocido y el otro conoce. (Novoa, 2002).

En el modelo de bienestar subjetivo se distinguen dos aspectos principales del bienestar subjetivo: el componente emocional, que se divide en placeres agradables y desagradables, y el componente cognitivo, conocido como satisfacción con la vida. (Pavot y Diener, 1993). En esta investigación se tiene una postura filosófica dualista, en tanto la variable de satisfacción con la vida toma elementos cognitivos como la percepción sobre el bienestar y el estado de felicidad del individuo, como un proceso de juicio en el que un individuo evalúa su calidad de vida de acuerdo con sus propios estándares. En relación con la variable de dependencia a los videojuegos involucra la dependencia psicológica que se distingue por la presencia de la función cognitiva del placer,

como aquella percepción que tiene el sujeto acerca de lo satisfactoria que le resulta ejecutar cierto comportamiento.

Marcos de referencia

Marco Disciplinar

Adicción

El término adicción puede comprenderse como el uso de una sustancia, o el desarrollo de un comportamiento específico, que brinda efectos gratificantes y reforzadores que provocan la necesidad de la persona por repetir continuamente la actividad, a pesar de las consecuencias perjudiciales en su vida. De igual manera, este término se ha utilizado para referirse a la variedad de comportamientos excesivos, como el juego de azar, jugar videojuegos, trastornos alimentarios, deportes, ejercicio físico, uso de redes sociales, adicción al sexo, trabajo patológico y comportamiento delictivo compulsivo (Alavi et al.,2012).

La Asociación Americana de Psicología (2019) establece que la adicción es un trastorno que está influenciado por condiciones psicológicas, biológicas, ambientales y sociales que están estrechamente relacionadas en la forma en que el comportamiento adictivo se desarrolla y se mantiene. Plantea que los factores psicológicos que influyen en las adicciones pueden ser condiciones emocional y cognitivamente adversas como el estrés crónico, la vivencia de un trauma, etc. Estas situaciones las cuales producen en el individuo la necesidad de recurrir a ciertas sustancias o conductas para experimentar sensaciones gratificantes.

Las adicciones pueden categorizarse como adicciones fisiológicas y las adicciones comportamentales. En el caso de las adicciones comportamentales de acuerdo con Goodman (1990) destacan por la incapacidad recurrente que tiene el individuo para resistir los impulsos de participar en un comportamiento específico, el aumento de la sensación de tensión inmediatamente antes de iniciar dicho comportamiento, la sensación de alivio y placer al momento de ejecutar el comportamiento y una sensación de falta de control para dejar de realizar la actividad.

La neuropsicología determina que las adicciones conductuales y a las drogas comparten anomalías similares en funciones ejecutivas complejas tales como planificación, modulación de la capacidad, atención, inhibición de la respuesta, elaboración de estrategias de resolución de problemas con tendencia al error de perseverancia, sensibilidad exagerada a la recompensa,

mantenimiento de niveles anormales y aumentados de excitación, y déficit de autocontrol (Marazziti et al.,2014).

Dependencia

El término dependencia en la disciplina psicológica usualmente está relacionado con el consumo de sustancias psicoactivas que involucra síntomas de abstinencia y tolerancia cuando la persona no tiene acceso a las sustancias; por otro lado, también se concibe como aquel patrón de comportamiento en donde la persona necesita excesivamente de apoyo emocional de otros, para así obtener validación y orientación, en cualquiera de las anteriores situaciones, se dividen en 2 posibles dependencias: dependencia física y dependencia psicológica (Asociación Americana de Psicología, 2022). Al tener como referente el concepto de dependencia psicológica, Young (1998) plantea que la dependencia psicológica de una sustancia u objeto implica una disminución o pérdida de control sobre su uso y puede presentar signos fisiológicos, cognitivos o conductuales.

Las dependencias psicológicas incluyen deseos abrumadores, ansias o impulsos, atención focal hacia un estímulo específico, cambios del estado de ánimo (aumento de la tensión justo antes de iniciar una acción, sensación de alegría, euforia al realizar una acción, agitación o irritabilidad cuando la acción no puede ser ejecutada) y también sensación de impotencia al abandonar aquel estímulo al que es dependiente (Carbonell, 2020).

Dependencia a los videojuegos

Las adicciones comportamentales hacia las redes, celular, televisión o videojuegos buscaban ser explicadas y relacionadas a partir de los criterios diagnósticos del Juego Patológico tipificado en el DSM- IV TR y en el DSM 5; en el caso de los videojuegos, se relacionaba con el criterio A que involucra un juego de carácter patológico que tiene como características, recurrencia y persistencia por un periodo de 12 meses; dicha actividad patológica produce un deterioro significativo de las áreas de ajuste del sujeto (Carbonell, 2020). Es de importancia destacar que la presente conceptualización no busca indicar que los criterios diagnósticos de juego patológico o ludopatía hacen referencia al uso de videojuegos. Sin embargo, aunque el juego patológico y la dependencia a los videojuegos no son lo mismo, autores como Carbonell (2020) buscaban explicar

la dependencia a los videojuegos a partir del análisis de los criterios diagnósticos del Juego Patológico.

Luego de años de debate acerca de la pertinencia de declarar la adicción a los videojuegos como enfermedad mental, el CIE 11 incorpora el Trastorno por uso de videojuegos. Teniendo en cuenta los criterios de juego patológico, el Trastorno por uso de videojuegos, al igual que el juego patológico, indica que para el diagnóstico deben haberse presentado los síntomas por al menos 12 meses. El trastorno por uso de videojuegos involucra pérdida de control por parte del jugador para dejar de jugar, gran inversión de tiempo en el juego, minimización del deterioro que genera la conducta adictiva y priorización de la actividad sobre cualquier otra (OMS, 2022).

Teoría de Dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco (2011)

Desde la teoría de Dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco (2011), el consumo en exceso de videojuegos es gracias a diversas cualidades que presentan los videojuegos como: la estética fantástica de una realidad completamente alterna y distinta a la del individuo, dicha característica permite que el jugador se sienta aislado de lo que lo rodea y se sienta totalmente inmerso en la historia del videojuego. Los videojuegos también permiten que el jugador tenga sensación de poder, control y autodeterminación al ejecutar diversas tareas que el videojuego demanda, adicionalmente, cuando los juegos son multijugadores, esto le implica un compromiso hacia otros jugadores que puede culminar en reconocimientos; de hecho, cuando los videojuegos requieren competitividad por parte del jugador, genera un deseo imperante de competir, deseo que se verá reforzado por el videojuego (Chóliz y Marco, 2017).

Los videojuegos en sí mismos aumentan la autoestima al permitirles a los jugadores expresar las habilidades adquiridas antes los demás. Son estas virtudes las que pueden provocar una conducta adictiva o dependiente hacia los videojuegos. Algunos videojuegos inducen patrones de juego caracterizados por un sobre consumo, lo que interfiere con los patrones de comportamiento higiénico o saludable de algunas personas y, en algunos casos, con las relaciones familiares (Chóliz y Marco, 2011).

Ahora bien, esta teoría determina que existen ciertos criterios para determinar si existe una dependencia hacia los videojuegos. Primero, la tolerancia a los videojuegos, entendiéndose como

la necesidad de jugar cada vez más tiempo. Segundo, el criterio de Abstinencia involucra aquel malestar de tipo emocional que siente el individuo cuando deja de jugar o cuando no puede hacerlo.

Por consiguiente, hay pérdida de control del tiempo invertido y la frecuencia de juego y, por último, ese tiempo empleado en los videojuegos ocasiona diversos problemas en la vida del individuo (Chóliz y Marco, 2011). Cabe resaltar que la teoría de dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco es el soporte teórico del instrumento psicométrico que se utilizará en la presente investigación para la medición de la variable Dependencia a los videojuegos. Los autores tuvieron en cuenta los criterios diagnósticos de la adicción a sustancias de acuerdo con DSM- IV TR (Salas et al., 2017).

Satisfacción con la vida

Shin y Johnson (1978) definen la satisfacción con la vida como aquel juicio integral que un individuo hace sobre la calidad de vida con base en criterios seleccionados. Para Diener (2006) la satisfacción con la vida es un factor cognitivo del cómo un individuo hace una evaluación de su vida como un todo. Dicho análisis considera varios aspectos de la vida y hace comparación con aquellos estándares que ha establecido previamente el individuo.

Modelo de bienestar subjetivo de Diener (1980)

El modelo de bienestar subjetivo es un postulado teórico propuesto en la década de 1980 por Ed Diener que refiere el cómo los individuos logran y experimentan el bienestar. El Bienestar Subjetivo se compone entonces de la satisfacción con la vida del individuo a partir del juicio que hace sobre esta, también el juicio que hace acerca de su satisfacción por los diferentes contextos en los que está inmersa la persona, predominancia de las emociones positivas y bajos niveles de emociones negativas (Diener, 2000).

Por lo tanto, el aspecto emocional del bienestar del individuo consta de emociones positivas y negativas, y el factor cognitivo del bienestar es un proceso importante mediante el cual las personas evalúan su calidad de vida, experiencia, y como vive según sus propios estándares (Pavot y Diener, 1993). Este constructo de satisfacción con la vida, siendo de carácter cognitivo, involucra entonces la percepción, ya sea de bienestar o felicidad de la realidad. Es una evaluación propia,

individual, que tiene presente las metas, intereses y objetivos y está mediada por la cultura en la que está inmerso (Diener, Wolsic, y Fujita, 1995).

Marco Interdisciplinar, Multidisciplinar y Transdisciplinar

Dependencia a los videojuegos

En términos de dependencia o adicciones, la neurobiología hace especial énfasis en la influencia del circuito cortical mesolímbico prefrontal en el desarrollo de la adicción a sustancias. El consumo de drogas cuando es ocasional, impulsa la neurotransmisión dopaminérgica en el sistema mesolímbico. Sin embargo, cuando se desarrolla el abuso excesivo de sustancias, el control cognitivo sobre el consumo de drogas disminuye y la corteza prefrontal, la cual es importante para el autocontrol, es incapaz de realizar la regulación del impulso motivacional para consumir (Hellman et al., 2013). El circuito cortical mesolímbico prefrontal también presenta variaciones en las adicciones conductuales (Goudriaan, de Ruiter, van den Brink, Oosterlaan, y Veltman, 2010).

La neurociencia explica la dependencia a los videojuegos desde el Modelo de procesamiento dual explicando que la adicción es el desequilibrio entre sistema reactivo encargado de mediar los resultados inmediatos del comportamiento y el sistema reflexivo que involucra el control e inhibición. El sistema reactivo está directamente relacionado con el proceso de la liberación de dopamina a lo largo de la vía dopaminérgica del sistema límbico. Los videojuegos causan la liberación de dopamina en el núcleo accumbens, la región del cerebro encargada del placer, y la cantidad de dopamina que libera la actividad de jugar videojuegos es similar en magnitud a las creadas por las sustancias psicoactivas (Sussman et al., 2018). Los estímulos adictivos provocan una sensibilización dopaminérgica, especialmente cuando se utilizan de forma continua e intermitente (Corominas Roso et al., 2007).

Ding et al (2013) indican que las personas que hacen uso excesivo de videojuegos muestran una mayor actividad en la Corteza dorsolateral prefrontal y en el lóbulo occipital durante el momento que juegan videojuegos. El lóbulo occipital está involucrado en la memoria de trabajo visuoespacial. Han, Hwang y Renshaw (2012) indican que los jugadores dependientes a los videojuegos presentan disminución de los cuerpos celulares neuronales en la circunvolución cingular izquierda y, por otro lado, tienen un incremento de la actividad del tálamo izquierdo.

Por otro lado, la sociología indica que la dependencia a los videojuegos es un comportamiento socialmente aprendido. Los videojuegos han sido denominados como salidas sociales ya que las necesidades y deseos que satisfacen por medio de los videojuegos en su mayoría son de carácter social; los jugadores obtienen ganancias de poder y estatus y otros factores asociados positivamente a la satisfacción de las necesidades sociales (Hellman et al., 2013). Los videojuegos parecen absorber a sus usuarios en mayor medida, ya que permiten el anonimato, la creación de identidades sociales y pueden aumentar la autoestima de los usuarios (Van Roji et al., 2010).

Los videojuegos brindan las oportunidades de ejercer la competencia social de forma anónima y sin los riesgos que conlleva la apariencia personal, dichas oportunidades pueden considerarse importantes válvulas de seguridad en un clima cultural en el que la dignidad y la capacidad están ligadas al desempeño de la persona (Sulkunen, 2009). En el pensamiento sociológico, la adicción ha sido descrita como un síntoma de una sociedad en la que el individuo no tiene un lugar manifiesto destinado; la adicción es vista como una repetición que ha perdido su conexión con la estabilidad de un orden tradicional (Tucker, 1998).

Satisfacción con la vida

La pedagogía define la satisfacción con la vida como el bienestar que experimentan los alumnos al sentir cubiertas sus expectativas académicas, esto como resultado de las actividades que realiza la institución para atender sus necesidades pedagógicas. La satisfacción de los estudiantes sería la evidencia de la efectividad de los servicios tanto académicos como administrativos de la institución académica (Gordillo, Domínguez, Vega, Cruz y Ángeles, 2020). Del mismo modo, la satisfacción en contextos educativos involucra la sensación de bienestar que tiene el estudiante en relación con su proceso académico, implicando una actitud positiva hacia la institución académica (Garvanzo, 2007).

Por otro lado, la satisfacción con la vida desde la medicina hace referencia exclusivamente al estado de salud de la persona teniendo en cuenta la evaluación clínica, los resultados de la evaluación y la toma de decisión frente al estado de salud. De igual forma, se abarca la calidad de vida como la representación de condiciones que contribuyen de manera significativa a la vida; evidenciándola de forma agradable, valiosa, con niveles de satisfacción y felicidad, de la cual

disfruta la persona en correlación al contexto de la salud. Se plantea que la calidad de vida tiene similitud con el bienestar subjetivo, ya que abarca áreas cognitivas donde se tiene en cuenta la percepción individual de lo que es bienestar y estado de ánimo tanto positivo como negativo en relación con la salud (Fernández-López, Fernández-Fidalgo y Cieza, 2010).

De igual forma, desde la Medicina se considera la calidad de vida como el bienestar subjetivo y objetivo que vive el paciente en el transcurso del estado de salud. Donde es fundamental la descripción de las dificultades funcionales y psicosociales a las que normalmente los pacientes con cáncer están sometidos a enfrentar; por ende, para garantizarles calidad de vida, están en constante revisión los cuidados que les brindan, tratamientos y demás intervenciones necesarias al proceso de cada paciente. La satisfacción con la vida involucra que se garantice el bienestar de todas las dimensiones de la persona: área familiar, laboral, académica, personal y sexual (Álvarez y Velázquez, 1996).

Desde una perspectiva socioeconómica, Manjarrés y Baca (2019) indican que la satisfacción con la vida hace referencia a la percepción de seguridad de las ciudades y de los barrios. Los autores determinan que la satisfacción con la vida tiene presente factores como el acceso a servicios públicos domiciliarios, las características físicas de los barrios, probabilidades de ser víctimas de un delito o las condiciones de pobreza. Al igual mencionan la importancia de la gestión del gobierno, específicamente de sus entes gubernamentales y la inversión de bienes públicos que están relacionados a la influencia de causar un efecto positivo en estar satisfecho con la vida, esto sujeto a que el ente gubernamental cumpla con garantizar las condiciones de vida mínimas y dignas.

Marco Legal y Normativo

El Congreso de la República de Colombia (2013) a partir de la Ley 1616 de 2013 expide la Ley de Salud Mental. Ahora bien, en el artículo 1 establece que la presente ley tiene por objeto garantizar el pleno ejercicio de los derechos en salud mental de los colombianos y priorizar a los niños, niñas y adolescentes en la promoción de la salud y la prevención de las enfermedades mentales y la atención integral de la salud mental en general. De igual manera, en el artículo 3 de la Ley de Salud Mental, define a la salud mental como un estado activo del comportamiento y de la interacción humana que faculta a los individuos de hacer uso de sus recursos tanto emocionales,

mentales y cognitivos para hacer frente a su cotidianidad, el establecimiento de relaciones interpersonales de valor y así posibilitar su aporte a la comunidad.

Continuando con la Ley 1616 del 2013, el artículo 5 define el Trastorno mental como dicha alteración tanto de las facultades cognitivas y afectivas de la persona que generan dificultades en el desarrollo normal en relación con el grupo social del cual proviene el individuo; dicha alteración trastorna la percepción de la realidad, la adaptación y el razonamiento (Congreso de la República de Colombia, 2013). Este apartado es pertinente con la investigación si se tiene en cuenta que la dependencia a los videojuegos constituye un trastorno mental, entendiéndose como una adicción comportamental tipificada en el CIE 11 por la Organización Mundial de la Salud, debido al desarrollo de conducta patológica en el uso de los videojuegos y su incidencia en las áreas de ajuste de la persona diagnosticada con este trastorno.

En relación con la dependencia a los videojuegos, en Colombia la única reglamentación relacionada con la regulación del uso de videojuegos es la ley 1554 de 2012, esta determina las normas que deben tener presentes los establecimientos que ofrezcan servicio de videojuegos. En el artículo 3 y el artículo 8 determina que los establecimientos están bajo la obligación de estar certificados para identificar y manejar a aquellos jugadores patológicos que pueden estar presentes en los establecimientos que ofrezcan el servicio de videojuegos. Dicha capacitación debe ser promovida y brindada por las autoridades territoriales de salud (Congreso de la República de Colombia, 2012).

En relación a la satisfacción con la vida, la OMS (1948) define la salud como un estado de total bienestar físico, mental y social, en lo que enfatiza que la salud no es solo la inexistencia de afectaciones o enfermedad, sino que la persona vive un nivel máximo de salud, siendo esto un derecho universal de todo ser humano sin distinción alguna como lo menciona el Artículo 2 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos proclamada en 1948: por otro lado, el Artículo 25, establece que toda persona tiene derecho a una estabilidad de vida adecuada que le asegure salud y bienestar como asistencia médica, seguro y servicios sociales (Naciones Unidas, 2022). La definición de salud emitida por la OMS no ha sido modificada desde el año de 1948.

En cuanto al término de salud mental, la OMS la define como el estado de bienestar en el que las personas pueden demostrar sus habilidades, afrontar el estrés de la vida normal, trabajar productivamente y realizar contribuciones a la comunidad. La salud mental es la base del bienestar personal y del funcionamiento eficiente del individuo en la comunidad (OMS, 2022).

Marco Institucional

La Universidad Santo Tomás es la primera institución de educación superior de Colombia, de carácter privado, sin ánimo de lucro y sujeta a la inspección y vigilancia del ministerio de Educación Nacional- SNIES 1704, reconocida mediante Resolución 3645 del 06 de agosto de 1965. La universidad ofrece educación a nivel de pregrado y posgrados en modalidad presencial y a distancia. Actualmente la Sede de Villavicencio cuenta con 10 facultades.

Inspirada en el pensamiento de Santo Tomás de Aquino, la Universidad Santo Tomás tiene como misión la promoción de la formación integral de los individuos en el ámbito educativo superior a través de las acciones y métodos de educación, aprendizaje, investigación y proyección social, donde las personas respondan de forma ética y crítica a las necesidades de la vida humana, siendo capaces de aportar a la solución de los problemas sociales (Universidad Santo Tomás, 2018).

El estatuto orgánico de la Universidad Santo Tomás determina que la postura humanista del claustro universitario se evidencia en el proceso de enseñanza, la producción de investigación y la proyección social institucional ya que busca mejorar la calidad de vida de los individuos y contribuir a su pleno desarrollo en todas las dimensiones que abarque su convivencia en sociedad, inculcando valores de justicia, verdad y desarrollo social. Como consecuencia de esto, el principio del bien común es elemental en el proceso educativo tomasino, en otras palabras, es primordial que la educación en la institución esté encaminada a fortalecer el desarrollo del individuo potencializando sus competencias y capacidades profesionales y humanas teniendo siempre presente el bien común (Universidad Santo Tomás, 2018).

Teniendo presente lo anterior, la Universidad Santo Tomás (2017) en el reglamento de propiedad intelectual, estipula unos principios generales que debe seguir la producción de conocimiento que se realice en la institución académica: principio de la buena fe, principio de respeto y principio de indemnidad. Primero, el principio de buena fe determina que las creaciones intelectuales de cualquier miembro de la universidad deben proteger los derechos de terceros; también deben ser de autoría propia y deben contribuir a la invención de conocimiento. Ahora bien, el principio de respeto involucra que los miembros de la comunidad tomasina son libres de difundir y expresar sus pensamientos e ideologías, esto siempre y cuando tengan respeto por los valores morales y el reglamento institucional. Por último, el principio de indemnidad determina que la producción tanto científica como intelectual es original.

Antecedentes investigativos

En este apartado se mencionan investigaciones previas con diversos alcances y metodologías, que guardan relación con las variables del presente estudio, para así tener una visión más amplia de lo que se ha estudiado en los últimos años.

Inicialmente, Von der Heiden, Braun, Müller y Egloff (2019) realizaron una investigación sobre la relación entre los videojuegos y el funcionamiento psicológico de jugadores residentes en Alemania, con 2.734 participantes, en la cual eran 357 mujeres y 2.377 hombres, en donde hicieron uso de la escala para la evaluación de la adicción a los juegos de computadora e Internet y el inventario SCL-K-9, entre otras. Los resultados expusieron una relación negativa entre el uso problemático de videojuegos y el funcionamiento psicológico en relación a los síntomas psicológicos como: usar videojuegos para desestresarse, influencia en la afectividad, el afrontamiento y la autoestima. Resaltan que, si el nivel de autoestima es bajo, la persona se siente insatisfecha con la vida. También indicaron que la ausencia de apoyo social y una menor autoeficacia se correlacionan con el uso potencialmente problemático de los videojuegos. Por otro lado, correlacionaron de forma positiva la soledad, la timidez con el uso excesivo problemático de los videojuegos.

De Sanctis, Distéfano y Mongelo (2017) mencionan que los videojuegos son una actividad que permite la experimentación de emociones positivas debido a que: a) presentan una realidad totalmente distinta a la del usuario; b) los videojuegos significan un desafío que la persona asume por decisión propia y cumplir el desafío culmina en una sensación de bienestar; c) los videojuegos permiten que las personas anticipen lo que sucederá en una realidad ficticia. Esto quiere decir que, en los videojuegos, el usuario tiene control sobre el escenario virtual en el que está inmerso, tiene una sensación de poder sobre las acciones que realiza a través de la narrativa de los videojuegos y también una sensación de logro cuando cumple con los desafíos estipulados por el videojuego. En otras palabras, los videojuegos permiten que el usuario cree la realidad que le gustaría vivir.

Vázquez y López (2019) establecieron como objetivo el análisis de la motivación intrínseca y extrínseca y su posible relación con la variable de satisfacción con la vida en un grupo de deportistas universitarios en México. La muestra estuvo compuesta por 712 atletas (306 hombres y 371 mujeres). Para establecer la relación de las variables, hicieron uso de las escalas de Motivación Deportiva y de Satisfacción con la Vida. Como resultado encontraron que, a mayor

satisfacción con la vida, mayor la motivación intrínseca. Es decir, si los deportistas tienen motivaciones personales e individuales, se sentirán más satisfechos con la vida.

Vergel, Núñez y Suarez (2018) en una investigación querían identificar la percepción de bienestar individual de un grupo de adultos mayores institucionalizados en Cúcuta, Colombia. La muestra estuvo compuesta por 250 participantes que realizaron el Perfil Perma, dicho perfil realiza la medición de constructos como: sensación de logro, compromiso, emociones positivas y percepción de relaciones interpersonales. Como resultado lograron determinar que, en los adultos mayores, la edad es un aspecto que tiene importancia en la forma que estos pueden percibir su vida y el juicio que generan acerca de su bienestar. Además, también se identificó la posibilidad de vincularse laboralmente puede incidir en la satisfacción con la vida de los adultos mayores.

En Japón, Kowa y Kawashima realizaron una investigación que tuvo como objetivo explorar las relaciones entre los juegos y el riesgo de suicidio entre los adultos jóvenes japoneses. Una muestra de 310 jugadores de 20 a 39 años de edad fue reclutada a través de una empresa de investigación de Internet. La medición se hizo a través de un cuestionario que contenía varios elementos que medían la adicción a los juegos, los juegos violentos, el tiempo dedicado a los juegos, la propensión al suicidio, la carga percibida, la pertenencia frustrada, la capacidad adquirida para el suicidio y las variables demográficas (incluida la edad y el género). El resultado del análisis de correlación reveló que la adicción a los juegos se asoció con tendencias suicidas, carga percibida, pertenencia frustrada. Sin embargo, la correlación significativa entre el juego violento y las tendencias suicidas, la depresión fue solo para los hombres.

En México, Sánchez, Telumbre y Castillo (2021) tenían como objetivo la descripción del uso y la dependencia a los videojuegos en adolescentes escolarizados, para esto hicieron uso del Cuestionario de patrón y uso de videojuegos y el Test de Dependencia de Videojuegos en una totalidad de 581 participantes. Como resultado obtuvieron que el 85.5% de los adolescentes hace uso de videojuegos, en donde también se adquirieron diferencias significativas como el uso por género, que es más prevalente la realización de esta actividad por los hombres. Por último, se destaca de forma general que el 56.5% presenta un nivel de dependencia bajo al uso de videojuegos y el 7.5% alta, en relación que al 35.4% mencionan que juegan menos de una hora en el día y el 33.1% de una a dos horas al día.

Ortiz et al (2022) postulan en su investigación la asociación que tiene el uso de videojuegos con el aprovechamiento académico, estudio que realizaron con una muestra de 173 estudiantes

universitarios de Puerto Rico empleando instrumentos como la encuesta en línea y el cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Los resultados mostraron que el uso de videojuegos tiene un efecto mínimo y negativo frente al beneficio académico en los estudiantes universitarios. Igualmente, arrojó que no existe una relación significativa entre el uso de videojuegos violentos y la agresión.

Estévez, Jáuregui y Aurrekoetxea-Casas (2020) llevaron a cabo un estudio en el que buscaba conocer la ocurrencia del abuso de videojuegos como Fortnite, teniendo en cuenta conductas en relación al sexo, productividad académica y edades, y así mismo, analizar los distintos perfiles en función del diseño de videojuego predominante. Utilizaron el cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos, el inventario de consumo de drogas y el cuestionario South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescent; esto en una muestra de 393 participantes de videojuegos con un rango de edad de 18 ya 36 años, donde el 21.6% era género femenino y un 76.8% masculino. En efecto, se mostró un uso predominante de Fortnite, donde se encontró una correlación positiva y significativa del abuso de videojuegos con el consumo de drogas, exceso de marihuana entre otros; en referencia a la edad, también se expuso que a menor edad mayor consumo de bebidas energéticas y mayor nivel de abuso de videojuegos.

Kwon et al. (2011) encontraron que jugar juegos de rol masivos multiusuario en línea (MMORPG) se volvió compulsivo para algunos adolescentes y se asoció significativamente con variables interpersonales (estado de ánimo negativo, escape de uno mismo). Sugiere participar en los mundos inmersivos de los MMORPG como un método para aliviar los pensamientos negativos y estresantes dentro de uno mismo. Sus resultados indicaron que los juegos compulsivos en Internet estaban más altamente correlacionados con las relaciones de los padres que con los compañeros y se asociaron significativamente con la hostilidad de los padres y la supervisión de los padres.

Un estudio de investigación realizado con estudiantes universitarios que jugaban videojuegos semanalmente (Mitchell et al., 2015) trató de examinar la relación entre el uso de videojuegos y la capacidad adquirida para el suicidio (es decir, tolerancia al dolor y audacia ante la muerte), esta investigación encontró que las personas que juegan muchas horas en videojuegos del género de acción pueden ser más susceptibles de autolesionarse letalmente, si empiezan a desarrollar ideación suicida. Es decir, son más propensos a llevar a cabo conductas que les ocasionen dolor o pongan en riesgo su vida.

Respecto a los antecedentes investigativos relacionados con la satisfacción con la vida, encontramos que Parra-Rizo y Sanchis-Soler (2020) llevaron a cabo una investigación la cual se basó en evaluar la satisfacción con la vida, habilidades funcionales y el bienestar subjetivo en adultos mayores españoles físicamente activos de la provincia Alicante, con una muestra de 397 participantes, el 35,3% hombres y el 64,7% mujeres, edades que oscilan entre 61 y 93 años. Para la cual, utilizaron el Cuestionario Internacional de Actividad Física – IPAQ, Cuestionario Breve de Calidad de Vida y el índice de satisfacción con la vida. Los resultados mostraron que los adultos mayores con mayor nivel de actividad física tienen más habilidades funcionales y menos dificultades para realizar actividades de la vida cotidiana. Por otra parte, en relación con los niveles de satisfacción con la vida, no se mostraron diferencias significativas en cuanto a los adultos mayores que realizaban constantemente actividad física frente a los que la practicaban de forma moderada o baja.

Gutiérrez, Blázquez y Feu (2019), en su estudio sobre la relación entre la intención de realizar actividad física, la actividad actual, la motivación y satisfacción vital en una muestra de 649 docentes españoles, por medio de un diseño descriptivo, predictivo y transversal, emplearon la Escala de Satisfacción Vital, Escala de Medida de los motivos de para actividad física entre otras. La cual dio como resultado la realización de actividad física con motivo de diversión como predictor de una actividad que aporte significativamente a la satisfacción con la vida.

Como menciona Milovanska-Farrington y Farrington (2021) en su estudio con relación al efecto de la satisfacción en las diferentes áreas de la vida y la importancia de las percepciones en cuestión de género, donde tuvieron la participación de hogares alemanes. Los resultados que se obtuvieron fueron que las percepciones tienen un gran efecto e impacto en la satisfacción con la vida, por ejemplo: Sienten satisfacción con la familia, la vida y la salud tienen el impacto más grande, mientras que la satisfacción con los ingresos tiene el impacto más bajo de forma general e igual para mujeres y hombres. Igualmente, la satisfacción laboral es más importante para el género masculino que para el género femenino, mientras que la felicidad de la pareja es más estimada por las mujeres. La satisfacción con el hogar tiene un mayor impacto que el ingreso personal, excepto para el género femenino que son empleadas.

En Chile, Montero y Miranda (2020) investigaron sobre los datos empíricos que permitieran identificar los ámbitos que favorecen a la satisfacción con la vida en una muestra de trabajadores compuesta por 4.157 participantes en un rango de 15 y 65 años, en el que emplearon

una encuesta de corte transversal; donde se concluyó que la satisfacción es una variable influida por el ámbito familiar, de ocio, laboral, ámbito de salud tanto física como mental y ámbito financiero.

En Turquía, Şahin, Ozer y Zubaroglu (2019) llevaron a cabo una investigación con la finalidad de examinar la relación entre la calidad de vida, la satisfacción con la vida y el apoyo social percibido en personas de 65 años o más. La parte de implementación del estudio se llevó a cabo con personas mayores que viven en el centro de la ciudad de Burdur, Turquía. Los datos se recopilaron en marzo de 2018 con una muestra de 517 participantes y luego se evaluaron. Los resultados de los análisis arrojaron que la calidad de vida fue la variable más influyente en la satisfacción con la vida.

Bilal y Rasol (2020) realizaron un estudio para evaluar el papel mediador de la satisfacción sexual en la satisfacción conyugal como predictor y la satisfacción con la vida como resultado en mujeres paquistaníes casadas. 100 mujeres casadas en el rango de 18 a 48 años fueron reclutadas mediante un método de muestreo conveniente de los tres hospitales de Bahawalpur en el estado de South Punjab en Pakistán. Aplicaron tres cuestionarios: (a) Escala de Satisfacción Marital de Kansas; (b) Índice de Satisfacción Sexual, y (c) Escala de Satisfacción con la Vida, fueron administrados para recolectar los datos. Concluyeron que la satisfacción sexual media plenamente la relación entre satisfacción conyugal y satisfacción con la vida en mujeres casadas. Se concluyó que las mujeres casadas no pueden obtener satisfacción conyugal y satisfacción con la vida sin una vida sexual satisfecha.

Por otro lado, Vate (2020) informa sobre los hallazgos de un estudio relacionado con el impacto psicológico del e-learning en los sitios de redes sociales. Los hallazgos han resultado por medio de un análisis correlacional entre la actitud hacia el e-learning en los sitios de redes sociales y la satisfacción con la vida de los estudiantes experimentados con experiencias de e-learning. Se basó en una encuesta en línea de 607 respuestas (hombres 50,7% y mujeres 49,3%). El análisis encontró que los estudiantes que tenían experiencia de e-learning en sitios de redes sociales también tenían una puntuación positiva en la Escala de Satisfacción con la Vida.

Celio (2020) realizó una investigación que tenía como objetivo identificar cual era relación presente el Síndrome de Burnout y Satisfacción con la Vida en una muestra conformada por 56 docentes de una institución educativa, dichos docentes impartían clases por medio de la virtualidad debido a la emergencia sanitaria por el virus COVID-19. Para encontrar la correlación, hicieron

uso de la Escala de Satisfacción con la vida (SWLS) y el Inventario de Burnout de Maslach (MBIEs). Los resultados indicaron que los docentes a pesar de sentir satisfacción con su vida en términos generales, aun así, indicaron niveles altos de agotamiento a nivel emocional; también reveló niveles superiores de logro debido a los retos que implicó el nuevo contexto educativo. Ahora bien, también se encontró una correlación baja y positiva entre la Satisfacción con la vida y la realización personal.

Casadiegos et al (2018) llevaron a cabo un estudio con la finalidad de hacer análisis de cuales factores pueden ser predictores en la satisfacción con la vida en los estudiantes universitarios, también hacer una distinción de estos factores por género. La muestra estuvo compuesta por 408 participantes (hombres 22.3% y mujeres 77.7%). Para dicho análisis aplicaron la Escala de Satisfacción con la vida en Adolescentes (ESVA). Los resultados mostraron que el autoconcepto y la inteligencia emocional pueden predecir qué tan satisfecho estará el estudiante con su vida.

Método

Diseño

La investigación tiene enfoque cuantitativo, a partir de un diseño de tipo no experimental con alcance correlacional de corte transaccional, en donde se busca determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la satisfacción con la vida. La muestra estará determinada mediante el muestreo probabilístico, utilizando el muestreo por conveniencia.

La investigación está conformada por una serie de procedimientos sistemáticos, precisos y empíricos, los cuales pueden ser aplicados al estudio de una problemática o fenómeno. Entre el proceso de investigación se define como una investigación cuantitativa; la cual se alude por ser secuencial, objetiva y probatoria. A lo que respecta, se debe cumplir de forma rigurosa y ordenada con cada una de las etapas de la investigación, sin embargo, estas etapas luego se pueden complementar. La finalidad de la investigación cuantitativa es aprobar teorías, buscar causalidad entre elementos y predecir fenómenos (Sampieri, Fernández y Baptista, 2014).

La investigación tiene un enfoque no experimental, esto quiere decir que no se ejecuta la manipulación intencional de variables para ver su efecto sobre otras, por ende, en los estudios no experimentales los fenómenos se observan y analizan en su ambiente natural. Asimismo, la investigación tiene un diseño de corte transversal o transeccional; debido a que se recogen datos en un momento único. Su finalidad es la descripción de dos o más variables y así, analizar su repercusión y correlación en un momento dado (Sampieri, Fernández y Baptista, 2014).

Es un estudio con alcance correlacional ya que tiene como finalidad conocer el grado de asociación o relación que exista entre dos o más variables en un contexto en particular. Estas correlaciones pueden ser positivas o negativas. Para valorar el nivel de asociación entre las variables, debe medirse inicialmente cada una de ellas y luego se cuantifican, se examinan y se establecen las vinculaciones (Sampieri, Fernández y Baptista, 2014).

Participantes

La muestra total fue de 256 participantes; sin embargo, a partir de los criterios de exclusión, se tuvieron en cuenta los resultados de 225 participantes (51% Mujeres y 49% Hombres).

Criterios de inclusión

Estudiantes activos de la Facultad de Derecho de la Universidad Santo Tomas Sede de Villavicencio.

Criterios de exclusión

1) Estudiantes estudiando a partir de movilidad académica; 2) Estudiantes con consumo de sustancias psicoactivas como: anfetaminas, tabaco, alcohol, cannabis, minas, el éxtasis, cocaína, heroína, entre otras sustancias. 3) Estudiantes con diagnóstico psicológico/psiquiátrico de Trastornos de Personalidad, Trastornos relacionados con SPA, Trastornos depresivos, Trastornos de Ansiedad y Trastornos Bipolares.

Muestra

Teniendo en cuenta la población establecida, la cual consistió en los Estudiantes activos de la Facultad de Derecho de la Universidad Santo Tomás Sede de Villavicencio, para calcular el tamaño de la muestra que sea representativa, se utilizó el programa STATS, debido a que el muestreo es de tipo probabilístico.

Tabla 1

Tamaño de la muestra

Tamaño del universo	500
Error máximo aceptable	5%
Porcentaje estimado de la muestra	50%
Nivel deseado de confianza	95%
Tamaño de la muestra total	217

Nota: Elaboración a partir de resultados del programa STATS

De acuerdo con lo obtenido en el programa, el tamaño de la muestra es de 217, este corresponde al número de estudiantes que se requiere para representar a los 500 estudiantes que pertenecen a la Facultad de Derecho de la universidad Santo Tomás Sede Villavicencio, con 95% de confianza y 5% de error. De igual manera, se verificó los datos estadísticos arrojados por el programa STATS a partir de la fórmula establecida para calcular el tamaño de una muestra representativa, dicha fórmula establece de igual manera que el tamaño de la muestra debe corresponder a 217 (véase Figura 1).

Figura 1

Fórmula para determinar muestra representativa

$$\frac{(1.96)^2 \times (0.5) \times (0.5) \times 500}{(0.05)^2 \times (500 - 1) + (1.96)^2 \times (0.5) \times (0.5)} \approx 217.5$$

Nota: Resultado obtenido a partir de la fórmula establecida para determinar muestra representativa de la población

Instrumentos

Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)

Instrumento psicológico propuesto por Mariano Chóliz y Clara Marco en el año 2011, el cual presenta un Alpha de Cronbach de 0.90. Se trata de una escala compuesta de 25 ítems que evalúan la dependencia a los videojuegos y la relación del uso con el desarrollo de esta. La escala es tipo Likert, las opciones de respuesta son: 0 (completamente en desacuerdo) y 5 (completamente de acuerdo). En ciertos ítems las opciones de respuesta ya corresponden a frecuencia de la actividad (Millán et al, 2021).

Tabla 2

Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)

Dimensiones	Ítems que componen la dimensión
Abstinencia	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25
Abuso y tolerancia	1, 5, 8, 9 y 12
Problemas ocasionados por los videojuegos	16, 17, 19 y 23
Dificultad en control	2, 15, 18, 20, 22, 24

Nota: Elaboración a partir de información recuperada de Salas, Merino, Chóliz y Marco (2017)

Escala de Satisfacción con la vida (SWLS)

Instrumento construido por Diener, Emmons, Larsen y Griffin en 1985. Validada en Colombia por Ruiz et al (2019). Evalúa el juicio de la satisfacción con la vida, a partir de 5 ítems. La escala es tipo Likert, las opciones de respuesta son: 1 (muy desacuerdo) a 7 (muy de acuerdo). (Vinaccia, Parada, Quiceno, Riveros y Vera 2019). La consistencia interna determinada por el alfa global es de .89.

Tabla 3***Escala de Satisfacción con la vida (SWLS)***

Dimensiones	Ítems que componen la dimensión
Juicios cognitivos de la satisfacción con la vida	1,2,3,4,5

Nota: Elaboración a partir de información recuperada de Ruiz et al (2019).

Procedimiento***Fase Teórica***

Primero, se entiende el tema de la investigación desde varios marcos, y así mismo se establece la problematización de las variables de investigación. A partir de esto, se definen los objetivos de la investigación, la metodología para alcanzar dichos objetivos y se selecciona la población a investigar.

Fase de transcripción de los instrumentos psicológicos

Por medio de un formulario de Google, se hace la transcripción de la Escala de Satisfacción con la vida (SWLS) y el Test de Dependencia a los videojuegos (TDV). En dicho formulario también se estipula el consentimiento informado, donde se establecen aquí las normas éticas de la investigación basada en la confidencialidad y derechos de los participantes, así como la aclaración y naturaleza del ejercicio investigativo: su alcance, objetivos, metodología y devolución de resultados.

Fase de solicitud de autorización ante las facultades

Se solicita aval a la Facultad de Derecho para obtener acceso a la población seleccionada para la muestra y así mismo proceder a la aplicación de los instrumentos psicológicos, de acuerdo con los lineamientos que la decanatura de dicha facultad establezca.

Fase de divulgación de información de participación

Por medio de un poster promocional posicionado en la secretaría de la Facultad de Derecho, se divulgará la información pertinente sobre la investigación para las personas interesadas en participar en esta.

Fase de aplicación de instrumentos

Oralmente se les expone a los participantes cual es el objetivo de la investigación, los instrumentos que se aplicarán, también las normas éticas establecidas en el consentimiento informado. Posteriormente, se aplican los instrumentos psicológicos por medio del Formulario de Google de manera presencial en los salones de la universidad en donde se encuentren los estudiantes de la facultad seleccionada, con previa autorización del docente que esté impartiendo cátedra.

Fase de análisis estadístico de instrumentos

Primero, se generó una base de datos de Excel, en la cual se organizó los resultados de los instrumentos aplicados en la investigación. Posteriormente, se realizó el análisis de los resultados obtenidos en cada uno de los instrumentos psicológicos aplicados en la investigación a través del Software Estadístico SPSS versión 27. Para esto, se hizo prueba de normalidad de las variables de investigación para determinar la prueba de correlación que corresponda; ya que los datos obtenidos fueron superiores a 50, se utilizó la Prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov.

Fase de devolución de los resultados

Se generó un documento digital y un video subido a la plataforma de YouTube que se envió a través del correo electrónico del participante a través del correo electrónico personal registrado en el formulario. Esto incluía los objetivos del estudio, la naturaleza de la investigación y los instrumentos que se utilizaron en la investigación. Además, se describen los resultados encontrados para cada variable, seguido de lo encontrado en comparación con el análisis. Por último, se mencionan las conclusiones de la investigación.

Hipótesis

Hipótesis correlacionales

Hipótesis de Investigación

Hay una relación inversamente proporcional entre la dependencia a los videojuegos y la satisfacción con la vida en estudiantes de la Facultad de Derecho de la Universidad Santo Tomás sede de Villavicencio.

Hipótesis Nula

No hay una relación inversamente proporcional entre la dependencia a los videojuegos y la satisfacción con la vida en estudiantes de la Facultad de Derecho de la Universidad Santo Tomás sede de Villavicencio.

Hipótesis estadística

Hipótesis de investigación

$r_{\text{dependencia a los videojuegos} - \text{satisfacción con la vida}} \neq 0$

$r_{\text{dependencia a los videojuegos} - \text{satisfacción con la vida}} < 0,05$

Hipótesis nula

$r_{\text{dependencia a los videojuegos} - \text{satisfacción con la vida}} = 0$

$r_{\text{dependencia a los videojuegos} - \text{satisfacción con la vida}} \geq 0,05$

Hipótesis distribución de datos***Hipótesis de investigación***

La distribución de datos en la escala Dependencia a los videojuegos es diferente de la distribución normal.

La distribución de datos en la escala Satisfacción con la vida es diferente de la distribución normal.

Hipótesis Nula

La distribución de datos en la escala Dependencia a los videojuegos es igual de la distribución normal.

La distribución de datos en la escala Satisfacción con la vida es igual de la distribución normal.

Consideraciones éticas

Con relación a la investigación en el área de la salud mental, la Ley 1616 del 2013, establece en el artículo 6 que las personas no pueden ser sometidas a pruebas o ensayos clínicos sin que previamente hayan dado libre y conscientemente su consentimiento para participar en la investigación. También es obligación del investigador, garantizar la confidencialidad de la información de cada participante durante la investigación y así proteger su intimidad (Congreso de la Colombia, 2013). Una investigación que cumpla con los estándares legales y éticos promueve la finalidad del estudio, la cual es producir y ampliar conocimiento sobre las variables de investigación. No se debe exponer a las personas a más pruebas de las estrictamente necesarias para cumplir con los objetivos de su investigación.

En lo que concierne a La Ley 1090 del 2006, por la cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de Psicología y se decreta las consideraciones normativas necesarias para ejercer la profesión y todos los demás componentes que abarca esta misma, debido a lo estipulado en esta ley, se respalda la realización de la presente investigación. En el Artículo 1 define a la psicología como una ciencia basada en la investigación que indaga acerca de los procesos de la cognición humana, las emociones y el desarrollo social para facilitar el desarrollo del talento y las habilidades humanas en diferentes ámbitos y contextos sociales. Con respecto a la investigación científica, demuestra sus conocimientos y es eficaz, ética y está comprometida en beneficio de las personas, comunidades y organizaciones en diversos contextos tanto individuales como sociales a través del aporte de conocimientos y la aplicación de estos (Congreso de la República de Colombia, 2006).

Por otro lado, el Artículo 2 establece los principios que el profesional en psicología debe tener presente en el ejercicio de su profesión. Establece que el psicólogo debe tener presente el bienestar del usuario en cuanto debe brindar la información adecuada acerca de los procedimientos que serán aplicados a los participantes, así mismo, los psicólogos deben hacer pleno reconocimiento de la libertad que tienen los participantes para decidir si participan o no en la investigación. De igual manera, respecto a las técnicas de evaluación, los investigadores deben manejar con rigurosidad los resultados obtenidos en la investigación y también deben respetar que los participantes tienen derecho a tener pleno conocimiento de los resultados de dichas pruebas y el uso que se le darán a estos (Congreso de la República de Colombia, 2006).

En el Artículo 50 estipula que los investigadores siempre deben tener presente principios como la ética, respeto y dignidad cuando realicen investigaciones científicas, esto con el fin último de amparar los derechos de los participantes de la investigación (Congreso de la República de Colombia, 2006). Si la investigación involucra a personas, el investigador debe asegurarse de reducir al mínimo cualquier posible daño y maximizar los beneficios tanto para los participantes como para otras personas.

Análisis descriptivo estadístico de los resultados

A partir de las hipótesis estadísticas planteadas, se realizó el análisis de los resultados obtenidos en cada uno de los instrumentos psicológicos aplicados en la investigación a través del Software Estadístico SPSS versión 27. Para esto, se hizo prueba de normalidad de las variables de investigación para establecer la distribución de los datos en cada variable; ya que los datos obtenidos en la investigación fueron superiores a 50, se utilizó la Prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov. En las pruebas de normalidad, se establece como criterio de decisión que, si el valor Sig. es menor que 0,05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; si, al contrario, el valor Sig. es mayor o igual que 0,05 aceptamos la hipótesis de investigación y rechazamos la hipótesis nula.

Tabla 4

Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov

	Estadístico	Gl	Sig.
Dependencia a los videojuegos	0,165	225	0,000
Satisfacción con la vida	0,065	225	0,023

Nota: Tabla obtenida a partir del análisis estadístico de las variables de investigación en el programa SPSS.

Teniendo en cuenta los resultados de la prueba normalidad, tanto la variable Dependencia a los videojuegos como la variable Satisfacción con la vida presentaron Valor Sig. < 0,05 entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación, es decir los datos no tienen una distribución normal, por lo tanto, aplicaremos estadística no paramétrica (véase Tabla 4).

Gráficos de normalidad

Figura 2

Histograma distribución de datos de variable Dependencia a los videojuegos

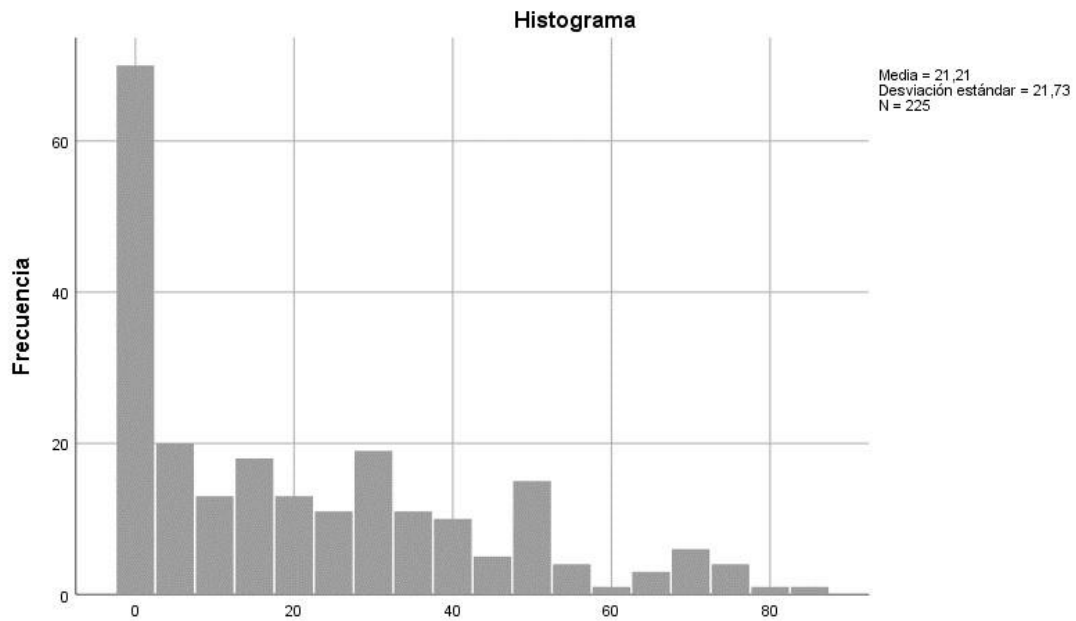
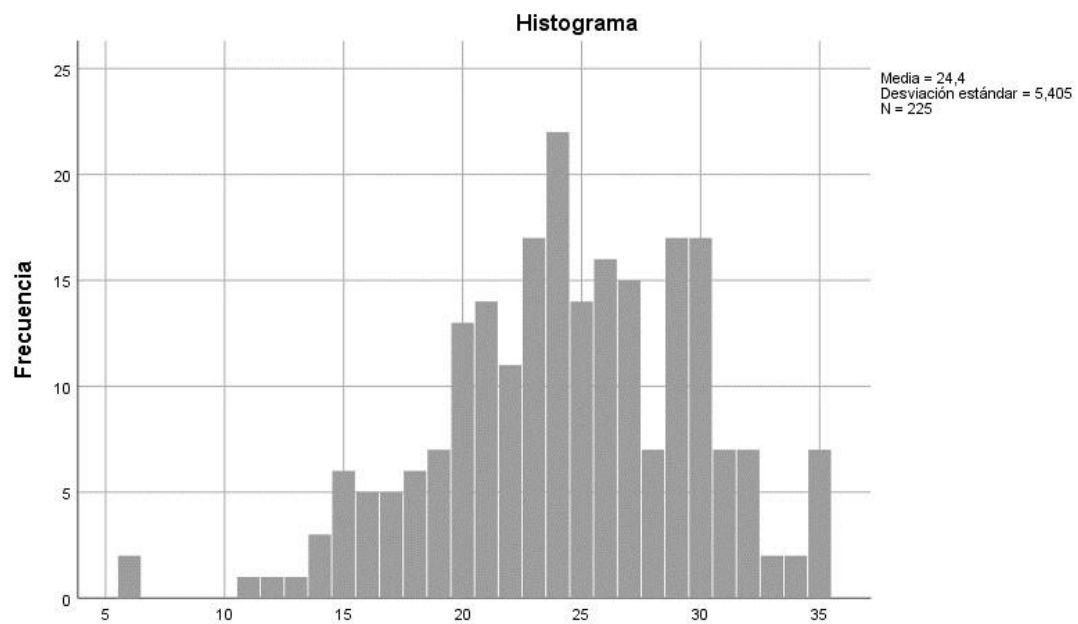


Figura 3

Histograma distribución de datos de variable Satisfacción con la vida



Resultados

Los resultados de la presente investigación giran en torno al objetivo general, el cual es “Analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la satisfacción con la vida en estudiantes de la Facultad de Derecho de la Universidad Santo Tomás, sede de Villavicencio”. A continuación, se presentarán los resultados, iniciando por los que corresponden con los objetivos específicos y se finalizará con la descripción de los resultados que corresponden al objetivo general.

Con respecto al primer objetivo específico que es “Identificar el nivel de dependencia a los videojuegos en estudiantes de la Facultad de Derecho de la Universidad Santo Tomás, sede de

Villavicencio.”, y para el cual se implementó el instrumento Test de Dependencia a los videojuegos y Escala de Satisfacción con la vida. Se pudo evidenciar al contrastar los resultados obtenidos por los 225 participantes (ver tabla 5), que el 71% presenta dependencia baja frente a los videojuegos, el 24% dependencia moderada, y el 5% dependencia alta.

Tabla 5

Nivel TDV población general

Resultados	Alta	Moderada	Baja	Total
Población general	5%	24%	71%	100%
N	12	53	160	225

Nota: Tabla obtenida de los resultados de la variable TDV.

Por otro lado, al comparar las puntuaciones obtenidas en el nivel de dependencia a los videojuegos entre hombres y mujeres, se observó que los hombres son más propensos a desarrollar esta dependencia, ya que el 38% de los que fueron evaluados presentan un nivel de dependencia moderada y, el 10% alta. Diferenciándose significativamente de la población femenina evaluada ya que el 87% de las participantes presentan un bajo nivel de dependencia (Véase Tabla 6).

Tabla 6*Nivel de TDV por sexo*

Resultados	Alta	Moderada	Baja	Total
Población femenina	2%	11%	87%	100%
N	2	14	107	123
Población masculina	10%	38%	52%	100%
N	10	39	53	102

Nota: Tabla obtenida de los resultados de la variable TDV.

Continuando con los resultados del primer objetivo, es importante destacar los valores obtenidos en las subescalas de la Dependencia a los videojuegos. Respecto a abstinencia, de 69% presentaron nivel bajo, 21% nivel moderado y 10% nivel alto. En cuanto a abuso y tolerancia, el 64% presentó nivel bajo, el 29% nivel moderado y el 7% nivel alto. Con respecto a la escala de problemas ocasionados por los juegos, se evidencia que el 63% presentan un nivel bajo, el 31% nivel moderado y el 6% nivel alto. Por último, frente a la dificultad en el control del juego, el 75% presenta nivel bajo en esta escala, el 21% nivel moderado y el 4% nivel alto (ver Tabla 7).

Tabla 7*Nivel de escalas de TDV en población general*

Subescalas	Alta	Moderada	Baja	Total
Abstinencia	10%	21%	69%	100%
N	48	23	154	225
Abuso y tolerancia	7%	29%	64%	100%
N	16	65	144	225
Problemas ocasionados por los juegos	6%	31%	63%	100%
N	14	69	142	225
Dificultad en el control del juego	9	47	169	100%
N	4%	21%	75%	225

Nota: Tabla obtenida de los resultados de la variable TDV.

El segundo objetivo específico del estudio es “Identificar el nivel de satisfacción con la vida en estudiantes de la Facultad de Derecho de la Universidad Santo Tomás, sede de

Villavicencio”. A partir de los resultados se evidenció que el 34% de los participantes indican que se siente un poco satisfechos con la vida, el 32% se sienten satisfechos, el 13% se sienten un poco insatisfechos y el 11% se sienten muy satisfechos. A partir de estos resultados, se

infiere que, del total de los participantes, el 1% indica que se sienten insatisfechos con la vida (ver Tabla 8).

Tabla 8

Nivel de SWLS en población general

Resultados	Un poco insatisfecho	Insatisfecho	Muy insatisfecho	Neutral	Un poco satisfecho	Satisfecho	Muy satisfecho	Total
Población general	13%	3%	1%	6%	34%	32%	11%	100%
N	29	7	2	13	77	72	25	225

Nota: Tabla obtenida de los resultados de la variable SWLS.

Al comparar las puntuaciones obtenidas en el nivel de satisfacción con la vida entre hombres y mujeres, se observó que las mujeres tienen mayor nivel de satisfacción con la vida, ya que el 82% de los que fueron evaluadas presentan un nivel de satisfacción con la vida alto. Diferenciándose significativamente de la población masculina evaluada ya que el 73% de las participantes presentan un alto nivel de satisfacción (Véase Tabla 9).

Tabla 9

Nivel de SWLS por sexo

Resultados	Un poco insatisfecho	Insatisfecho	Muy insatisfecho	Neutral	Un poco satisfecho	Satisfecho	Muy satisfecho	Total
Población femenina	11%	3%	0%	4%	32%	36%	14%	100%
N	14	4	0	5	39	44	17	123
Población masculina	15%	2%	2%	8%	38%	27%	8%	100%
N	15	2	2	8	39	28	8	102

Nota: Tabla obtenida de los resultados de la variable SWLS.

El tercer objetivo específico del estudio es “Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la satisfacción con la vida en estudiantes de la facultad de Derecho de la universidad Santo Tomás, sede Villavicencio”. A partir de los resultados a partir del análisis por medio de SPSS mediante el coeficiente de correlación de Spearman, se evidenció que la relación entre Dependencia a los videojuegos y Satisfacción con la vida, presenta un valor de correlación

débil inversamente proporcional. De acuerdo al valor Sig., indica que demostró que existe una correlación entre Dependencia a los videojuegos y Satisfacción con la vida (Véase Tabla 10).

Tabla 10

Correlación entre TDV y SWLS

Satisfacción con la vida	Puntaje global TDV
	Correlación de Spearman
	-,285
	Sig. (bilateral) ,000

Nota: Tabla obtenida de la Correlación de las variables TDV y SWLS en el programa SPSS

Correlación de Variables

Para responder al objetivo general del estudio “Analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la satisfacción con la vida en estudiantes de la facultad de Derecho de la universidad Santo Tomás, sede Villavicencio”, se realizó el análisis por medio de SPSS mediante el coeficiente de Spearman de acuerdo a los supuestos de normalidad de cada variable. La correlación de Spearman establece que cuando los valores son negativos, indica una correlación indirectamente proporcional y cuando los valores son positivos, indican una relación directamente proporcional. Ahora bien, cuando el valor Sig. es menor a ,05 indica que confirma la hipótesis de trabajo o hipótesis de investigación.

Tabla 11*Correlación entre Sub escalas de TDV Y SWLS*

Satisfacción con la vida	Escala Abstinencia	Escala Abuso y tolerancia	Escala Problemas ocasionados por los videojuegos	Escala Dificultad en el control del juego
	Correlación de Spearman -,279 Sig. (bilateral) ,000	Correlación de Spearman -,258 Sig. (bilateral) ,000	Correlación de Spearman -,248 Sig. (bilateral) ,000	Correlación de Spearman -,299 Sig. (bilateral) ,000

Nota: Tabla obtenida de la Correlación de las variables TDV y SWLS en el programa SPSS

En la relación entre Escala Abstinencia y Satisfacción con la vida, se evidencia un valor de correlación débil inversamente proporcional. De acuerdo al valor Sig., indica que demostró que existe una correlación entre Escala Abstinencia y Satisfacción con la vida (Véase Tabla 11).

En la relación entre Escala Abuso y Tolerancia y Satisfacción con la vida, se evidencia un valor de correlación débil inversamente proporcional. De acuerdo al valor Sig., indica que demostró que existe una correlación entre Escala Abuso y Tolerancia y Satisfacción con la vida (Véase Tabla 11). En la relación entre Escala Problemas ocasionados por los videojuegos y Satisfacción con la vida, se evidencia un valor de correlación débil inversamente proporcional. De acuerdo al valor Sig., indica que demostró que existe una correlación entre Escala Problemas ocasionados por los videojuegos y Satisfacción con la vida (Véase Tabla 11).

En la relación entre Dificultad en el control del juego y Satisfacción con la vida, se evidencia un valor de correlación débil inversamente proporcional. De acuerdo al valor Sig., indica que demostró que existe una correlación entre Dificultad en el control del juego y Satisfacción con la vida (Véase Tabla 11).

Tabla 12*Correlación entre TDV y SWLS en población masculina*

Satisfacción con la vida	Escala Abstinencia	Escala Abuso y tolerancia	Escala Problemas ocasionados por los videojuegos	Escala Dificultad en el control del juego	Puntaje global TDV
	Correlación de Spearman -,210 Sig. (bilateral) ,034	Correlación de Spearman -,202 Sig. (bilateral) ,042	Correlación de Spearman -,152 Sig. (bilateral) ,128	Correlación de Spearman -,239 Sig. (bilateral) ,015	Correlación de Spearman -,231 Sig. (bilateral) ,020

Nota: Tabla obtenida de la Correlación de las variables TDV y SWLS en el programa SPSS

En la relación entre Dependencia a los videojuegos y Satisfacción con la vida por sexo, se evidencia con respecto a la población masculina, un valor de correlación débil inversamente proporcional. De acuerdo al valor Sig. existe una correlación entre Dependencia a los videojuegos y Satisfacción con la vida. Respecto a la relación entre Escala Abstinencia y Satisfacción con la vida en hombres, se evidencia valor de correlación débil inversamente proporcional. De acuerdo al valor Sig. existe una correlación entre Escala Abstinencia y Satisfacción con la vida (Véase Tabla 12).

En la relación entre la Escala Problemas ocasionados por los videojuegos y Satisfacción con la vida se evidencia un valor de correlación muy baja inversamente proporcional. De acuerdo al valor Sig. no existe una correlación entre Escala Problemas ocasionados por los videojuegos y Satisfacción con la vida (Véase Tabla 12). En la relación entre Escala Abuso y Tolerancia y Satisfacción con la vida se evidencia un valor de correlación bajo inversamente proporcional. De acuerdo al valor Sig. existe una correlación entre Escala Abuso y Tolerancia y Satisfacción con la vida (Véase Tabla 12). Por último, en la relación entre Escala Dificultad en el control del juego y Satisfacción con la vida, se evidencia un valor de correlación bajo inversamente proporcional. De acuerdo al valor Sig. existe una correlación entre Escala Dificultad en el control del juego y Satisfacción con la vida (Véase Tabla 12).

Tabla 13*Correlación entre TDV y SWLS en población femenina*

Satisfacción con la vida	Escala Abstinencia	Escala Abuso y tolerancia	Escala Problemas ocasionados por los videojuegos	Escala Dificultad en el control del juego	Puntaje global TDV
	Correlación de Spearman -,268 Sig. (bilateral) ,003	Correlación de Spearman -,243 Sig.(bilateral) ,007	Correlación de Spearman -,251 Sig. (bilateral) ,005	Correlación de Spearman -,269 Sig. (bilateral) ,003	Correlación de Spearman -,255 Sig. (bilateral) ,004

Nota: Tabla obtenida de la Correlación de las variables TDV y SWLS en el programa SPSS

En la relación entre Dependencia a los videojuegos y Satisfacción con la vida por sexo, se evidencia con respecto a la población femenina, un valor de correlación bajo inversamente proporcional. De acuerdo al valor Sig. sí existe una correlación entre Dependencia a los videojuegos y Satisfacción con la vida. Respecto a la relación entre Escala Abstinencia y Satisfacción con la vida, se evidencia valor de correlación bajo inversamente proporcional. De acuerdo al valor Sig. sí existe una correlación entre Escala Abstinencia y Satisfacción con la vida (Véase Tabla 13).

En la relación entre la Escala Problemas ocasionados por los videojuegos y Satisfacción con la vida se evidencia un valor de correlación bajo inversamente proporcional. De acuerdo al valor Sig. sí existe una correlación entre Escala Problemas ocasionados por los videojuegos y Satisfacción con la vida (Véase Tabla 13). En la relación entre Escala Abuso y Tolerancia y Satisfacción con la vida se evidencia un valor de correlación bajo inversamente proporcional. De acuerdo al valor Sig. sí existe una correlación entre Escala Abuso y Tolerancia y Satisfacción con la vida (Véase Tabla 13). Por último, en la relación entre Escala Dificultad en el control del juego y Satisfacción con la vida, se evidencia un valor de correlación bajo inversamente proporcional. De acuerdo al valor Sig. existe una correlación entre Escala Dificultad en el control del juego y Satisfacción con la vida (Véase Tabla 13).

Discusión de resultados

De acuerdo al primer objetivo específico de la investigación que busca medir el nivel de dependencia a los videojuegos en estudiantes universitarios de la Facultad de Derecho de la Universidad Santo Tomás, se encontró que el 29 % de los participantes que componen la muestra cumple con los criterios de dependencia de los videojuegos. Se confirma el hecho de que la mayor parte de los participantes en este estudio, no presentaría problemas respecto al uso de los videojuegos y que una minoría de ellos cumpliría los criterios diagnósticos de dependencia de los mismos; esto de acuerdo a las investigaciones de Sánchez et al (2021). Esto es congruente con lo estipulado por Etxeberría (2001), quien determina que el uso de videojuegos es frecuente y se hace mayor inversión de tiempo a medida que la edad disminuye, lo que quiere decir que, entre más edad serán menos horas de juego dedicadas a los videojuegos.

Por otro lado, se logra confirmar que, a partir de los resultados obtenidos y las respuestas de las bases teóricas, se logra demostrar que el desarrollo de dependencia comportamentales es más propenso a desarrollarse en la población masculina en contraste con la población femenina; específicamente aquellas adicciones relacionadas con el juego. Los resultados están respaldados por las investigaciones de Sánchez et al (2021); Jáuregui y Aurrekoetxea-Casaus (2020) y TobarGranda (2021).

Esto puede deberse a que según Díez et al. (2004) los videojuegos son creados y diseñados para la población masculina, de acuerdo a sus deseos, gustos e ideales. De igual manera, muestra que la ocupación del tiempo libre, del que gozan los hombres en su tiempo libre, en diversos casos se destina únicamente a interactuar con los videojuegos o a través de ellos. Este hecho, denota que no realizan una buena gestión del tiempo libre, ni desarrollan prácticas de ocio saludables (Ricoy y Ameneiros, 2016). Esto es importante ya que el 60% de los hombres que participaron en este estudio, refieren que actualmente no se encuentran laborando y que su única ocupación es el estudio de pregrado en el que se encuentran; lo cual podría implicar o no tiempo libre donde se pueda intensificar el consumo de los videojuegos.

Respecto al segundo objetivo específico, que tenía establecido medir el nivel de satisfacción con la vida en los estudiantes universitarios, se identificó que los niveles de satisfacción con la vida tienden a ser predominantemente altos ya que el 66% de los participantes se encuentran entre el rango de satisfacción media a alta. Esto respalda la investigación de Zubieta

y Delfino (2010) que establece que el nivel de satisfacción con la vida y bienestar psicológico en los estudiantes universitarios es alto. Esto asociado a características como la etapa del desarrollo en la que se encuentran los jóvenes y la posibilidad de estudiar en la universidad. De igual manera los resultados son coherentes con Rovira, Morales y Sedano (2007) los cuales también indican que en los jóvenes el nivel de satisfacción con la vida suele ser alto.

Ahora bien, los niveles de satisfacción con la vida tienden a ser más altos en la población femenina. De acuerdo a Zubieta y Delfino (2010) esto puede deberse a que las mujeres tienen mejor percepción acerca de su entorno social, lo ven como un medio de alcanzar sus metas y propósitos, y también tienen la creencia de que pueden influenciar en él. También mantienen mejores relaciones interpersonales y tienen motivación para actuar y orientan sus conductas hacia el desarrollo.

El tercer objetivo de esta investigación consistió en determinar si existe alguna relación entre la dependencia a los videojuegos y la satisfacción con la vida. Los resultados obtenidos indicaron que existe una relación baja inversamente proporcional entre ambas variables, lo que indica que, a mayor dependencia a los videojuegos, menos satisfacción con la vida.

Aunque la correlación es baja, los resultados podrían deberse al hecho de que la satisfacción con la vida es dependiente del funcionamiento de las áreas de ajuste de acuerdo a Diener (2006), y, por otro lado, diagnosticar una dependencia a los videojuegos depende de que haya un malestar significativo. Se encontró que existe nivel de dependencia alta a los videojuegos, lo que incluye malestar clínicamente significativo y eso es congruente con los bajos niveles de satisfacción con la vida, dichos resultados respaldados por los criterios clínicos estipulados en el CIE 11 (OMS, 2022).

Como la satisfacción con la vida depende del funcionamiento óptimo de todas las áreas de ajuste del individuo, teniendo en cuenta esto, si las áreas de ajuste se ven afectadas se infiere que la satisfacción con la vida disminuya, existe una mayor probabilidad de que se desarrollen comportamientos negativos como la dependencia a los videojuegos. De acuerdo con Von der Heiden et al (2019), el uso problemático de los videojuegos puede ser visto como los jugadores adictos como un medio para desestresarse, sin embargo, pueden afectar en la afectividad, estrategias de afrontamiento y bajos niveles de autoestima; si dichos niveles de autoestima son bajos, establecen que la persona se siente insatisfecha con la vida.

Los participantes que presentaron índices altos en la dependencia a los videojuegos, también presentaban niveles de satisfacción con la vida bajos, dicho nivel puede alterar la forma en la que perciben sus condiciones de vida y su concepto de bienestar. Lo anterior, se encuentra respaldado por Alonso (2018) que indica que la carencia de estímulos gratificantes en el contexto del sujeto influye en el desarrollo de adicciones conductuales, donde dichas adicciones pueden verse reforzadas por circunstancias familiares, sociales y personales adversas para el individuo. Los sujetos adictos tienden a confundir el placer con la felicidad al relacionar su estado emocional con las actividades adictivas (Gros et al., 2019). Lo anterior también responde a las investigaciones realizadas por Lehenbauer y Fohringer (2015) que indican que los jugadores adictos son más propensos a tener percepción negativa en todas las dimensiones de la calidad de vida.

Adicional a esto, los resultados son problemáticos debido a que Kowa, Kawano y Kawashima (2018) y Mitchell et al. (2015) establecen que la adicción a los juegos puede asociarse con tendencias suicidas, sensación de que no pertenece a un grupo social y síntomas de depresión. Se infiere que esto es congruente también con los resultados ya que se puede inferir que dichos rasgos se desarrollan por la percepción negativa que tiene el sujeto en su entorno debido a la pérdida de interés y los sentimientos de desesperanza, lo que puede llevar a sentir insatisfacción con la vida. Casadiego et al (2018) encontraron que el autoconcepto y la inteligencia emocional pueden predecir qué tan satisfecho estará una persona con su vida.

Lo anterior también es respaldado por Alave y Pampa (2018) que determina que las áreas de ajuste de los jugadores pueden verse afectadas ya que cuando los niveles de dependencia de uso de videojuegos son altos, la persona podría no desarrollar recursos que le permitan afrontar situaciones estresantes y disputas interpersonales. De acuerdo con Liu et al (2020) los videojuegos hacen sentir inmerso al jugador y afecta la capacidad cognitiva para que puedan diferenciar entre lo que sería el mundo real y lo que es el mundo virtual, esto siendo un aspecto negativo ya que Albarello et al (2021) explican que, por esa distorsión cognitiva, los jugadores prefieren la socialización virtual porque siente más afinidad con las personas que interactúan en ese medio. El juego problemático surgiría de un escapismo a sentimientos negativos y el nivel de insatisfacción que le produce el entorno al sujeto (Lloyd, 2019).

De acuerdo a Fuentes y Pérez (2015), los individuos que tienen dependencia a los videojuegos pueden disminuir su rendimiento académico, reemplazar las actividades deportivas, cambiar sus hábitos de sueño y alimentación; lo cual puede interferir en el estado físico y

emocional. De acuerdo a Caballero y Manzano (2019) la actividad física si es un factor primordial para una mayor percepción de satisfacción con la vida. (Guerrero Alcedo et al (2022) determina que la satisfacción con la vida es un factor que promueve conductas saludables en universitarios, enfatizando que, a mayor satisfacción con la vida, los estudiantes universitarios tendrán mayores conductas saludables como la realización de ejercicios, óptimos hábitos de sueños, van con mayor constancia al médico y tiene más acciones preventivas.

El objetivo general de esta investigación consistió en analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la satisfacción con la vida. Para este análisis, se tuvieron en cuenta las subescalas del instrumento que midió la variable de dependencia a los videojuegos: 1) Abstinencia; 2) Abuso y Tolerancia; 3) Problemas ocasionados por los videojuegos y 4) Dificultad en el control del juego. Así mismo, se tuvo en cuenta los resultados obtenidos por diferenciación de sexo. Los resultados obtenidos indicaron que existe una relación inversamente proporcional entre las subescalas de TDV y Satisfacción con la vida, lo que indica que, a mayor nivel de abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control del juego, menor será el nivel de satisfacción con la vida.

Los resultados podrían deberse a que de acuerdo con Marco y Chóliz (2017) la abstinencia genera un malestar clínico que se manifiesta cuando el jugador no puede hacer uso de los videojuegos por alguna circunstancia, así como el malestar que surge cuando no puede hacer uso de estos para sentir alivio de sus problemas a nivel psicológico y emocional. Dicha sensación de malestar, puede incurrir en que los niveles de satisfacción con la vida sean bajos, ya que no está recibiendo un estímulo gratificante de su entorno y los videojuegos por privación de estos.

Ahora bien, el Abuso y Tolerancia implica que el jugador empieza a dedicar más tiempo a los videojuegos progresivamente e incluso de forma excesiva; con el fin último de permanecer en una constante sensación de gratificación. Si bien, el uso de los videojuegos implicaría un reforzador para el estado de ánimo del jugador, el uso excesivo de estos podría desencadenar problemas en su cotidianidad, lo cual desembocaría en una posible disminución de su satisfacción con la vida. Dichas consecuencias negativas están directamente relacionadas con la Escala de Problemas ocasionados por los videojuegos. Dicho abuso y tolerancia, tiene como resultado de igual forma, la dificultad para dejar de jugar, incluso aunque el jugador reconozca que no es funcional hacerlo (Marco y Chóliz, 2017).

Lo anterior se respalda por Tobar- Granda (2021) y Jáuregui y Aurrekoetxea-Casaus (2020) estipulan que la adicción a los videojuegos también está relacionada con el consumo de sustancias psicoactivas, así como el desarrollo de conductas impulsivas que pueden perjudicar las áreas de ajuste del sujeto y por lo tanto influir en el nivel de satisfacción con la vida. Los estudios de Santamaría et al (2021) respaldan lo anterior al inferir que existe un patrón comportamental del jugador donde se destaca que tienen sensación de estar perdiendo el control de las situaciones y el reconocimiento de que esta actividad empieza a afectar negativamente su vida cotidiana, dentro de dichas afectaciones se encuentra exceso de tiempo dedicado a la actividad, problemas con el funcionamiento familiar y en sus habilidades sociales.

Conclusiones

En cuanto a la variable Dependencia a los videojuegos, se logra evidenciar que el uso de los videojuegos es predominante en la población masculina en contraste con la población femenina. De igual manera, se evidenció mayor prevalencia de dependencia a los videojuegos en la población masculina. Esto es congruente con las investigaciones de Sánchez et al (2021); Jáuregui y Aurrekoetxea-Casaus (2020) y Tobar-Granda (2021).

En cuanto a la variable Satisfacción con la vida, se logró establecer que los niveles de satisfacción con la vida de la población que participó suelen ser altos; eso quiere decir que las personas participantes en su mayoría consideran que las condiciones de su vida son buenas, sienten que han alcanzado las metas estipuladas en su proyecto de vida y perciben que han conseguido cosas importantes en su vida.

En cuanto a la relación entre la dependencia a los videojuegos y la satisfacción con la vida, se evidencia una relación negativa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la satisfacción con la vida. Dicha relación es inversamente proporcional, es decir, a mayor nivel de dependencia a los videojuegos es menor el nivel de satisfacción con la vida, así como a mayor nivel de satisfacción con la vida es menor el nivel de dependencia a los videojuegos.

Ahora, respecto al análisis de la relación que se encontró entre Dependencia a los videojuegos y Satisfacción con la vida, se puede concluir que, la satisfacción con la vida tiene una relación negativa y significativa con la abstinencia hacia los videojuegos, el abuso y tolerancia desarrollado hacia estos, los problemas ocasionados por los videojuegos y la dificultad en el control de estos. Es decir, a mayor nivel de dichas categorías, menor el nivel de satisfacción con la vida. De igual manera, se evidencia que la relación entre la Dependencia a los videojuegos y Satisfacción con la vida, tiene una respuesta inversamente proporcional y estadísticamente significativa en la población femenina y masculina.

A partir de la investigación no se puede establecer relaciones de causalidad de los niveles de dependencias a los videojuegos y los niveles de satisfacción con la vida en los participantes. Por lo tanto, se deben estudiar con diferentes variables, que contribuyan a las investigaciones a nivel regional, y así mismo establecer los factores que inciden en el desarrollo de una dependencia a los videojuegos, para crear estrategias de preventivas respecto a este tipo de dependencia y su

posible incidencia en el juicio global generado por los participantes frente a sus condiciones de vida.

Finalmente, se logró dar cumplimiento a cada uno de los objetivos propuestos en nuestra investigación y se concluyó que la dependencia a los videojuegos es baja en los estudiantes de la Facultad de Derecho de la Universidad Santo Tomás. Por último, se planteó algunos aportes, limitaciones, recomendaciones y sugerencias en base a la investigación realizada.

Aportes, limitaciones y sugerencias

Aportes

La presente investigación contribuye a la generación de conocimiento respecto a la problemática de la dependencia a los videojuegos a nivel regional y nacional; ya que la investigación frente a esta variable es escasa. De igual manera, se aporta a las investigaciones latinoamericanas e internacionales que ya han construido investigaciones académicas frente a esta variable. De igual manera, la investigación aporta a la Facultad de Psicología ya que contribuye a que tenga impacto nivel regional a partir de sus actividades académicas relacionados con la investigación.

Por otro lado, no se encontraron investigaciones académicas frente a la dependencia a los videos juegos y la satisfacción con la vida tanto a nivel internacional, nacional y regional; lo que hace relevante esta investigación como referente o punto de partida para futuras investigaciones que continúen con la indagación de las variables estudiadas y su correlación. Esta investigación no sólo sería un aporte a la psicología, sino también a otros campos de conocimiento, debido a que se tiene como objetivo convertir esta investigación en un artículo científico que impacte directamente a la disciplina.

Limitaciones

Una de las principales limitaciones fue la concerniente al tipo de muestreo y la muestra empleada para realizar el estudio. Esto debido en la aplicación de los instrumentos de evaluación se debió extender las fechas propuestas de la aplicación de estos, debido a que se tenía acceso a la población sólo dos días a la semana durante un tiempo máximo de 4 semanas. Además, la aplicación de instrumentos coincidió con la presentación de parciales de la facultad de Derecho, lo que dificultó aún más el acceso a la población y su motivación para la participación en la aplicación de los instrumentos. Igualmente, el tiempo que tenía la población para responder el instrumento no podía superar los 15 minutos que se concedían en cada aula. Por otra parte, el acceso a los semestres fue limitado, lo que afectó al tamaño de la población a la que se pretendía abarcar.

Sugerencias

Se sugiere para las próximas investigaciones no realizar aplicaciones de instrumentos en situaciones que les pueda estar generando estrés a los participantes, como en semana de parciales, ya que esto podría influir en su disposición y motivación para ser participe. Así mismo, se sugiere incluir una mayor población y que sean de diferentes contextos nacionales y regionales, ya que esto permitirá mayor precisión en los resultados de relación.

Ahora bien, a partir de la investigación no se puede establecer relaciones de causalidad de los niveles de dependencias a los videojuegos y los niveles de satisfacción con la vida en los participantes. Por lo tanto, se sugieren investigaciones que permitan establecer los factores que inciden en el desarrollo de una dependencia a los videojuegos, para crear estrategias de preventivas respecto a este tipo de dependencia y su posible incidencia en el juicio global generado por los participantes frente a sus condiciones de vida. Así mismo, para establecer cuales factores inciden en los niveles de satisfacción con la vida; concretamente en los jugadores con dependencia.

Ahora bien, dentro de los criterios de exclusión no se tuvieron en cuenta los participantes con diagnósticos psicológicos y/o psiquiátricos de ciertos trastornos enunciados anteriormente; teniendo en cuenta, se sugiere para próximas investigaciones analizar si los bajos niveles de satisfacción con la vida que suelen presentar personas diagnosticadas con depresión, trastorno bipolar y trastornos de personalidad, inciden en el desarrollo de una dependencia a los videojuegos; así mismo, se sugiere indagar si dicha dependencia a los videojuegos en esta población específica influye aún más en su nivel de satisfacción con la vida.

Por último, se sugiere la construcción de un instrumento psicológico que evalúe la dependencia a los videojuegos de acuerdo a los criterios diagnósticos establecidos por la OMS en la Clasificación Internacional de Enfermedades respecto al Trastorno por uso de videojuegos. Esto contribuiría a futuras investigaciones que abarquen dicha variable, así mismo, contribuiría a la psicología clínica para el diagnóstico de dicho trastorno.

Referencias

- Adachi, P. J. C., y Willoughby, T. (2011). The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: Which characteristic has the greatest influence? *Psychology of Violence*, 1(4), 259-274. <https://doi.org/10.1037/a0024908>
- Adsmovil (2021). Mobile Gaming en Colombia ¿Quiénes son los mobile gamers? ¿Cómo pasan su tiempo? Adsmovil.com. <https://adsmovil.com/wp-content/uploads/mobile-gamingresearch-colombia-2021.pdf>
- Alave, S., y Pampa, S. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Muro de la investigación*, 3(2), 84-93. <https://doi.org/10.17162/rccs.v11i1.1062>
- Alavi, S. S., Ferdosi, M., Jannatifard, F., Eslami, M., Alaghemandan, H., y Setare, M. (2012). Behavioral Addiction versus Substance Addiction: Correspondence of Psychiatric and Psychological Views. *International journal of preventive medicine*, 3(4), 290–294. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3354400/>
- Albarello, F., Novoa, Á., Castro Sánchez, M., Velasco, A., Novaro Hueyo, M. V., y Narbais, F. (2021). The social dynamics of multiplayer online videogames in Argentinian and Chilean family contexts: The case of Fortnite. *Global Studies of Childhood*, 11(4), 302–317. <https://doi.org/10.1177/20436106211015997>
- Alonso, J. (2018). Videojuegos: La puerta de entrada a la patologización del entretenimiento. [Trabajo de grado, Universidad de La Laguna]. Universidad de La Laguna. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/13404>
- Álvarez, T. y Velázquez, O. (1996) Filosofía de la calidad de vida. [Trabajo de grado, Universidad de Antioquia]. Universidad Antioquia. Medellín, Colombia. <https://hdl.handle.net/10495/19208>
- American Psychological Association. (2019). Addictions. American Psychological Association. <https://www.apa.org/topics/substance-use-abuse-addiction>
- American Psychological Association. (2020). Apa resolution on Violent Video Games. American Psychological Association. <https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-videogames.pdf>

- American Psychological Association. (2022). Substance use, abuse, and addiction. American Psychological Association. <https://www.apa.org/topics/substance-use-abuse-addiction>
- Arias, F., Barreiro, C., Berdullas, J., Iraurgi, C., Llorente, J., López, A., Madoz, A., Martínez, J., Ochoa, E., Palau, C., Palomares, A., y Villanueva, V. (2019). Manual de adicciones para psicólogos especialistas en psicología clínica en formación. Socidrogalcohol. <https://www.fundacioncsz.org/ArchivosPublicaciones/270.pdf>
- Asociación Estadounidense de Psiquiatría (1995). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Barcelona: Milano. <https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Documents/dsm-iv-manualdiagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf>
- Asociación Estadounidense de Psiquiatría (2014). Guía de consulta de los criterios diagnósticos del Dsm 5. Washington DC: Arlington VA. <https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Documents/dsm-v-guia-consultamanual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf>
- Baltezarevic, R., Baltezarevic, B., y Baltezarevic, V. (2018). The video gaming industry (from play to revenue). International Review, 3(4), 71-76. <https://scindeksclanci.ceon.rs/data/pdf/2217-9739/2018/2217-97391804071B.pdf>
- Barnhart, J.(1996).Karl Popper: philosopher of critical realism The free library. <https://www.thefreelibrary.com/Karl+Popper%3a+philosopher+of+critical+realism.a018501025>
- Bilal, A., y Rasool, S. (2020). Marital satisfaction and satisfaction with life: Mediating role of sexual satisfaction in married women. Journal of Psychosexual Health, 2(1), 77-86. <https://journals.sagepub.com/Doi/full/10.1177/2631831820912873>
- Boyd, B. (2016). Popper's World 3: Origins, Progress, and Import. Philosophy of the Social Sciences, 46(3), 221–241. <https://Doi.org/10.1177/0048393116640282>
- Caballero, J. M. G., Manzano, A. B., y Feu, S. (2019). Motivos de práctica como predictor de la actividad física en maestros y la satisfacción con la vida. Universitas Psychologica, 18(4), 1-14. <https://Doi.org/10.11144/Javeriana.upsy18-4.mppa>
- Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el dsm-5 y la Cie-11: retos y oportunidades para clínicos. Papeles del psicólogo, 41(2). 1-8. <https://Doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>

- Celio, J. (2020). Burnout y satisfacción con la vida en docentes que realizan clases virtuales en un contexto de pandemia por Covid-19. *Revista Puriq*, 3 (1), 1-16.
<http://revistas.unah.edu.pe/index.php/puriq/article/view/142/240>
- Chang, J. H., y Bushman, B. J. (2019). Effect of exposure to gun violence in video games on children's dangerous behavior with real guns: A randomized clinical trial: A randomized clinical trial. *Jama Network Open*, 2(5), 1-11.
<https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2019.4319>
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.
<https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Chóliz, M., y Marco, C. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia psicológica*, 35(1).
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>
- Ciro Ríos, L. S., (2006). La teoría y su función en los tres modelos de investigación. *Ánfora*, 13(20), 66-76. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=357835619004>
- Congreso de la República de Colombia (2012). 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. *Diario Oficial* 48486.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=48325>
- Congreso de la República de Colombia (2013). Ley 1616 de 2013. Por medio de la cual se expide la ley de Salud Mental y se dictan otras disposiciones. *Diario Oficial* No. 48.680
http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1616_2013.html
- Congreso de la República de Colombia. (2006). 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. *Diario Oficial* No. 46.383.
http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1090_2006.html
- Corominas, M., Roncero, C., Bruguera, E., y Casas, M. (2007). Sistema dopaminérgico y adicciones. *Revista de neurología*, 44(1), 23-31.
https://neurofeedbackneuroconsult.es/ncl/publi/DA_ADIC.pdf

- De Franco, M. F., y Vera, J. L. (2020). Paradigmas, enfoques y métodos de investigación: análisis teórico. *Mundo Recursivo*, 3 (1), 1-24. <https://www.atlantic.edu.ec/ojs/index.php/mundor/article/view/38>
- De Sanctis, F., Distéfano M. J., Mongelo, M. C. (2017). Aspectos positivos y negativos de los videojuegos. *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 63(2), 115-131. <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/greenstone/cgi-bin/library.cgi?a=dyc=investigacionyd=efectos-positivos-negativospsicologia>
- DeCarlo, M. (2018). *Scientific Inquiry in Social Work*. Open Social Work Education. Isbn 13: 9781975033729. <https://open.umn.edu/opentextbooks/textbooks/591>
- Delfino, G. (2020). Satisfacción con la democracia y satisfacción con la vida en América Latina. [Ponencia]. XVII Reunión Nacional y VI Encuentro Internacional de la Asociación Argentina de Ciencias del Comportamiento. Argentina. 107-108. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/racc/issue/view/2105/326%20P.%20107>
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística. (2021). Salud mental en Colombia: un análisis de los efectos de la pandemia. Departamento Administrativo Nacional de Estadística. <https://ascofapsi.org.co/pdf/Noticias/Estadística%20de%20Salud%20mental%20en%20Colombia-%20pandemia%202021%20.pdf>
- Díaz, V. (2014). El concepto de ciencia como sistema, el positivismo, neopositivismo y las “investigaciones cuantitativas y cualitativas”. *Salud Uninorte*, 30 (2), 227-244. <http://www.scielo.org.co/pdf/sun/v30n2/v30n2a14.pdf>
- Diener, E. (2000). Subjective well-being: The science of happiness and a proposal for a national index. *American Psychologist*, 55(1), 34–43. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.34>
- Diener, E. (2006). Guidelines for national indicators of subjective well-being and ill-being. *Journal of Happiness Studies*, 7, 397-404. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11482-0069007-x>
- Diener, E., Wolsic, B., y Fujita, F. (1995). Physical attractiveness and subjective well-being. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69(1), 120–129. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.69.1.120>

- Díez, E. J., Terrón, E., García, M., Rojo, J., Cano, R., Blanco, D., y Fonseca, R. (2004). La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. Madrid: Cide, Instituto de la Mujer. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=379049>
- Ding, W. N., Sun, J. H., Sun, Y. W., Chen, X., Zhou, Y., Zhuang, Z. G., Li, L., Zhang, Y., Xu, J. R., & Du, Y. S. (2014). Trait impulsivity and impaired prefrontal impulse inhibition function in adolescents with internet gaming addiction revealed by a Go/No-Go fMRI study. *Behavioral and brain functions*, 10 (20), 1-9. <https://doi.org/10.1186/1744-9081-1020>
- Dowsett, A., y Jackson, M. (2019). The effect of violence and competition within video games on aggression. *Computers in Human Behavior*, 99, 22–27. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.002>
- Drummond A, Sauer JD (2014) Video-Games Do Not Negatively Impact Adolescent Academic Performance in Science, Mathematics or Reading. *PLoS One* 9(4), 1-5. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0087943>
- Editors. (2013). The World Three of Karl Popper. Open Science Repository Philosophy, Doi: 10.7392/openaccess.70081900. <http://www.open-science-repository.com/Karl-Popperworld-three.html>
- Estévez, A., Jáuregui, P., & Aurrekoetxea-Casaus, M. (2020). Perfiles de personas jugadoras de videojuegos y coocurrencia de abuso de videojuegos, trastorno de juego y consumo de sustancias: análisis por tipo de videojuegos. *Revista Española de Drogodependencias*, 45 (4), 1–15. https://www.aesed.com/upload/files/v45n4_2-ana_estevez_etal.pdf
- Etxeberría Balerdi, F. (2001). Videojuegos y educación. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. 1-28. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/91630/00820113013570.pdf?sequence=1>
- Fajardo-Santamaría, J. A., Santana-Espitia, A. C., & Caldas-Quintero, C. A. (2021). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios de Bogotá D.C. *Revista colombiana de educación*, 1(84). <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12076>
- Fau, M. (2015). El método hipotético deductivo: colección resúmenes universitarios No 265. Independently Published. Isbn 1982929685

- Fau, M. (2020). Diccionario básico de pensamiento científico y epistemología (diccionarios básicos por disciplina no 15). Editorial La Bisagra. Isbn 9789871719365
- Fernández, I. (2015). Felicidad organizacional: Cómo construir felicidad en el trabajo. B de Books. Isbn 9569339454. <https://ignaciofernandez.cl/wp-content/uploads/indice-prologofelicidad-organizacional.pdf>
- Fernández-López, JA, Fernández-Fidalgo, M., y Cieza, A. (2010). Los conceptos de calidad de vida, salud y bienestar analizados desde la perspectiva de la Clasificación Internacional del Funcionamiento (CIF). *Revista española de salud pública*, 84 (2), 169–184. <https://doi.org/10.1590/s1135-57272010000200005>
- Flores Tena, M., Ortega Navas, M. C., y Sánchez Fuster, M. C. (2021). Las nuevas tecnologías como estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje en la era digital. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(1). <https://doi.org/10.6018/reifop.406051>
- Fuentes Fuentes, L. S., & Pérez Castro, L. M. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Opción*, 31(6), 318-328. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045571020>
- Gadea, W. F., Montero, A. y Cuenca, R. (2019). *Epistemología y Fundamentos de la Investigación Científica*. Cengage Learning Editores. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=778810>
- Garay-Montenegro, J. I., y Ávila-Mediavilla, C. M. (2021). Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico. *Episteme Koinonia*, 4(8), 23–43. <http://portal.amelica.org/ameli/journal/258/2582582004/movil/>
- Garbanzo, G. (2007) Factores asociados al rendimiento académico en estudiantes universitarios, una reflexión desde la calidad de la educación superior pública. *Revista educación; Educación*, 31 (1), 43-63. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44031103.pdf>
- Gauthier, J.M., et al. (2014) The interpersonal-psychological theory of suicide and exposure to video game violence. *J. Soc. Clin. Psychol.* 33(6), 512–535. <https://psycnet.apa.org/record/2014-24524-002>
- Goodman, A. (1990). Addiction: definition and implications. *British journal of addiction*, 85(11), 1403-1408. <https://onlinelibrary.wiley.com/Doi/abs/10.1111/j.1360-0443.1990.tb01620.x>

- Gordillo, L.D.J, Domínguez, Vega, C., De la Cruz, A., y Ángeles, M. (2020). El marketing educativo como estrategia para la satisfacción de los alumnos universitarios. *Propósitos y representaciones*, 8 (1), 1-12. <https://doi.org/10.20511/pyr2020.v8nSPE1.499>
- Goudriaan, A.E., Oosterlaan, J., y van den Brink, W. (2006). Neurocognitive functions in pathological gambling: A comparison with alcohol dependence, Tourette syndrome and normal controls. *Addiction*, 101, 534–547. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/16548933/>
- Greitemeyer T., Mugge D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40(5), 578–589. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/24458215/>
- Greitemeyer, T (2019). The contagious impact of playing violent video games on aggression: Longitudinal evidence. *Aggressive Behavior*; 45, 635-642. <https://doi.org/10.1002/ab.21857>
- Griffiths, Mark. (2008). Videogame Addiction: Further Thoughts and Observations. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 6, 182-185. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-007-9128-y>
- Gros, L., Debué, N., Lete, J., y van de Leemput, C. (2019). Video game addiction and emotional states: ¿Possible confusion between pleasure and happiness? *Frontiers in Psychology*, 10, 1-21. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02894>
- Guerrero Alcedo, J. M., Palacios Garay, J. P., Espina Romero, L. D. C., Marimon Lambertinez, L. E. y Jaimes Álvarez, F. R. (2022). Satisfacción con la vida y Conductas de salud en estudiantes universitarios de nuevo ingreso. *Revista Vive*, 5(14), 432-443. <https://doi.org/10.33996/revistavive.v5i14.158>
- Gutiérrez, J., Blázquez, A. y Feu, S. (2019). Motivos de práctica como predictor de la actividad física en maestros y la satisfacción con la vida. *Universitas Psychologica*, 18 (4). <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy18-4.mppa>
- Han, D. H., Hwang, J. W., y Renshaw, P. F. (2011). Bupropion sustained release treatment decreases craving for video games and cue-induced brain activity in patients with internet video game addiction. *Psychology of Popular Media Culture*, 1, 108–117. <https://doi.org/10.1037/2160-4134.1.s.108>

- Hellman, M. (2010). Construing and defining the out of control: Addiction in the media (SSKH skrifter). Helsinki: University of Helsinki, Swedish School of Social Science. <https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/23699/construi.pdf;sequence=1>
- Hodent, C. (2020). The psychology of video games the psychology of video games. Routledge. Isbn 9780367493134
- Ibáñez, D., López, J., Deliautaite, K., Carboneros, M., y Vergara, J. (2020) Análisis de los jugadores asistentes a un evento de sport: Perfil social y hábitos deportivos. Revista de Transmisión del Conocimiento Educativo y de la Salud, 12 (1), 770-786. https://fb39c223-56a9-4ed3-91f4-073579bde094.filesusr.com/ugd/fa6be1_435c8175a819432d8cff1b730cbb7283.pdf
- Inche M., J, y Andía C., Y, y Huamanchumo V., H, y López O., M, y Vizcarra M., J, y Flores C., G (2003). Paradigma cuantitativo: un enfoque empírico y analítico. Industrial Data, 6(1),23-37. Issn: 1560-9146. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81606104>
- Koga, Y. y Kawashima, D. (2019). The Relationship Between Video Game Play and Suicide Risk Among Japanese Young Adults. HCI International 2019 – Late Breaking Posters, 1088, 309-314. https://doi.org/10.1007/978-3-030-30712-7_39
- Koga, Y., Kawano, K., y Kawashima, D. (2022). Does Video Game Play Elevate Suicide Risk? A Cross-sectional Study of Japanese Young Adults 1, 2. Japanese Psychological Research. 1-14. Doi:10.1111/jpr.12442. https://www.researchgate.net/publication/365021858_Does_Video_Game_Play_Elevate_Suicide_Risk_A_Cross-sectional_Study_of_Japanese_Young_Adults12
- Kridel, C. (2010). Empirical analytic paradigm. In Encyclopedia of curriculum studies. Sage Publications, Inc., 1, 333-334. <https://dx.doi.org/10.4135/9781412958806.n185>
- Kuhn, T. (1962). The structure of scientific revolutions. Chicago, IL: University of Chicago Press. <https://www.lri.fr/~mbl/Stanford/CS477/papers/Kuhn-SSR-2ndEd.pdf>
- Kwon, JH., Chung, CS. y Lee, J. (2011).The Effects of Escape from Self and Interpersonal Relationship on the Pathological Use of Internet Games. Community Ment Health Journal, 47, 113–121.<https://doi.org/10.1007/s10597-009-9236-1>
- Lehenbauer-Baum, M., y Fohringer, M. (2015). Towards classification criteria for Internet gaming disorder: Debunking differences between addiction and high engagement in a German

- sample of World of Warcraft players. *Computers in Human Behavior*, 45, 345–351.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.098>
- Li, D. D., Liao, A. K., y Khoo, A. (2013). Player–Avatar Identification in video gaming: Concept and measurement. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 257–263.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.09.002>
- Liu, X., Lo, V.-H., y Wei, R. (2020). Violent videogames, telepresence, presumed influence, and support for taking restrictive and protective actions. *Sage Open*, 10(2).
<https://doi.org/10.1177/2158244020919524>
- Lloyd, J., Frost, S., Kuliesius, I., y Jones, C. (2019). Locus of control and involvement in videogaming. *New Media y Society*, 21(7), 1613–1635.
<https://doi.org/10.1177/1461444819828308>
- López, L. J. S. (2015). *Miscelánea epistemológica*. Universidad Santo Tomás. Isbn: 978-958-631868-6.
<https://ediciones.usta.edu.co/index.php/publicaciones/titulosdisponibles/miscelanea-epistemologica-detail?tmpl=component&print=1>
- Lull R. B., Bushman B. J. (2016). Immersed in violence: Presence mediates the effect of 3D violent video gameplay on angry feelings. *Psychology of Popular Media Culture*, 5(2), 133–144.
<https://doi.org/10.1037/ppm0000062>
- Luzardo, A., De Azevedo, B., Funes, G., Pison, J. P., Santoro, M., Becerra Luna, L., Mateo Díaz, M., y Penix-Tadsen, P. (2019). Los videojuegos no son un juego: Los desconocidos éxitos de los estudios de América Latina y el Caribe. Inter-American Development Bank.
<https://publications.iadb.org/es/los-videojuegos-no-son-un-juego-los-desconocidosexitos-de-los-estudios-de-america-latina-y-el>
- Madrid-Ramírez, R. (2017). La noción de bienestar subjetivo y el concepto de derecho. A propósito del vínculo entre normas jurídicas y felicidad humana. *Díkaion*, 26 (1), 31–52.
<https://doi.org/10.5294/dika.2017.26.1.3>
- Mahmoodi-Shahrehabaki, M. (2019) The Use of Video Games in Literacy Education and Development: What Have We Learned? *The Journal of Educational Development* 7 (2).
https://www.academia.edu/40071317/The_Use_of_Video_Games_in_Literacy_Education_and_Development_What_Have_We_Learned

- Manjarrés, W. y Baca, M. (2019). Victimización por crimen, percepción de seguridad y satisfacción con la vida en Colombia. *Revista de Economía Institucional*, 21, (41). <http://www.scielo.org.co/pdf/rei/v21n41/0124-5996-rei-21-41-133.pdf>
- Marazziti, D., Presta, S., Baroni, S., Silvestri, S., y Dell'Osso, L. (2014). Behavioral addictions: A novel challenge for psychopharmacology. *Cns Spectrums*, 19(6), 486-495. Doi: 10.1017/S1092852913001041. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/24589040/>
- Martínez Marín, A., y Ríos Rosas, F. (2006). Los Conceptos de Conocimiento, Epistemología y Paradigma, como Base Diferencial en la Orientación Metodológica del Trabajo de Grado. *Cinta de Moebio*, (25). <https://cintademoebio.uchile.cl/index.php/CDM/article/view/25960/27273>
- McGlinchey, S. (2022). *Foundations of International Relations* (1 ed). Bloomsbury Academic. Isbn: 9781350932586
- Méndez, M. y Boude, E. (2021) Uso de los videojuegos en básica primaria: una revisión sistemática. *Revista Espacios*, 42 (1). Doi:10.48082/espacios-a21v42n01p06. <http://www.revistaespacios.com/a21v42n01/a21v42n01p06.pdf>
- Millán, A., Mebarak, M., Martinez-Banfi, M., Blanco, J., Rodríguez, D., D'Aubeterre, M., y Chóliz, M. (2021). Estructura del Test de Dependencia a los Videojuegos, relación con el juego, diferencias sexuales y tipologías de dependencia al juego en una muestra colombiana. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 26(1), 57-72. <https://Doi.org/10.5944/rppc.27847>
- Milovanska-Farrington, S. y Farrington, S. (2021). Happiness, Domains of Life Satisfaction, Perceptions, and Valuation Differences Across Genders. *Institute of Labor Economics*. <https://docs.iza.org/dp14270.pdf>
- Ministerio de Salud y Protección social (2018). Resolución No. 4886 del 07 de noviembre del 2018. Por la cual se adopta la Política Nacional de Salud Mental. Obtenido de: <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/DIJ/resolucion4886-de-2018.pdf>
- Ministerio de Salud y Protección social. (2018). Boletín de salud mental Conducta suicida Subdirección de Enfermedades No Transmisibles. Ministerio de Salud y Protección social. <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/VS/PP/ENT/boletinc onducta-suicida.pdf>

- Mitchell, S. M., Jahn, D. R., Guidry, E. T., y Cukrowicz, K. C. (2015). The relationship between video game play and the acquired capability for suicide: An examination of differences by category of video game and gender. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(12), 757-762. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/26652675/>
- Molden, D. C., y Dweck, C. S. (2006). Finding "Meaning" in Psychology: A Lay Theories Approach to Self-Regulation, Social Perception, and Social Development. *American Psychologist*, 61(3), 192–203. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.61.3.192>
- Montero, R. y Miranda, A. (2020). Determinantes de la satisfacción con la vida entre los trabajadores chilenos. *Revista de la Cepal*, (131), 1-22. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45959/1/RVE131_Montero.pdf
- Moscardi, R. (2019). Videojuegos y habilidades cognitivas. [Trabajo de grado]. Pontificia Universidad Católica Argentina. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/498>
- Naciones Unidas (2022). Declaración universal de derechos humanos (Spanish Edition). Editorial Letra Minúscula. https://www.un.org/es/documents/udhr/UDHR_booklet_SP_web.pdf
- Novoa Gómez, M. M., (2002). Algunas consideraciones sobre el dualismo en psicología. *Universitas Psychologica*, 1(2), 71-80. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64701209>
- Organización Mundial de la Salud. (2022). Por qué la salud mental debe ser una prioridad al adoptar medidas relacionadas con el cambio climático. Organización Mundial de la salud. <https://www.who.int/es/news/item/03-06-2022-why-mental-health-is-a-priority-foraction-on-climate-change>
- Organización Mundial de la Salud. (2022). Publicación de la Cie-11 2022. Who.int. <https://www.who.int/es/news/item/11-02-2022-icd-11-2022-release>
- Ortiz-Ortiz, Y. O., Torres-Lebrón, A. P., Badillo-Cabrera, A. L., Velo-Nazario, S. G., & GonzálezGonzález, M. (2022). The association video gameplay has with college students academic achievement and aggression. *Revista Caribeña de Psicología*, 6. <https://doi.org/10.37226/rcp.v6i1.6251>
- Parra-Rizo, M. A., & Sanchis-Soler, G. (2020). Satisfaction with Life, Subjective Well-Being and Functional Skills in Active Older Adults Based on Their Level of Physical Activity Practice. *International journal of environmental research and public health*, 17(4), 1299. <https://doi.org/10.3390/ijerph17041299>

- Pavot, W., y Diener, E. (1993). Review of the Satisfaction with Life Scale. *Psychological Assessment*, 5(2), 164–172. <https://doi.org/10.1037/1040-3590.5.2.164>
- Pease, B. (2020). *From Evidence-Based Practice to Critical Knowledge in Post-Positivist Social Work*. (2nd ed.) Routledge. Doi: 9781003115304 <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781003115304-6/evidence-basedpractice-critical-knowledge-post-positivist-social-work-bob-pease>
- Popper, K. R., (2008). *La lógica de la investigación científica*. (2 ed), Tecnos. Isbn 8430946071
- Ricoy, C. y Ameneiros, A. (2016). Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género. *Revista Complutense de Educación*, 27(3), 1291-1308. https://doi.org/10.5209/rev_rced.2016.v27.n3.48445
- Rodríguez Rodríguez, M., y García Padilla, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería global*, 20(2), 557–591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Rodríguez-Ríos, A., Espinoza-Téllez, G., Martínez-Ezquerro, J. D., y Rendón-Macías, M. E. (2020). Information and communication technology, mobile devices, and medical education. *Journal of Medical Systems*, 44(4), 90. <https://doi.org/10.1007/s10916-02001559-w>
- Rovira, D. P., Morales, F. J., y Sedano, I. F. (2007). *Las creencias básicas sobre el mundo social y el yo*. McGraw-Hill. Isbn 978-84-481-5608-4. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2325709>
- Ruiz, F. J., Suárez-Falcón, J. C., Flórez, C. L., Odriozola-González, P., Tovar, D., LópezGonzález, S. y Baeza-Martín, R. (2019). Validity of the Satisfaction with Life Scale in Colombia and factorial equivalence with Spanish data. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 51(2). <https://doi.org/10.14349/rlp.2019.v51.n2.1>
- Şahin, DS. Özer, O y Yanardağ, M (2019) Perceived social support, quality of life and satisfaction with life in elderly people, *Educational Gerontology*, 45 (1), 69-77. <https://www.tandfonline.com/Doi/full/10.1080/03601277.2019.1585065>
- Salas Rueda, R. A. (2018). Perspectivas de los estudiantes sobre la inclusión de videojuegos en el aprendizaje. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, (10), 163–178. <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/2613>

- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Sampieri, H. Fernández y Baptista (2014) *Metodología de la Investigación*. México (5ta ed.). McGraw Hill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Sánchez, A. L., Ortega, F. Z., Jiménez, J. L. U., Molero, P. P., Granizo, I. R., y Quiroga, J. I. N. (2019). Videojuegos, práctica de actividad física, obesidad y hábitos sedentarios en escolares de entre 10 y 12 años de la provincia de Granada. *Retos digitales*, 35, 42–46. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6761705>
- Sánchez-Alcaraz Martínez, B. J., Sánchez-Díaz, A., Alfonso-Asencio, M., Courel-Ibáñez, J., y Sánchez-Pay, A. (2020). Relación entre el nivel de actividad física, uso de videojuegos y rendimiento académico en estudiantes. *Espiral cuadernos del profesorado*, 13(26), 64–73. <https://doi.org/10.25115/ecp.v13i26.2900>
- Sánchez-Domínguez, J., Telumbre-Terreros, J. y Castillo-Arcos, L. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions*, 21(1), 1-14. <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>
- Sandoval-Obando, E. E. (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente?. *Pensamiento Psicológico*, 18(1), 87–102. <https://doi.org/10.11144/javerianacali.ppsi18-1.ctvp>
- Sanín-Posada, A., Soria, MS, y Vera-Villaroel, P. (2019). Satisfacción con la Vida: El rol de la Felicidad en el Trabajo y la Vida. *Revista Interamericana de Psicología Ocupacional*, 38, (1), 54–66. <http://revista.cincel.com.co/index.php/RPO/article/view/221>
- Santos, M., Pinto Escalona, V., y Gualpa, J. (2020). Videojuego en adolescentes: una forma de alienación a los problemas familiares. *Yachana*, 9 (3), 41-51. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/4058>
- Shin, D. C. y Johnson, D. M. (1978). Avowed happiness as an overall assessment of the quality of life. *Social Indicators Research*, 5, 475-492. <https://link.springer.com/article/10.1007/BF00352944>
- Snodgrass, J. G., Dengah, H. J. F., Polzer, E., y Else, R. (2019). Intensive online Videogame involvement: A new global idiom of wellness and distress. *Transcultural Psychiatry*, 56(4), 748–774. <https://doi.org/10.1177/1363461519844356>

- Sulkunen, P. (2009). *The saturated society: Governing risk and lifestyles in consumer culture*. Thousand Oaks, Sage Pub. <https://uk.sagepub.com/en-gb/eur/the-saturatedsociety/book207283>
- Sussman, C. J., Harper, J. M., Stahl, J. L., y Weigle, P. (2018). Internet and video game addictions: Diagnosis, epidemiology, and neurobiology. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics*, 27(2), 307-326. Doi: 10.1016/j.chc.2017.11.015. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29502753/>
- Tamborini R., Eastin M., Skalski P. D., Lachlan K. A., Fediuk T., Brady R. (2004). Violent virtual video games and hostile thoughts. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 48(3), 335–357. https://www.researchgate.net/publication/216795216_Violent_Virtual_Video_Games_and_Hostile_Thoughts
- Tobar Granda, J.L., (2021). *El juego patológico en estudiantes universitarios en Latinoamérica*. [Trabajo de grado]. Repositorio digital de la Universidad Católica de Cuenca. <https://dspace.ucacue.edu.ec/handle/ucacue/11614>
- Tucker, K. H. (1998). *Anthony giddens and modern social theory*. Sage Publications Ltd, <https://Doi.org/10.4135/9781446279021>
- Universidad Santo Tomás (2017). Reglamento de propiedad intelectual. Universidad Santo Tomás Bucaramanga https://investigacion.ustatunja.edu.co/wp-content/uploads/2020/12/2017_Reglamento_Propiedad_Intelectual.pdf
- Universidad Santo Tomás (2018). Estatuto Orgánico. Ediciones Usta. <https://antiguoportal.usta.edu.co/images/documentos/documentosinstitucionales/estatutos/estatuto-organico.pdf>
- Universidad Santo Tomás (2018). Misión y Visión. Universidad Santo Tomás. <https://www.ustavillavicencio.edu.co/universidad/usta/mision-y-vision>
- Van Roji, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van den Ejinden, R. J. J. M., y Van de Mheen, D. (2010). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106, 205–212. Doi: 10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/20840209/>

- Van Roji, A.J., Schoenmakers, T.M., van de Ejinden, R.J.J.M., y Van de Mheen, D. (2010). Compulsive internet use: The role of online gaming and other internet applications. *Journal of Adolescent Health*, 47, 51–57. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2009.12.021>
- Vate-U-Lan, P (2020) Psychological impact of e-learning on social network sites: online students' attitudes and their satisfaction with life. *J Comput High Educ* 32, 27–40. <https://doi.org/10.1007/s12528-019-09222-1>
- Vázquez, A. y López, J. (2019). Motivación extrínseca e intrínseca y satisfacción con la vida en deportistas universitarios. *Revista Enseñanza e investigación en Psicología*. 92-99. <https://www.revistacneip.org/index.php/cneip/article/view/61/50>
- Veliz, R., Ceballos, V. Paula, Valenzuela, S. Sandra, y Sanhueza, A. Olivia. (2012). Análisis crítico del paradigma positivista y su influencia en el desarrollo de la enfermería. *Índex de Enfermeria*, 21(4), 224-228. <https://dx.doi.org/10.4321/S1132-12962012000300010>
- Vergel, V., Núñez, R., y Suárez, C. A. (2018). Bienestar subjetivo entre adultos mayores institucionalizados en la ciudad de Cúcuta, Colombia. *Diversitas*, 14(2), 243–262. <https://doi.org/10.15332/s1794-9998.2018.0014.04>
- Vinaccia Alpi, E., Parada, N., Quiceno, J.M., Riveros Munévar, F., y Vera Maldonado, L.A. (2019). Escala de satisfacción con la vida (SWLS): análisis de validez, confiabilidad y baremos para estudiantes universitarios de Bogotá. *Psicogente* 22(42), 1-20. <https://doi.org/10.17081/psico.22.42.3468>
- Von der Heiden, J., Braun, B., Müller, K. y Egloff (2019). The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning. *Frontiers in Psychology*, 10, 1-11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01731>
- Wei R. (2007). Effects of playing violent videogames on Chinese adolescents' pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior. *CyberPsychology y Behavior*, 10(3), 371–380. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9942>
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology y Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 1(3), 237–244. <https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>
- Young, M. E., y Ryan, A. (2020). Postpositivism in health professions education scholarship. *Academic Medicine*, 95(5), 695-699. Doi: 10.1097/ACM.0000000000003089. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/32345881/>

- Zanetta Dauriat, F., Zermatten, A., Billieux, J., Thorens, G., Bondolfi, G., Zullino, D., y Khazaal, Y. (2011). Motivations to play specifically predict excessive involvement in massively multiplayer online role-playing games: evidence from an online survey. *European addiction research*, 17(4), 185–189. <https://doi.org/10.1159/000326070>
- Zapata-Lamana, R., Ibarra-Mora, J., Henríquez-Beltrán, M., Sepúlveda-Martin, S., MartínezGonzález, L., y Cigarroa, I. (2021). Increased screen hours are associated with low school performance. *Andes pediátrica: revista chilena de pediatría*, 92(4), 565–575. <https://doi.org/10.32641/andespediatr.v92i4.3317>
- Zubieta, E. y Delfino, G. (2010). Satisfacción con la vida, bienestar psicológico y bienestar social en estudiantes universitarios de buenos aires. *Anuario de investigaciones*, 17, 277-283. <http://www.scielo.org.ar/pdf/anuinv/v17/v17a27.pdf>