

**HÁBITOS DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS MMORPG Y HABILIDADES
SOCIALES EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE VILLAVICENCIO**



DIEGO NICOLAS GOMEZ SAMPER

PAULA ANDREA HERRERA LEIVA



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

VILLAVICENCIO

2022

**HÁBITOS DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS MMORPG Y HABILIDADES
SOCIALES EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE VILLAVICENCIO**

DIEGO NICOLAS GÓMEZ SAMPER

PAULA ANDREA HERRERA LEIVA

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

Director

Mg. Psic. DORIAN ZUTTA ARELLANO

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

VILLAVICENCIO

2022

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

Nota de Aceptación

ANDREA CAROLINA CAÑÓN SANCHEZ

Decana de Facultad

DORIAN HALVEY ZUTTA ARELLANO

Director Trabajo de Grado

WEIMAR HOYOS GARCÍA

Jurado

Villavicencio, mayo de 2022

Agradecimientos

Una vez más debo agradecer a Dios y a mis padres, por permitirme iniciar mi vida profesional, por creer en mí y darme la oportunidad de aprender, de ser mejor persona, por ser mi sostén en este proceso. También agradezco a los profesionales que decidieron compartir sus conocimientos y experiencias por medio de la enseñanza, y que desempeñan su labor con amor y humildad.

Paula Andrea Herrera Leiva

Quiero agradecerles primeramente a mis padres, que para mí lo representan todo, que me han dado todo, han luchado por mí desde antes de nacer y sin ellos no sería nada. A mi novia quien, me ha apoyado en los momentos más difíciles, cuando las cosas, se han tornado más complicadas y quién me ha demostrado un amor sincero que no merezco. A mi compañera Paula quien ha tenido que cargar conmigo en momentos complicados, llevando más peso de la cuenta y sin quien muy probablemente ni siquiera estaría aquí. Y a mi abuela Elvira, a quien prometí graduarme como última promesa, quien me ama incondicionalmente y me apoyó sin sentido, quien espero esté en algún lugar viendo en lo que me convertí hoy en día y se sienta orgullosa.

Diego Nicolás Gómez Samper

Tabla de contenido

	Pág.
Resumen	11
Abstract	12
Introducción.....	13
Problematización.....	14
Planteamiento del problema.....	14
Justificación	20
Objetivos.....	22
Objetivo General	22
Objetivos Específicos	22
Marco referencial.....	23
Marco epistemológico / paradigmático	23
Marco disciplinar	24
Los videojuegos.....	24
Videojuego de rol multijugador masivo en línea	24
Hábitos de consumo de videojuegos	25
Habilidades Sociales.....	26
Marco multidisciplinar	28
Antecedentes investigativos	30
Métodología.....	37
Diseño	37
Variables	37
Hábitos de Consumo de Videojuegos	37
Definición Conceptual.....	37
Definición Operacional.....	38
Habilidades sociales.....	38
Definición Conceptual.....	38
Definición Operacional.....	39
Hipótesis	39
Participantes	39
Instrumentos.....	40
Cuestionario hábitos de consumo de videojuegos de López (2012).....	40
Escala de evaluación de habilidades sociales para adolescentes de Ríos (2014)	40

Procedimiento	41
Plan de análisis	43
Consideraciones Éticas	45
Resultados	46
Estadísticos descriptivos datos sociodemográficos	46
Estadísticos descriptivos Habilidades sociales	49
Estadísticos descriptivos Hábitos de consumo de videojuegos	51
Correlación de Variables	52
Discusión de resultados	57
Conclusiones	61
Aportes, alcances y limitaciones y Sugerencias	62
Aportes	62
Limitaciones	62
Sugerencias	62
Referencias	64
Anexos	74

Lista de Tablas

Pág.

Tabla 1. Estadísticos descriptivos de la escala de evaluación de habilidades sociales	49
Tabla 2. Estadísticos descriptivos del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos ..	51
Tabla 3. Correlación de los factores: Hábitos de consumo de videojuegos y habilidades sociales	52
Tabla 4. Correlación general de las variables: Habilidades Sociales y hábitos de consumo de videojuegos	55

Lista de Figuras

	Pág.
Figura 1. Fases del procedimiento	42
Figura 2. Plan de análisis.....	44
Figura 3. Rango de edad de los participantes	46
Figura 4. Sexo de los participantes	47
Figura 5. Nivel socioeconómico de los participantes	47
Figura 6. Facultad de los participantes.....	48
Figura 7. Semestre de los participantes.....	49
Figura 8. Nivel de habilidades sociales.....	50
Figura 9. Nivel de hábitos de consumo de videojuegos.....	52
Figura 10. Diagrama de dispersión: habilidades para afrontar el estrés y hábitos de consumo de videojuegos	53
Figura 11. Diagrama de dispersión: habilidades para afrontar el estrés e interferencia en actividades no académicas.....	54
Figura 12. Diagrama de dispersión: habilidades para afrontar el estrés e inquietud que ocasionan los videojuegos	54
Figura 13. Diagrama de dispersión: habilidades para afrontar el estrés e interferencia en actividades académicas	55
Figura 14. Diagrama de dispersión: hábitos de consumo de videojuegos y habilidades sociales	56

Lista de Anexos

	Pág.
Anexo 1. Consentimiento informado	74
Anexo 2. Protocolo de aplicación	77
Anexo 3. Formulario de aplicación.....	78
Anexo 5. Cronograma de actividades	80

Resumen

El presente estudio buscó analizar la relación entre hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales en una muestra de 133 estudiantes pertenecientes a programas de pregrado de la Universidad Santo Tomás de Villavicencio que practican o hacen uso de videojuegos de rol multijugador online [MMORPG]. Se hizo uso del cuestionario hábitos de consumo de videojuegos de López (2012) y la escala de evaluación de habilidades sociales de Ríos (2014). Los resultados encontrados evidencian que no existe una relación estadísticamente significativa entre los hábitos de consumo de videojuegos MMORPG y las habilidades sociales en los estudiantes de pregrado de la Universidad Santo Tomás de Villavicencio. No obstante, se discuten los pormenores de las variables asociadas y la coherencia lógica de los resultados con referencia al material bibliográfico disponible hasta el momento.

Palabras claves: Habilidades sociales, hábitos de consumo de videojuegos, videojuegos de rol multijugador masivos en línea.

Abstract

The present study sought to analyze the relationship between video game consumption habits and social skills in a sample of 133 students from the undergraduate programs of the Santo Tomás de Villavencio University who practice or make use of multiplayer role-playing video games online [MMORPG]. We made use of the López video game consumption habits questionnaire (2012) and the Rios social skills assessment scale (2014). The results show that there is no statistically significant relationship between the consumption habits of MMORPG video games and social skills in undergraduate students of the University Santo Tomás de Villavencio. However, the details of the associated variables and the logical consistency of the results are discussed with reference to the bibliographic material available so far.

Keywords: Social skills, video game consumption habits, massively multiplayer online role-playing game.

Introducción

La presente investigación toma como referencia las cifras en alza de la población mundial frente al consumo de videojuegos tal como mencionan Simon-Kucher y Partners (2020). Específicamente en Colombia, se identifica que la población que más videojuegos consume se encuentra entre los 12 y 25 años (Departamento administrativo nacional de estadística [DANE], 2020). Esto, en conjunto con investigaciones previas frente a los beneficios sociales de consumir videojuegos (Granic et al., 2014), permite identificar un vacío de conocimiento frente a la relación de ciertas habilidades sociales y los hábitos de consumo de videojuegos, pues se hace evidente que no existe consenso frente a la posible relación entre dichas variables. Si bien se encuentran varios estudios a nivel mundial, particularmente en Colombia la relación entre estas dos variables no ha sido investigada.

Con la finalidad de medir dichas variables, el estudio hizo uso del cuestionario de hábitos de consumo de López (2012) y la escala de habilidades sociales de Ríos (2014). Instrumentos relativamente recientes, que han sido empleados con anterioridad en diversas investigaciones, sin embargo, estos nunca se habían usado en conjunto para medir esta relación particular.

El objetivo de la investigación es analizar la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos MMORPG y las habilidades sociales en estudiantes de pregrado de la Universidad Santo Tomás de Villavicencio, para lograr este objetivo se midió cada variable por separado para posteriormente, realizar una relación y un análisis de la misma, por ello la investigación es de naturaleza cuantitativa, no experimental, correlacional, con un muestreo probabilístico estratificado. 133 fueron los participantes de ambos sexos. Los resultados indican que no existe una relación entre las variables mencionadas.

Problematización

Planteamiento del problema

A lo largo de los años se ha hecho evidente un incremento sustancial en el número de usuarios de videojuegos. Según Pillaca (2019), esto puede deberse a la aceptación y accesibilidad de estos como medio de entretenimiento, diversión y ocio. Estudios como el de Simon-Kucher y Partners (2020) indican que las personas invierten más tiempo y dinero en actividades como el consumo y el uso de juegos de videojuegos en distintos medios y plataformas donde estos están disponibles. De hecho, para finales del año 2020, la inversión y gasto en videojuegos creció hasta llegar a un 39% más en comparación con años anteriores. Además, los reportes en jugadores nóveles indican que el 30% de ellos menciona pasar o haber pasado más de 5 horas practicando estas actividades.

En Colombia, la situación no difiere mucho de la realidad de otros países. Según el DANE (2020), la cantidad de personas que hacen uso de videojuegos es del 19,75% y, como dato relevante adicional, su uso no obedece a un grupo poblacional y/o etario específico. De hecho, la franja etaria de personas que hacen uso de videojuegos es bastante amplia, encontrándose usuarios adolescentes, jóvenes e incluso adultos. Revisiones estadísticas indican que entre los 12 a 25 años de edad es donde se encuentra concentrada la mayor cantidad de jugadores de videojuegos, seguida se encuentra la franja etaria entre los 26 y 40 años y finalmente edades entre 41 y 64 años, quienes realizan dicha actividad con menor frecuencia.

Una de las causas que posiblemente influye en la situación mencionada tiene que ver con el desarrollo tecnológico, el cual supone un avance en el área de los videojuegos:

[...] según Villanueva el consumo de los videojuegos hace parte del proceso global ligado al desarrollo y difusión de tecnologías en información y comunicación que propicia un nuevo modo de experiencia llamado *vida digital*, cuya característica principal radica en la inserción e influencia de aparatos y contenidos digitales en nuestras vidas cotidianas (citado en Challco & Guzmán, 2018, p.2).

Del mismo modo, Pillaca (2020) comparte lo antes mencionado y asiente que en la actualidad las personas tienen mayor facilidad para acceder al mercado y uso de diferentes videojuegos. Este desarrollo, incluso, va acompañado de una evolución en la producción en

masa, mercadeo y publicidad y distribución, donde el uso de nuevos materiales permite bajar el costo de dicha producción.

Tal como mencionan Chalco y Guzmán (2018), existen distintas modalidades y géneros de videojuegos, conocidas como plataformas, arcade, puzzle, educativos, musicales, de aventura, de acción, de lucha, de estrategia. Sin embargo, una clase particular de videojuegos ha tomado fuerza y ha popularizado su uso durante las últimas dos décadas: los Juegos de Rol Multijugador Online (Caules et al., 2019). La particularidad de este tipo de videojuegos radica en el entretenimiento y la interacción social entre diferentes jugadores o grupos que se sumergen en un ambiente virtual abierto que lo posibilita el internet o la red (Guerra & Appel, s.f). Otro tipo de juegos que consideran relevante el factor social son los MOBA (Multiplayer Online Battle) o también conocidos como videojuegos multijugador de campo de batalla en línea, los cuales permiten competir mediante equipos con reglas y escenarios particulares. Estos juegos, incluso son la piedra angular de las competiciones profesionales de videojuegos (denominados esports), pues su naturaleza permite formar todo un entramado deportivo detrás.

Tal como lo menciona el portal de noticias tecnología Fossbytes (2020) el género de Rol Multijugador Online y los Multiplayer Online Battle, se posicionan como los géneros que más acogida tienen a nivel mundial, encontrando allí los videojuegos de Call of Duty Warzone, Minecraft, Animal Crossing: New Horizon, Grand Theft Auto 5 o League of Legends los videojuegos más jugados en el año. Caules et al. (2019) da consistencia a esta afirmación, asegurando que se ha incrementado la cantidad de jugadores de videojuegos, particularmente en el género MMORPG.

Estos géneros, por su particularidad interactiva ya sea de modo competitivo o cooperativo, hacen que el jugador no esté aislado a pesar de las particularidades topográficas que dicha interacción requiere (jugar videojuegos implica encontrarse físicamente interactuando directamente con un dispositivo digital), puesto que los jugadores tienen la posibilidad de entrar en contacto con amigos, compartiendo en un mismo equipo o compitiendo entre sí (Granic et al., 2014). Esta es quizá la razón por la que llama la atención la forma como se gestan dichas interacciones, para lo cual es un tema central las habilidades sociales que se desarrollan o guardan algún tipo de relación con estas actividades.

El interés particular del presente estudio correlacional entre los hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales, es marcado por los avances de la disciplina frente a

las problemáticas o beneficios que han generado los videojuegos y el avance de la tecnología, en los videojugadores. Dicho de otro modo, la exploración académica progresa a la par con los avances tecnológicos, y está a su vez da paso a nuevos géneros o tipos de videojuegos con los cuales interactúa la sociedad en un tiempo particular, y genera ciertos cambios en el comportamiento e interacción social.

Como resultado de los primeros avances tecnológicos, surgen múltiples investigaciones sobre los efectos o influencia negativa de los videojuegos en la población infantil, dichos estudios tienen en cuenta el tiempo invertido en esta actividad, y cómo el mismo afecta la personalidad de los niños, su socialización. Haciendo énfasis en la dependencia de los videojuegos y el comportamiento agresivo presentado en los menores (De Sanctis et al., 2017).

La agresividad fue uno de los factores más estudiados, debido al contenido violento de los videojuegos producidos entre la década de los 80 y 90. Sin embargo, los estudios de la época difieren entre la premisa: la exposición a los videojuegos de contenido violento son un riesgo en el relacionamiento y comportamiento de los niños, es decir, que estos generen o no comportamientos agresivos o reacciones violentas (De Sanctis et al., 2017).

También los investigadores se han ocupado de la dependencia y/o adicción a los videojuegos y cómo la exposición excesiva independientemente del objeto es perjudicial, aunque un hábito equilibrado en la práctica de dicha actividad, podría generar beneficios o aportes, tal como menciona Infantil.net (citado por Ruiz & Plata, 2015). Y aunque el uso problemático de los videojuegos es controversial, según Sandoval (2020) se entiende como un comportamiento adictivo y relevante para la clínica, por ende, ya se encuentra tipificado en el DSM-V y CIE-10. La Asociación Americana de Psiquiatría (2013) se pronuncia ante tal problemática tomando como referencia los estudios asiáticos, los cuales mencionan la preocupación por la práctica de los videojuegos en línea de manera compulsiva, restándole importancia a otros aspectos de su vida, y su actividad frecuente lleva consigo un deterioro clínicamente significativo. Añadiendo, que se presentan síntomas de abstinencia cuando no juegan. De igual manera asegura que la clasificación en el DSM-V es una invitación a la realización de nuevas investigaciones que permitan establecer esta conducta como un trastorno. Como por ejemplo, Buiza et al. (2017) quien menciona la existencia de diversos perjuicios en la salud física y psicosocial por el abuso de los videojuegos o juego descontrolado en la población infantojuvenil, tales como, problemas de sueño, malos hábitos

alimenticios, sedentarismo, abuso de sustancias como cannabis, alcohol y tabaco, aislamiento, sesgo atencional, impulsividad, baja autoestima, depresión o un bajo rendimiento académico. Por tal razón, la práctica no controlada de videojuegos y la repercusión de la misma en las diferentes áreas de los videojugadores, da lugar a este comportamiento adictivo en los manuales de clasificación diagnóstica.

Cabe mencionar que desde el presente estudio no se habla en términos de uso excesivo, adicción o dependencia. Se encuentran estudios que miden el tiempo que los jóvenes invierten en los videojuegos, tal como afirma Alave y Pamba (2018) “Una característica común en los hábitos de consumo de los adolescentes a nivel mundial es el excesivo empleo del tiempo en los videojuegos” (p.71). Sin embargo, no existe la claridad de lo que se entiende por exceso. Buiza et al. (2017) comparte esta idea, asegurando que el tiempo de juego no está establecido por ningún autor, pero si considera que este debe ser medido. Inclusive Carbonell (2014) retoma esta idea y sostiene que existen otros factores que difieren de la inversión de tiempo y que pueden predecir o dar cuenta de una adicción a cierto videojuego, mencionando así, las consecuencias familiares, sociales y educativas por su práctica, tal como la dependencia psicológica o incapacidad de control y modificación del estado de ánimo.

En ese sentido, se habla de hábitos de consumo de videojuegos, siendo este un concepto integral, que no mide únicamente una variable de tiempo. López (2012) entiende los hábitos de consumo de videojuegos como el nivel de atracción, interés e interferencia en actividades diarias de los jóvenes, se desliga de la concepción de adicción, y da cuenta simplemente de los comportamientos o hábitos que tienen estos en torno a los videojuegos.

Ahora bien, como se mencionó anteriormente el crecimiento simultáneo de la tecnología junto a los géneros de videojuegos y así mismo la dinámica o interacción que estos avances permiten en la actualidad, ha transformado el relacionamiento social de los videojugadores, de tal manera que en el presente, se lleva a cabo esta práctica por medio de videojuegos de red (Ruiz & plata, 2014), características relativamente nuevas que permiten realizar nuevos estudios y dar un giro a la visión que se tiene de los videojuegos frente a los efectos que causa su uso.

Algunos estudios acerca de los beneficios de los videojuegos han sido recopilados por Granic et al. (2014) agrupando estos en cuatro dominios: cognitivo, motivacional, emocional y social. En el dominio cognitivo, se encuentran mejoras en las habilidades espaciales por

medio de los videojuegos tridimensionales que exigen una respuesta rápida y atención. La actividad también se encuentra relacionada con la resolución de conflictos y la potencialización o incremento de la creatividad. De Sanctis et al. (2017) confirma que los videojuegos independientemente de su género, y que dentro de estos su contenido sea o no violento existe una relación de beneficio cognitivo como lo es la creatividad. Desde el dominio motivacional, el uso regular de los videojuegos genera persistencia o perseverancia ante el fracaso, y este se puede llegar a dar dentro y fuera de la actividad de juego. Los videojugadores responden con mayor esfuerzo para alcanzar una experiencia de éxito y logró que brindan intermitentemente los videojuegos. Los beneficios emocionales, hacen referencia a la relación causal entre la práctica del videojuego favorito para la persona y cómo esta mejora el estado de ánimo o incrementa las emociones positivas; además los videojugadores adquieren habilidades de regulación emocional de manera adaptativa en la actividad.

En el caso particular del género rol multijugador masivo en línea, ha dado paso a nuevos estudios desde un componente o dominio social por su misma naturaleza o interacción social, como menciona López (2012) en el que se permite entre los videojugadores por el medio virtual, surgiendo así un cambio de perspectiva o visión frente al impacto que tienen los videojuegos en las personas que practican dicha actividad, desde un modo beneficioso o potencializador de las habilidades sociales, como es el caso del estudio realizado por Gentile et al. (2009).

El dominio social, hace referencia a la interacción entre los videojugadores por medio de la simulación de experiencias reales virtuales y los beneficios que trae consigo la misma, tal como la posibilidad de aprendizaje de habilidades sociales o predicción de comportamientos prosociales, como las conductas de ayuda, cooperación, reducción en los comportamientos hostiles, compromiso cívico, como la organización de grupos y liderazgo y participación en movimientos sociales en su cotidianidad (Granic et al., 2014). Es en este último rubro de los beneficios sociales, en el cual se ha dado prelación a las habilidades sociales que pueden ser potencializadas por actividades de entretenimiento, como lo es la práctica de videojuegos de Rol Multijugador Online o videojuegos online como menciona De Sanctis et al. (2017), en donde se ponen a prueba las habilidades de socialización de los jugadores y se procura la adquisición, desarrollo y mantenimiento de habilidades sociales, son de interés para trabajos como el presente.

Aunque indudablemente, en el presente se están realizando estudios que posibilitan la identificación de aportes que genera la práctica de videojuegos online en las diferentes áreas que componen la vida de los videojugadores, existen hallazgos heterogéneos que no permiten constatar la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales, como menciona Granic et al. (2014), siendo este el problema central de la investigación: el vacío de conocimiento.

Holst et al. (2017) añade que la interacción social es la base en el ejercicio profesional, de allí la consideración de las habilidades sociales en los estudiantes universitarios, aunque ser competente o habilidoso socialmente ha sido definido de diferentes maneras a lo largo de los años hay algunos elementos claves que recopila Caballo (1993) dentro de estas, como la acción en función de la situación, el contenido o expresión (sentimientos, deseos, opiniones o derechos) y la consecuencia o refuerzo social. Ser una persona hábil socialmente genera un estado de bienestar, puesto que son capaces de resolver problemas de manera inmediata y evitar que estos se presenten más adelante, así lo afirma Caballo (1993). Además, se ha encontrado que la carencia de habilidades sociales da lugar a comportamientos disfuncionales, dificultad en la estructuración de la identidad y trastornos psicopatológicos (Betina et al., 2011).

En definitiva, la evidencia ha demostrado que el uso de videojuegos de rol multijugador masivo en línea puede ser un potencializador o medio de desarrollo de las habilidades sociales. Sin embargo, como se ha mencionado no hay certeza frente a esto, percibiendo así la necesidad de aportar al vacío de conocimiento. Por tanto, se busca dar respuesta a la pregunta de investigación: ¿Existe relación entre hábitos de consumo de videojuegos MMORPG y las habilidades sociales en estudiantes universitarios de Villavicencio?

Justificación

La pertinencia del presente estudio radica en la ausencia de estudios realizados en el país, que den cuenta de la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales. Dicho de otro modo, por medio del presente estudio se aporta al vacío de conocimiento que existe entre la relación de las variables objeto de estudio.

Algunas investigaciones que han tenido como objeto de estudio las habilidades sociales, han tomado en cuenta otras variables independientes de interés, como es el caso de Galindo y Reyes (2015) que tiene como objetivo establecer la relación entre el uso de internet y las habilidades sociales en estudiantes universitarios de Bogotá. Por otra parte, Blanco et al. (2019) en su estudio buscan analizar la relación entre uso de redes sociales y habilidades sociales en estudiantes universitarios de Cúcuta. Así mismo se han estudiado otros componentes o habilidades, como lo realiza Brand (2018) quien mide el impacto de los videojuegos sobre las habilidades cognitivas de niños y adolescentes en Colombia. Finalmente se encuentra el análisis de Sandoval y Triana (2017) con una perspectiva del videojuego como herramienta prosocial, sin embargo, los videojuegos allí mencionados son considerados por ellos como, serios o pedagógicos, pues han sido creados para la comprensión del conflicto armado colombiano.

Como afirma Ruíz y Plata (2015) en su momento, Colombia no contaba con estudios que se ocuparan de las causas del uso de los videojuegos. Hay un retraso en la investigación frente al impacto de los videojuegos en la población del país, aún más en la región, algo semejante comparte Granic et al. (2014) pues consideran que en gran parte de las investigaciones realizadas a nivel global, en relación a los efectos de los videojuegos han hecho énfasis en el impacto negativo, como lo son la violencia, la adicción, la depresión, entre otros. Granic et al. (2014) opinan que se necesita una visión más equilibrada de los videojuegos, que considere las dos caras de los efectos, es decir, lo positivo y negativo. La importancia de tener en cuenta los beneficios, radica en el cambio que están teniendo ahora los videojuegos, siendo cada vez más complejos, diversos, realistas y de naturaleza social.

Lo antes mencionado y la falta de consenso acerca de lo beneficioso o perjudicial que puede llegar a ser una actividad particular, representan un amplio debate en la disciplina psicológica. Sin embargo, este debate también puede verse perjudicado o impedido por el desconocimiento de los avances de la literatura a nivel global frente a los efectos de los

videojuegos y la poca investigación generada a nivel regional. Teniendo en cuenta lo mencionado, se realizó la investigación desde la línea investigativa: abordajes psicosociales en el ámbito regional, pues se busca promover estilos de vida saludables para el bienestar de tanto grupos sociales, como individuos en la región.

En ese orden de ideas, realizar esta investigación es útil ya que por medio de esta es posible brindar conocimiento a la población en general, pues se hace necesario verificar el estado de esta relación en la región. Tal como lo afirma Kowert, Vogelgesang, Festl y Quandt (citados por Pillaca, 2020) verificar el desarrollo de las habilidades sociales es importante para el crecimiento social y psicológico de la persona.

Objetivos

Objetivo General

Analizar la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos MMORPG y las habilidades sociales en estudiantes de pregrado de la universidad Santo Tomás de Villavicencio.

Objetivos Específicos

Identificar los hábitos de consumo de videojuegos de rol multijugador masivo en línea en los estudiantes de pregrado de la Universidad Santo Tomás de Villavicencio.

Identificar las habilidades sociales de los estudiantes de pregrado de la Universidad Santo Tomás de Villavicencio.

Determinar la fuerza y sentido de relación entre los hábitos de consumo de videojuegos de rol multijugador masivo en línea y las habilidades sociales en los estudiantes de pregrado de la Universidad Santo Tomás de Villavicencio.

Marco referencial

Marco epistemológico / paradigmático

Un paradigma es entendido, según Kuhn (citado por Ortiz, 2015), como la manera en que se comprende el objeto de estudio de una ciencia. Así mismo, determina las cuestiones necesarias a estudiar, la metodología a utilizar y la manera en que se explican los resultados de los mismos estudios. El paradigma en últimas, es admitido por un colectivo o como un cuerpo de conocimientos que lo hacen distinto a otros.

La presente investigación se identifica y opta por el paradigma del racionalismo crítico o falsacionismo, desde esta postura desarrollada por Popper, quien según Ortiz (2015) él propone que a partir de las teorías se retoman los enunciados o proposiciones, entendiendo estos como conjeturas que hace el científico de la realidad, siendo entonces necesario falsear las hipótesis que nacen de la misma teoría, realizando esto por medio de la experiencia.

Popper defiende la perspectiva deductiva, parte de las hipótesis, enunciados o teorías para llegar a la particularidad, y así mismo lograr la contrastación o falsación siendo este el criterio de demarcación del autor (Blanco, 1995). Dicho de otro modo, desde esta lógica es posible falsear la teoría o un enunciado universal a partir de uno particular, y con la suma de todo el contenido empírico se sostiene o no la teoría (López, 2015).

Marco disciplinar

Los videojuegos

Frente a identificar qué es un videojuego, se retoma a Newman (como se citó en Pillaca, 2020) quien se refiere a los videojuegos como un medio de esparcimiento e interacción virtual, por medio de un entorno que permiten crear los gráficos y la red.

Rivera y Torres (2018) añaden que un videojuego es un medio electrónico, y la interacción se da a través de una pantalla, de ahí el término videojuego. Además, se puede llevar a cabo la actividad desde diversos dispositivos, sean estos portátiles o no, desde consolas y computadoras hasta teléfonos móviles o tabletas; y finalmente arcade, es decir, la práctica del juego desde máquinas de videojuegos aptas o pensadas para lugares públicos.

Según Mejía et al. (2009) los videojuegos se caracterizan por ser una actividad libre, de no ser así, la actividad perdería todo su sentido (como se citó en De Sanctis et al., 2017). La práctica de videojuegos es alejada de otras actividades, se da un espacio y tiempo particular, es incierta, improductiva, ya que no producen bienes; está reglamentada, pues al momento de jugar se establecen unas leyes válidas para ese espacio y tiempo; como última característica, es ficticia, en tanto es percibida como real o no en contraste con la vida cotidiana.

Videojuego de rol multijugador masivo en línea

Los *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG) o Videojuego de rol multijugador masivo en línea, son videojuegos que están disponibles las 24 horas del día, y a los cuales se tiene acceso por medio de la red y plataformas aptas para la actividad. Estos posibilitan a múltiples jugadores la interacción entre ellos en un entorno digital de manera sincrónica, esta interacción se da en el videojuego por medio de un personaje o avatar que es creado por cada jugador con unas características particulares, el progreso dentro del juego se da de mejor manera si se realiza con otros jugadores, si se conforman grupos o clanes que compartan un mismo objetivo, pues dentro de estos existen reglas, roles y rangos particulares, esta organización potencia el desempeño y permite que por medio de la interacción con otros clanes se obtenga un resultado, sea este el esperado o no, un premio o recompensa se ve

retribuido en forma de destrezas para el avatar, posición o nivel que lo posicionan de manera que se continúe con el progreso o fin último del juego (Carbonell, 2014).

Hábitos de consumo de videojuegos

Si bien no hay una teoría psicológica ni definición como tal de los hábitos de consumo de videojuegos, López (2012) diseña y valida un cuestionario hábitos de consumo de videojuegos, el cual ha sido posteriormente aplicado y validado en diferentes estudios y contextos (España, Chile y Colombia). Este cuestionario tal como menciona Saavedra (2019) es coherente con el presente estudio, ya que la finalidad con esta variable de hábitos de consumo de videojuegos es la identificación, sin relacionar a estos con patologías psicológicas.

López (2012) agrupa los hábitos de consumo de videojuegos en cuatro factores: grado de atracción, interferencia en otras actividades, nivel de inquietud e interferencia en actividades académicas. Y describe a estos como:

Grado de atracción

Entendido como el uso y el grado de interés que tienen los videojuegos para el jugador (López, 2012)

Interferencia en otras actividades

Hace referencia a la interposición que tiene la actividad del juego para la realización de otras actividades, que no son del área educativa (López, 2012).

Nivel de inquietud

Es comprendido como toda acción que realiza el videojugador para jugar, acceder a los videojuegos y averiguar información sobre aquellos que son de su interés (López, 2012).

Interferencia en actividades académicas

Se define como la obstrucción que tiene la práctica particular de los videojuegos en las actividades del ámbito académico (López, 2012).

Si bien los hábitos de consumo de videojuegos se constituyen como una de las variables de interés en la presente investigación, también se hace pertinente contextualizar respecto a cómo son vistos y clasificados los videojuegos. Esto con el fin de esclarecer algunos adelantos teóricos realizados previamente por la comunidad psicológica.

Para el presente trabajo, se tomará en cuenta la propuesta por Challco y Guzmán (2018). Ellos proponen una categorización de los videojuegos según los géneros (su temática de juego), los cuales se ordenan en once categorías principales: plataformas, arcade, puzzle, videojuegos educativos, videojuegos musicales, videojuegos de aventura, videojuegos de acción, videojuegos de lucha, videojuegos de estrategia y videojuegos de rol multijugador. Teniendo en cuenta estas categorías, se menciona a López (2012) quien afirma que el cuestionario es funcional con cualquier género de videojuego u objeto de estudio. Así mismo, sugiere que los hábitos de consumo sean medidos de acuerdo al género de preferencia, pues afirma que así se podrá lograr una mejor comprensión y conocimiento de la influencia desde la particularidad del videojuego, y no tomando o estudiando a los videojuegos como un todo. Finalmente, habla de la perspectiva de los videojuegos como una actividad provechosa y beneficiosa para quien los consume, considerando así, que se lleven a cabo investigaciones que identifiquen las potencialidades de los videojuegos.

De tal manera se lleva a cabo el presente estudio, posiblemente los hábitos de consumo de los videojuegos MMORPG puedan articularse o guarden relación con el desarrollo e incremento de las habilidades sociales de los universitarios que practican dicha actividad, debido a las características que se han mencionado de este género de videojuegos a lo largo del trabajo.

Habilidades Sociales

Existen diferentes autores, tales como Caballo (2005), Bandura (1987) o Goldstein (2002) que mediante sus trabajos u obras han estudiado dichas habilidades; sin embargo, existen diferencias en la manera en que estos ven e interpretan las habilidades sociales tanto en definición como en aplicación, por ejemplo:

Según Caballo (1986) “las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación” (p.556). Caballo propone esta definición pues como bien menciona en su libro Manual de

evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales “La ausencia de una teoría que abarque, en la práctica, la evaluación y el entrenamiento de las habilidades sociales es quizá una de las principales lagunas del tema que tratamos” (Caballo, 1993, p. 1) precisamente por ello su estudio se centró en definir, medir y hacerle foco a lo que son las habilidades sociales, su utilidad y cómo cada individuo hace uso de ellas. Aunque no lo menciona textualmente, Caballo expresa que son usadas en pro de resolver problemas, pues desarrollarse, interpretar el contexto o usar el modo adecuado a la situación se refieren a lo comentado. Es en este apartado donde se denota la conexión de lo realizado por Caballo con lo propuesto años atrás por Bandura pues si bien este, proponía la teoría del aprendizaje social como objeto principal de lo que es su obra, en algunos apartados menciona las habilidades sociales, por ejemplo: “Si bien la Teoría del Aprendizaje Social no ha propuesto un modelo de las habilidades sociales, sus lineamientos permiten comprender el comportamiento social como fruto de factores intrínsecos (propios del sujeto) y extrínsecos (relativos al medio ambiente)” (Bandura, 1987, p.174). Este no llegó a definir lo que eran las habilidades sociales como tal, solo para lo que servían y funcionaban.

Goldstein también define a las habilidades sociales de la misma manera, las denomina como “conjunto de comportamiento eficaces en las relaciones interpersonales” (Goldstein, 1978, p. 8) que siguen la misma estela de lo que son estas habilidades sociales; sin embargo, en la Escala de evaluación de Habilidades Sociales que propuso define estas mismas en una clasificación por la función que cumplen, estas son: Sociales básicas, sociales avanzadas, relacionadas con los sentimientos, alternativas a la agresión, para hacer frente al estrés y de planificación (Goldstein, 2002).

Si bien como menciona Goldstein (1978) “Cuando nos referimos al constructo habilidades sociales, nos encontramos con una diversidad de conceptos porque aún los teóricos no han llegado a una única y unánimemente aceptada” (p. 11) existe una diversidad de conceptos y constructos frente a lo que son las habilidades sociales, con diferentes matices, variaciones y demás. Sin embargo, en la presente investigación se hace hincapié en la definición y propuesta de Caballo.

Marco multidisciplinar

Los hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales han sido estudiadas desde otras disciplinas, y son tenidas en cuenta ya que esto genera una visión más amplia o diversas formas de entender el objeto de estudio en las distintas áreas del conocimiento que se mencionan a continuación.

Como menciona Fernández (2019) “los videojuegos han generado un impacto social y cultural a lo largo de los años, y esto ha despertado el interés en la academia, la cual se ha encargado de estudiar el fenómeno desde distintos enfoques o teorías” (p.7).

Desde la antropología, el tema de los videojuegos se ha abordado a partir de dos enfoques. El primero, hace referencia a la virtualidad o comunidades en línea y cómo desde allí se crean, trasladan o rompen fenómenos sociales, como bien menciona Peralta (2014) “Espacios como las redes sociales o las comunidades virtuales no son sólo un nuevo punto de encuentro de los sujetos sino, además, un lugar de apropiación, construcción y expresión cultural” (p. 60). El segundo, está relacionado con el impacto de los videojuegos en los diversos contextos cotidianos o físicos. Este último enfoque, es el que ha sido estudiado por las ciencias sociales en Colombia, por un lado, se encuentra la orientación de la salud, es decir, desde la adicción y rehabilitación, por otro lado, está la perspectiva de la implementación de estos videojuegos, en el aprendizaje y apropiación en los espacios públicos. Cabe resaltar que en este país los estudios sobre videojuegos desde esta disciplina son relativamente recientes (Fernández, 2019).

A comienzos de la década del 2000, se empezaron a desarrollar estudios de corte etnográfico, los cuales se enfocan en las experiencias culturales, prácticas comunicativas, juegos de lenguaje y pautas de sociabilidad en los cibercafés en la población joven. Esto conllevó a estudiar los videojugadores, viendo estos como un grupo sociocultural (Ramón, 2018)

Desde la neurobiología, se han estudiado los efectos de los videojuegos, concluyendo que estos dependen de diversos factores, como menciona Buiza et al. (2017) “Los efectos neurobiológicos de los VDJ son heterogéneos y dependen de cuatro factores interrelacionados: tiempo de uso, patrón de uso, déficits neuropsiquiátricos previos y tipo de VDJ.” (p. 131). En consecuencia, esta disciplina ha mostrado por medio de morfometría voxel de resonancia magnética, definida por Gómez et al. (2010) “método que permite

analizar vóxel a vóxel la densidad de sustancia gris y blanca del parénquima cerebral” (p. 15) y la correlación con la duración de los hábitos y horas de juego semanales las diferencias puntuales en el cerebro de los jugadores sanos o que hacen uso moderado de los videojuegos y la discrepancia con aquellos que abusan de los mismos. Los beneficios encontrados y relacionados por el aumento en el grosor del córtex son, la planificación, ejecución de movimientos físicos, funciones ejecutivas, planificación estratégica, integración visomotora, memoria visual y atención. Por otra parte, están los efectos perjudiciales que se encuentran relacionados con activaciones excesivas y se ve reflejado en los errores al desarrollar tareas, impulsividad, conductas adictivas y problemas de inhibición del comportamiento (Buiza et al., 2017).

Los videojuegos han tomado tal relevancia, que el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) ha reconocido esta conducta y la posible adicción a los videojuegos en línea, haciendo referencia a la tipología de los videojuegos que se mencionan en el presente estudio, como lo son los videojuegos de rol multijugador masivo en línea (MMORPG). Es por esto que están incluidos en la sección III de adicciones conductuales del mismo. La característica principal de la adicción de videojuegos en línea es la participación frecuente e intensa en los mismos, de manera grupal, y esto tiene como consecuencia el deterioro o malestar clínicamente significativo en las áreas de ajuste, aunque se contemplan hasta nueve síntomas; sin embargo, es necesario cumplir al menos cinco de estos, por un periodo continuo de 12 meses (Carbonell, 2014).

En América Latina las ciencias de la educación es una de las áreas más dedicadas a la investigación de videojuegos, viendo estos desde la potencialidad que pueden brindar, al aprendizaje, el desarrollo y la enseñanza. Los videojuegos han sido adaptados para reforzar habilidades. Sin embargo, desde este campo ha sido recurrente el estudio de los efectos y de los aprendizajes que vienen implícitos en estos videojuegos y cómo estos al mismo tiempo impactan la conducta de los jóvenes y niños; además, se ha explorado la co-variación del impacto o efectos de acuerdo a los tiempos de exposición de los videojuegos (Ramón, 2018). El rendimiento académico es otro aspecto que se ha estudiado con frecuencia en esta área, pues Baldia et al. (2015) afirman que, “la relación existente con la disminución de los logros académicos, pues el uso abusivo de videojuegos se asocia a una reducción de horas de sueño y la sustitución de tareas de tipo académicos visto como otra consecuencia negativa” (p.111). Citado por (Chacón et al., 2017). Retomando la perspectiva de los videojuegos desde la

potencialidad, (Almeida & Franco 2011, como se citó en Rivera & Torres, 2018) mencionan algunas habilidades desarrolladas por los videojuegos, como lo es el pensamiento crítico, del cual se desprenden una serie de facultades como la articulación de ideas, deducción, argumentación, justificación de estos argumentos, creencias personales, toma de decisiones, resolución de problemas, seguimiento y evaluación de las cogniciones y acciones personales. Otra habilidad es la alfabetización, creatividad y socialización.

Desde la Sociología, según Puente y Sequeiros (2019) Erving Goffman observa las prácticas, los jugadores y comprende las interacciones que se dan en los juegos online como un “espacio teatral” donde se interpretan varios roles, se ritualizan actuaciones que generan órdenes normativos, escenarios y co-presencias cotidianas. Desde esta área, por otro lado, están los estudios relacionados con características sociodemográficas de los videojugadores. Dentro de estas mencionan, el género, la edad, la procedencia y la ocupación de esta población específica. Es tal el avance en las estrategias de mercadeo, que se encuentran estudios que evidencian de acuerdo a las características particulares de los videojugadores el juego de preferencia de los mismos, es decir, el interés o inclinación por ciertos videojuegos de acuerdo al ciclo vital (Marcano, 2012).

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, se retoma la revisión de artículos de habla hispana e inglesa correspondientes al período 2002-2016, que realizó De Sanctis et al. (2017); los estudios allí mencionados hacen referencia a los efectos positivos a nivel cognitivo, sociabilidad, regulación emocional, emociones positivas, identidad, e implicancias negativas como la agresividad, aislamiento social y juego excesivo de una variedad de videojuegos; así mismo, identifica ciertos criterios utilizados para establecer el uso problemático de los mismos. También nombra algunas recomendaciones para el uso saludable, como el contenido acorde a la edad, el tiempo o regulación de su uso, horas de descanso, el espacio de juego, tiempo para otras actividades, entre otros. Finalmente, alude a los videojuegos como una oportunidad para

potenciar o entrenar distintas habilidades, como herramientas para trabajar aspectos sociales y personales.

Para dar continuidad a las implicaciones que tienen los videojuegos, se retoma a Granic et al. (2014), quien también realizó una revisión sistemática, sin embargo, enfocados en estudios positivos desde cuatro dominios principales: cognitivo, motivacional, emocional y social. No obstante, es este último dominio el de interés para el estudio, por tanto, se retoman algunos estudios que dan cuenta de los beneficios que tiene jugar videojuegos en el área social de los jugadores. En primer lugar, la adquisición de habilidades prosociales, guarda relación con los videojuegos que están específicamente creados para retribuir la cooperación, el soporte y las conductas de apoyo efectivas (Ewoldsen et al., 2012). En segundo lugar, la actividad de jugar videojuegos prosociales se relaciona y/o predice comportamientos prosociales (Gentile et al., 2009). En tercer lugar, los videojuegos con contenido violento, pero que se juegan de manera cooperativa, tienen más probabilidades de mostrar comportamientos útiles dentro y fuera de línea, que aquellos que juegan juegos no violentos (Ferguson & Garza, 2011). De lo anterior, da cuenta los estudios de Schmierbach (2010) y Vélez et al. (2012) quienes afirman que los videojuegos violentos que se juegan en forma cooperativa parecen disminuir el acceso de los jugadores a cogniciones agresivas. En definitiva, la adquisición de habilidades sociales independientemente del contenido del videojuego, depende de la cooperación que se da dentro de los mismos.

Greitemeyer y Mügge (2014) también realizan un metaanálisis, sin embargo, parten de la idea de que los efectos dependen del contenido de los videojuegos; para esto, retomados de 98 estudios. En los cuales revelan que tanto los videojuegos violentos y los videojuegos prosociales, guardan una relación considerable con los efectos sociales, que se evidencian en el comportamiento, cognición y afecto. Así mismo, se encontró que los videojuegos de contenido violento (su objetivo es dañar) aumentan la agresión, y los videojuegos prosociales (su objetivo es beneficiar) tienen los efectos contrarios.

Harrington y O'Connell (2016) realizan un estudio en el cual relacionan el uso prosocial de videojuegos y el comportamiento prosocial en niños y adolescentes, de edades comprendidas entre los 9 y 15 años, de 10 escuelas en la República de Irlanda. Haciendo uso de instrumentos como: el cuestionario de hábitos de computadora / videojuego (Prot et al., 2014) Para medir el uso de videojuegos prosociales, el cuestionario de actitudes empáticas (CEAQ) (Funk et al., 2008) diseñado para medir las actitudes y el comportamiento probable

en los niños en relación con la respuesta empática, y el cuestionario de orientación prosocial (POQ) de 40 ítems (Cheung et al., 1998). En conclusión, los resultados dan cuenta que jugar videojuegos prosociales guarda relación con interacciones afectivas positivas, cooperación y empatía.

Kovess et al. (2016) tuvieron como objetivo, identificar la relación entre tiempo de juego y salud mental, así como las habilidades cognitivas y sociales. La muestra es de 3.195 estudiantes entre los 6 y 11 años que residen en países de Europa Occidental (Alemania, Países Bajos, Lituania, Rumania, Bulgaria y Turquía). Los hallazgos demuestran que el uso de videojuegos no está asociado con un mayor riesgo de problemas en la salud mental. Por el contrario, los datos permiten visualizar a los videojuegos como un factor protector, haciendo énfasis en los problemas de relaciones entre compañeros que están más involucrados con el mundo del videojuego.

Chambi y Sucari (2017) pretenden describir y hallar la posible relación entre adicción a internet, dependencia al móvil, impulsividad y habilidades sociales en una muestra de 180 universitarios de la institución educativa privada Claudio Galeno, Juliaca. Las correlaciones halladas son diversas, existe una correlación moderada entre la dependencia al móvil y la adicción a internet, así mismo, se encuentran correlaciones bajas entre adicción a internet-impulsividad y dependencia al móvil-habilidades sociales, además, se tienen correlaciones disminuidas entre habilidades sociales y adicción a internet, así como habilidades sociales e impulsividad. Concluyen que a mayor dependencia al móvil e internet, incrementa el riesgo de que se presenten inconvenientes en las habilidades sociales.

Garbanzo et al. (2017) pretende estudiar el efecto de un videojuego de simulación que entrena la inclinación altruista, con una muestra de 56 adultos de ambos sexos. En este estudio, utilizan un diseño distinto, cuasi experimental con pretest y posttest, exponiendo a los adultos al videojuego desde cuatro modos de juegos: de manera individual, en parejas, con instrucción, y sin instrucción. Se observó un incremento importante en las puntuaciones de altruismo si el juego llevaba consigo una instrucción, si por el contrario esta no se presentaba, el nivel de altruismo desciende considerablemente. Y no se presentaron cambios relevantes en las medidas altruistas si el juego se llevaba a cabo de manera individual o en parejas. Finalmente, existe una correlación entre la práctica de videojuegos de contenido prosocial y las respuestas prosociales de tipo altruista.

Marco y Chóliz (2017) realizaron una investigación con la finalidad de identificar si las técnicas de control de impulsividad pueden ser eficaces en la prevención de adicción a los videojuegos, esto con la ayuda de un programa de prevención validado con anterioridad, mediante la modalidad: Línea de base, pre-test, post-test y seguimiento. Sus resultados indican que, las personas que aplicaron el programa tienen una disminución significativa en el patrón y dependencia de los videojuegos, especialmente a las personas que se les realizó un seguimiento.

Meza et al. (2017) aspiran por medio de su estudio conocer los usos y las apropiaciones e intereses en 15 niños y niñas, entre las edades de 8 a 12 años de la ciudad de Bogotá frente al videojuego Club Penguin. Lo anterior, se realiza por medio de las técnicas de análisis de contenido, observación participante, entrevistas semiestructuradas y grupos de discusión. Se encuentra un valor significativo para los niños la interacción dentro y fuera del juego, el acceso al videojuego e intercambio con su avatar forja la personalidad, pues con este construyen, se adecuan a sí mismos y el espacio, participan en actividades con otros, y logran reconocer lo que es el mundo real y virtual. Aunque el videojuego Club Penguin es criticado por la estratificación social dentro del mismo, o prestigio, es proveedor de entretenimiento, creatividad y promueve la consolidación de los grupos en línea.

You et al. (2017) examinan la relación de varias variables psicosociales (habilidades sociales, depresión y autoestima) con la adicción a los juegos en línea (variable dependiente) y el efecto de mediación de la identificación del avatar en la relación, con un grupo de 163 estudiantes de tercer año de secundaria, de dos escuelas ubicadas en una ciudad mediana de Corea del Sur, el criterio de inclusión de esta muestra hacia énfasis en la práctica de videojuegos de género MMORPG. Los resultados indican, en primer lugar, que la autoestima y las habilidades sociales tenían correlaciones negativas significativas con la adicción a los juegos, mientras que la depresión tenía una correlación positiva significativa con la adicción a los juegos. En segundo lugar, la depresión tenía un efecto indirecto sobre la adicción a los juegos a través de la identificación de avatar, y en tercer lugar, las habilidades sociales tenían tanto indirectas (vía identificación de avatar) y efectos directos sobre la adicción al juego.

Alave y Pamba (2018) realizan un estudio correlacional entre dependencia de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa estatal de Lima-este, con 375 adolescentes entre los 12 y 18 años. Para lograr el objetivo, hacen uso del test de dependencia a videojuegos de Marcos y Chóliz de 2012 y la Escala de Habilidades

Sociales de Goldstein de 1978. Los hallazgos confirman la existencia de una relación perjudicial y fuerte entre dependencia de videojuegos y habilidades sociales, es decir, si existe un alto índice de dependencia de videojuegos habrá menos habilidades para relacionarse de manera adecuada, y a la inversa.

Challco y Guzmán (2018) en su estudio determinaron la relación que existe entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales, con una muestra de 606 estudiantes de segundo a cuarto semestre de la Facultad de Ingeniería de Producción y Servicios de la Universidad Nacional de San Agustín. Para esto, hacen uso del Test de Dependencia de Videojuegos, añadiendo un apartado de preguntas sobre la preferencia y frecuencia de consumo de videojuegos, y el Cuestionario de Habilidades Sociales. Encontrando así, una correlación relevante entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales de los estudiantes evaluados; también se halla una relación inversa, esto indica que los estudiantes que más juegan, tienen un descenso en las habilidades sociales.

Dinis et al. (2018) analizan la influencia de la práctica de los videojuegos en las habilidades sociales de los estudiantes de educación superior, específicamente en habilidades que consideran son las afectadas por el uso excesivo de los videojuegos, como la empatía, la cooperación y la agresividad, para hacer posible esto, utilizaron una muestra de 206 estudiantes universitarios del distrito de Lisboa entre los 18 y 25 años, encontrando en estos menor capacidad empática entre más días a la semana se juega, y mayor capacidad de cooperación entre más horas al día dedicadas a la práctica de videojuegos.

García et al. (2018) hicieron una revisión de 51800 artículos buscados encontrados a través de las bases de datos, Google Académico y Psycodoc, publicados entre 2012 y 2018 identificando que los videojuegos y los esports pueden ser una herramienta tanto para el entretenimiento como para la evaluación mental, con horarios de uso justo y la combinación del uso de los mismos con otras actividades (académicas, físicas y de relajación).

Caules et al. (2019) en su investigación busca esclarecer la correlación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de universidades españolas, contando así, con una muestra voluntaria de 35 participantes entre 18 y 26 años. En esta medida diseñan un formulario para recoger datos como sexo, edad y tiempo semanal invertido en la actividad de videojugar, Escala de Habilidades Sociales de Gismero del 2000, y el Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco de 2011. La hipótesis planteada por los investigadores, es la disminución de las habilidades sociales a causa del uso excesivo

de los videojuegos, dando como resultado dentro de su análisis el rechazo de ésta, puesto que ninguna persona del estudio que juega en exceso videojuegos tiene habilidades sociales disminuidas.

Muñoz y Segovia (2019) pretenden analizar el poder de los videojuegos en la interacción de adolescentes, específicamente en los hábitos de seguridad, dedicación y preferencias de uso, con una muestra de 237 adolescentes de España entre los 12 y 17 años de edad, de diversas instituciones (Andalucía, Cataluña, Galicia, Valenciana y Madrid). En los resultados, se encuentra que el consumo de videojuegos varía de acuerdo al género, siendo este mayor en hombres, y no se encuentran diferencias de consumo por variables como la edad o contexto geográfico, sin embargo, las preferencias o gusto por los videojuegos se mantiene tanto en hombres y mujeres en la misma medida. Finalmente, en los hábitos de seguridad en la práctica, se evidenció inquietud por parte de los adolescentes con relación al riesgo de adicción al juego.

Alave y Pampa (2019) buscan describir la relación entre la dependencia los videojuegos y las habilidades sociales para ello emplearon el test de dependencia a los videojuegos de Marcos y Chóliz (2012) y la escala de habilidades sociales propuesta por Goldstein (1978) con 375 adolescentes de ambos sexos, la investigación arroja que entre menores niveles de dependencia a los videojuegos haya se contará con más recursos para relacionarse con los demás.

Luque y Guzmán (2019) analizaron la relación entre uso de videojuegos y habilidades sociales, para ello usaron el test de dependencia los videojuegos y el cuestionario de habilidades sociales en 606 estudiantes de la facultad de ingeniería de producción y servicios de la universidad nacional de San Agustín, además de los test usados con anterioridad se utilizó el paquete estadístico SPSS 24, determinando que el nivel de habilidades sociales no tiene una relación lo suficientemente significativa con el uso de videojuegos.

Pillaca (2020) por medio de su estudio pretende establecer la relación entre el uso de videojuegos y habilidades sociales con una muestra de 256 estudiantes de la institución educativa pública, ubicada en el distrito de Coma, con un rango de edad entre los 12 y 18 años. Por ende, hace uso de la Lista de Chequeo conductual de habilidades sociales de Goldstein elaborada en 1995 y la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes de Lemmens, Valkenburg y Peter de 2009. Los resultados muestran que existe una relación estadísticamente representativa y opuesta entre el uso de videojuegos y las habilidades

sociales, concluyendo que entre más tiempo los estudiantes invierten jugando, las habilidades sociales son inferiores.

Guerra y Appel (s.f) tienen como finalidad, en primer lugar, conocer las competencias (resolución de conflictos, liderazgo, organizar tareas y personas, toma de decisiones) y habilidades (sociabilidad, empatía, comunicación, extroversión, tolerancia) que el jugador desarrolla en el juego, y en segundo lugar, conocer si estas son extendidas al mundo real. La muestra, fue de 38 personas entre los 18 y 40 años de edad, la población encuestada reside en su mayoría en los Estados Unidos, seguido de Chile y otros países. Encontrado como resultado que la habilidad de comunicación es la que está desarrollada en mayor medida, el 63% de los encuestados consideran que estas habilidades puedan ser llevadas fuera del juego, y ven este medio entretenido, ya que pueden hacer amigos o conocer personas, quienes no tienen esta visión es menos probable que aprendan o desplieguen las habilidades fuera del contexto virtual, y finalmente se evidencia que los jugadores que han estado más tiempo jugando muestran promedios más altos en el desarrollo de habilidades y competencias dentro del juego.

Metodología

Diseño

Investigación cuantitativa, no experimental, de tipo descriptivo correlacional-transversal, la cual busca analizar la relación entre las variables de hábito de consumo de videojuegos y las habilidades sociales en un momento determinado. Para esto es necesario someter a prueba la hipótesis de investigación, iniciando por la medición de cada una de las variables y observar el grado de asociación de estas (Hernández et al., 2014).

Variables

A continuación, se presentan la definición conceptual y operacional de la variable independiente (Hábitos de Consumo de Videojuegos) y la variable dependiente (Habilidades sociales) respectivamente.

Hábitos de Consumo de Videojuegos

Definición Conceptual. Las dimensiones que comprenden los hábitos de consumo de videojuegos, son definidas por López (2012):

El interés puede ser identificado en la misma práctica, si gusta de ella, tiempo de inicio en esta actividad, tiempo dedicado habitualmente, cantidad de videojuegos que ha jugado y el conocimiento frente a los mismos, la percepción que tiene de los videojuegos y consideración de su habilidad para jugar.

La interferencia de la práctica de videojuegos en actividades no académicas, hace referencia a la pérdida de noción del tiempo y el descuido o nula interacción en las áreas sociales, familiares y educativas.

La inquietud que ocasionan los videojuegos, se puede observar en la búsqueda de información de videojuegos, el ahorro para la compra de estos y el interés por ingresar a las tiendas, la comunicación con pares frente a los videojuegos y el gusto por competir.

Finalmente, la interferencia de la práctica de videojuegos en las actividades académicas, se expone como la prioridad dada al videojuego ante los deberes académicos y la pérdida de la noción del tiempo que posiblemente ocasiona el olvido y no realización de tareas.

Definición Operacional. Para esta investigación se define operacionalmente los hábitos de consumo de videojuegos como cualquier conducta observable que gira en torno a los videojuegos. Dentro de esta dimensión propuesta, López (2012) descompone los hábitos de consumo en cuatro factores: grado de atracción (interés que generan al jugador), interferencia en otras actividades (entrometimiento en la realización de otras actividades), nivel de inquietud (acciones que realiza el individuo para video jugar, o buscar información sobre los videojuegos) e interferencia en actividades académicas (entrometimiento en la realización de actividades académicas), los cuales se miden con el instrumento Cuestionario hábitos de consumo de videojuegos de López (2012).

Habilidades sociales

Definición Conceptual. Caballo (1986) define a las habilidades sociales como un conglomerado de acciones que sirven en función del individuo, permitiendo que este pueda expresarse y relacionarse. Como menciona Caballo (2012) y Ríos (2014) existen un gran número de conductas que el individuo puede realizar para expresarse.

Sin embargo, Ríos (2014) plantea seis factores:

Considera que las habilidades iniciales básicas son el seguimiento de instrucciones, ayudar si es requerido, presentar a otros, agradecer, pedir y lograr un permiso, escuchar.

Las habilidades sociales para la comunicación hacen referencia a la capacidad de iniciar y mantener una conversación, presentarse y participar, dar instrucciones, expresar su punto de vista, ofrecer ayuda.

Las habilidades sociales para el manejo de los sentimientos son la identificación y expresión de sentimientos, comprender los sentimientos ajenos, disculparse, expresar cumplidos y solicitar ayuda.

Las habilidades alternativas a la agresión son las acciones de defensa para con otro o los derechos propios, el afrontamiento de vergüenza y frustración, la capacidad de convencer a otro, de aclaración y negociación, pero también de expresar opiniones en situaciones de dificultad.

Se comprende por habilidades de afrontamiento al estrés, como el autocontrol en situaciones de burla y miedo, de tal manera que este se enfrente dando una respuesta de

manera asertiva, también se considera dentro esta habilidad de afrontamiento la evitación de problemas o peleas con otros.

Se conoce por habilidades de planeación y toma de decisiones, el reconocimiento de las capacidades propias, informarse y preguntar, planear y tomar decisiones de manera previa a la acción, solucionar problemas según el grado de relevancia, hallar la causa de un problema.

Definición Operacional. Ser habilidoso socialmente, se comprende según Ríos (2014) por diversos factores, tales como las Habilidades Iniciales Básicas (HIB). Habilidades sociales para la comunicación (HSC), Habilidades sociales para el manejo de los sentimientos (HSS), Habilidades alternativas a la agresión (HAA), Habilidades para afrontar el estrés (HAE), Habilidades de planeación y toma de decisiones (HPTD). Y es medido por medio de afirmaciones correspondientes a cada factor, tal como lo define y plantea Ríos (2014).

Hipótesis

En la presente investigación se plantean las siguientes hipótesis:

Hi: Existe relación entre hábitos de consumo de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes universitarios.

Ho: No existe una relación entre hábitos de consumo de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes universitarios.

Participantes

El estudio se llevó a cabo con 133 estudiantes de los programas de pregrado de Arquitectura, Contaduría Pública, Derecho, Ingeniería ambiental, Ingeniería civil, Ingeniería industrial, Ingeniería mecánica, Negocios internacionales y Psicología, del periodo 2021-2 de la Universidad Santo Tomás de Villavicencio. Los participantes fueron seleccionados por medio de un muestreo probabilístico estratificado, ya que la población total fue dividida en segmentos (grupos de programas de pregrado) y desde cada segmento se da una submuestra o número de grupos por programa: Psicología 12, Contaduría Pública 9, Derecho 22, Arquitectura 13, Ingeniería civil 19, Ingeniería mecánica 18, Ingeniería industrial 11, Ingeniería ambiental 10 y Negocios internacionales 11 (Hernández et al., 2014). Dentro de

los criterios de inclusión se tuvo en cuenta, que estén inscritos en la Universidad Santo Tomás sede Villavicencio en los programas de pregrado, que sean mayores de edad, y finalmente que estos jóvenes practiquen o usen videojuegos multijugador online en su cotidianidad.

Instrumentos

Para la recolección de información, el presente trabajo hizo uso de los instrumentos que se describen a continuación:

Cuestionario hábitos de consumo de videojuegos de López (2012)

El cuestionario consta de 24 preguntas, los 19 ítems iniciales permiten conocer el nivel de interés por los videojuegos, la interferencia de la práctica de videojuegos en actividades no académicas, el nivel de inquietud que ocasionan los videojuegos y finalmente la interferencia de la práctica de videojuegos en las actividades académicas, siendo estos los 4 factores que componen el instrumento. Los siguientes 5 ítems, permiten conocer el inicio de la práctica, el tiempo dedicado a los videojuegos, número de videojuegos conocidos, videojuegos que ha practicado y por último, la frecuencia. Los 19 ítems iniciales son de tipo escala Likert, con 5 posibles respuestas, tales como: nada de acuerdo (1), poco de acuerdo (2), ni de acuerdo ni en desacuerdo (3), bastante de acuerdo (4), totalmente de acuerdo (5); los 5 ítems posteriores, también contienen cinco alternativas de respuesta, donde se debe seleccionar la opción que más se aproxime a la realidad, sin embargo, allí varían las opciones de respuesta de cada ítem, entre: número, horas, semanas, días, meses y años de acuerdo a lo que requiera o solicite cada ítem (López, 2012).

En cuanto a sus propiedades psicométricas, el instrumento cuenta con un coeficiente de confiabilidad 0,915, y los factores en los cuales se divide el mismo, arrojan una confiabilidad de la siguiente manera: factor 1 0,903, factor 2 0,767, factor 3 0,740, factor 4 0,969. Cabe mencionar que este instrumento cuenta con validación colombiana con un índice de fiabilidad global de 0,939 (Díaz, 2020).

Escala de evaluación de habilidades sociales para adolescentes de Ríos (2014)

Este instrumento permite identificar las dificultades o carencias en las habilidades sociales e interacción social de los jóvenes, las cuales pueden interferir en el establecimiento

o mantenimiento de las relaciones interpersonales sanas en las diferentes áreas de ajuste, tales como el área afectiva, familiar, social, educativa y laboral. La escala, está compuesta por 50 ítems o afirmaciones que se subdividen en 6 factores: 1. Habilidades Iniciales Básicas (HIB) con 8 ítems, 2. Habilidades sociales para la comunicación (HSC) con 7 ítems, 3. Habilidades sociales para el manejo de los sentimientos (HSS) con 7 ítems, 4. Habilidades alternativas a la agresión (HAA) con 10 ítems, 5. Habilidades para afrontar el estrés (HAE), con 7 ítems, 6. Habilidades de planeación y toma de decisiones (HPTD) con 11 ítems (Ríos, 2014).

Procedimiento

Inicialmente se realizó el rastreo de los instrumentos congruentes con las variables que son objeto de estudio para la investigación y el respectivo ajuste para la aplicación por medios virtuales. Se realizó una prueba piloto, de tal manera que permita determinar si el formulario de aplicación diseñado es claro y adecuado para la fase de aplicación. En consecuencia, se realizaron los ajustes necesarios a este formulario. Una vez corregido, se llevó a cabo la selección de grupos participantes para la investigación, realizando un muestreo aleatorio estratificado por grupos; se prosiguió a las aulas de clase de los grupos seleccionados para socializar el consentimiento informado y proceder a la aplicación de instrumentos por medio digital (anexo 2). Cuando se obtuvieron las respuestas de los participantes, se hizo el análisis estadístico para dar respuesta a las hipótesis y hacer el respectivo envío de resultados a los estudiantes que así lo solicitaron.

Figura 1.*Fases del procedimiento*

Para el ajuste de instrumento, se realizó un rastreo previo de los mismos, es decir, de pruebas psicológicas que midieran las variables objeto de estudio de la investigación, prosiguiendo con la digitalización de estas por medio de Google Forms o formularios Google.

La prueba piloto, fue la aplicación del instrumento por medio virtual que se realizó a 30 estudiantes universitarios (ajenos a la Universidad Santo Tomás). Con la finalidad de evidenciar el funcionamiento y claridad del formulario, lo que conllevó al ajuste del formulario, en donde se aceptaron sugerencias de los estudiantes universitarios de la prueba piloto. Los cambios realizados fueron de forma, redacción y funcionalidad del formulario.

Una vez ajustado el instrumento, se realiza la solicitud de manera presencial de los horarios y grupos de los 10 programas de pregrado existentes en la Universidad Santo Tomás, sede Villavicencio.

Lo anterior con la finalidad de hallar el muestreo aleatorio estratificado por grupos, que a su vez permite la planificación de la aplicación, en términos de tiempo y disposición de los grupos.

La aplicación, es el proceso de asistencia a las aulas de clase de los grupos seleccionados en el muestreo, presentación de la propuesta investigativa, socialización del consentimiento informado y envío del formulario a los estudiantes que deciden participar de manera voluntaria y cumplen con los criterios de inclusión.

Una vez terminada la fase de aplicación, se realiza el análisis estadístico respectivo, que permite dar cuenta del objetivo de la investigación (ver figura 2).

La socialización de resultados, hace referencia a la sustentación oficial de la investigación, en dónde se comparte con la comunidad académica los resultados.

Y finalmente, se realiza la entrega de resultados a los participantes que así lo solicitaron, por medio del correo electrónico institucional.

Plan de análisis

La estructura previa para el desarrollo de los análisis estadísticos por medio del programa estadístico SPSS, se compone de 6 pasos:

Inicialmente, se realizan análisis descriptivos, tales como la frecuencia, porcentaje, media, mediana, moda, desviación estándar, puntaje mínimo y máximo y los datos sociodemográficos relevantes de los participantes como edad, sexo, estrato, facultad y semestre.

Seguido a ello, se realizan los análisis descriptivos de las variables del estudio, evaluadas o medidas a través de los instrumentos Cuestionario hábitos de consumo de videojuegos de López (2012) y Escala de evaluación de habilidades sociales para adolescentes de Ríos (2014).

Luego se procede a con la ejecución de la prueba de normalidad de Kolmogorov y la prueba de homogeneidad de varianzas de ANOVA de un factor, con los factores o subescalas que comprende cada uno de los instrumentos utilizados en el estudio, puesto que estos son criterios que determinan el uso de prueba correlacional paramétrica o no paramétrica, es decir, la elección y utilización de la prueba coeficiente de correlación de Pearson o R-Pearson, o en su defecto la prueba Rho-Spearman. La prueba de normalidad de Kolmogorov determinó que el p-valor de la distribución de los datos de las variables o factores son menores a 0.05 (<0.05), excepto en el factor Habilidades Alternativas a la Agresión (HAA) y la puntuación total de Habilidades sociales (PTHS) que fue mayor a 0.05 (>0.05). Por otra parte, la prueba de homogeneidad estableció que la totalidad de las variables presentan una distribución de varianzas homogéneas, es decir, el p-valor es mayor a 0.05 (>0.05).

Por tanto, las prueba seleccionada y usada en la mayoría de las correlaciones fue la prueba de coeficiente de correlación de R-Pearson, no obstante, los cruces realizados con el factor 4 de la escala de habilidades sociales, tal como es, habilidades alternativas a la

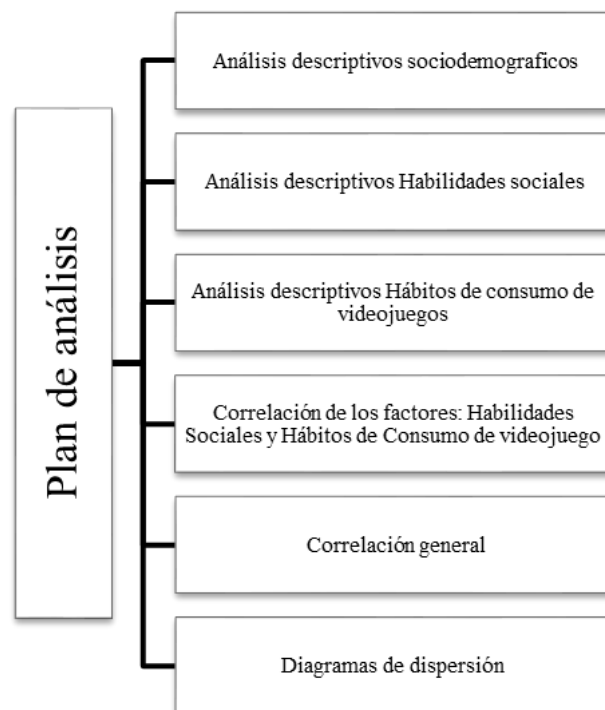
agresión (HAA) y la puntuación total de Habilidades sociales (PTHS) fue la prueba Rho-Spearman.

Una vez correlacionados los diferentes factores que componen los instrumentos, se realiza la correlación general de las variables, transformando los diversos factores en dos únicas variables. Como variable independiente (eje x) se encuentran los hábitos de consumo de videojuegos y como variable dependiente (eje y) las habilidades sociales (ver figura 10).

Finalmente, se grafican los diagramas de dispersión de los cruces más significativos de los factores de los instrumentos y la correlación general. Con la finalidad de hacer visible la relación entre las variables.

Figura 2.

Plan de análisis



Consideraciones Éticas

La presente investigación, acatará las siguientes normas necesarias y vigentes en Colombia. Ley 1581 de 2012 expedida por el Congreso de la República de Colombia brinda disposiciones generales para la protección y uso de datos personales, exactamente en lo correspondiente al consentimiento informado (ver anexo 1) y al apartado g, el cual hace referencia al conjunto de operaciones sobre datos personales, tales como la recolección, almacenamiento, uso, circulación o supresión. Además, también es pertinente mencionar que se tuvo en cuenta el principio de libertad mencionado en el título II, acerca de que cualquier tratamiento de información sólo puede ejercerse con el “consentimiento, previo, expreso e informado del Titular.” (Congreso de la República de Colombia, 2012)

Con respecto al código deontológico, se tuvo en cuenta los principios de confidencialidad y los principios de bienestar y dignidad, de tal manera que el psicólogo en el proceso de la investigación respeta la dignidad y el bienestar de las personas que desean participar de manera voluntaria, considerando permanentemente las normas legales y de los estándares profesionales que regulan el ejercicio de la investigación con participantes humanos (Páez, 2009)

Se retoma a Ventura y Muchotrigo (2014) quienes comentan la importancia del consentimiento informado, viendo este no solo como un formato obligatorio y legal, los autores mencionan que por medio de la socialización del mismo se promueve “la reflexión crítica de la dimensión científica de la Psicología en un marco deontológico y ético, desde la formación profesional.” (p.345)

La propuesta investigativa fue presentada al comité de ética de la universidad Santo Tomás por medio del formato (Ficha de evaluación - Comité de Ética) el cual cuenta con unos criterios o requerimientos que le permiten al comité analizar el protocolo propuesto para la presente investigación. Finalmente, se cuenta con el aval del Comité Institucional de Ética en Investigación, logrando así el acercamiento y aplicación a la población universitaria.

Resultados

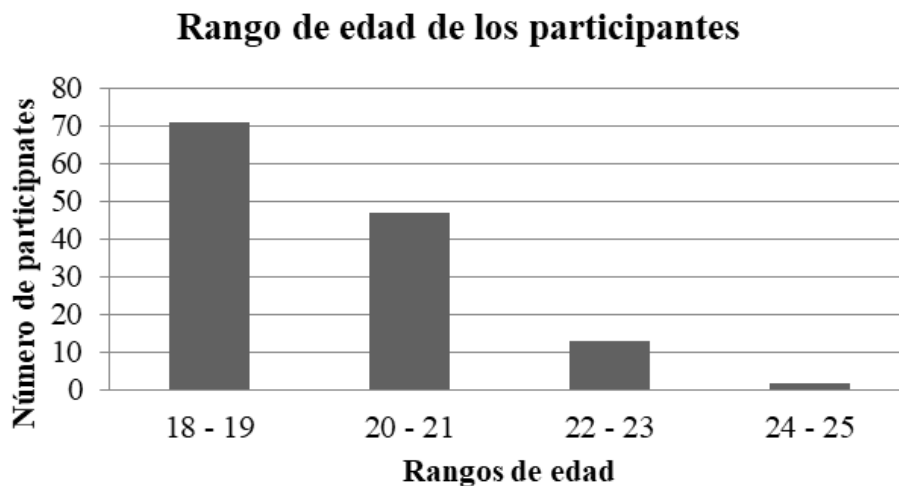
Los resultados obtenidos, se analizaron en el programa estadístico SPSS (versión 25), bajo un orden o secuencia que permitiera dar cuenta del objetivo de la investigación y otros análisis complementarios considerados importantes para los investigadores.

Inicialmente, se realizaron análisis estadísticos descriptivos con los datos sociodemográficos relevantes, como lo son el rango de edad, sexo, estrato, facultad y semestre. Seguido a ello, se realizaron análisis estadísticos descriptivos de las variables y los niveles hallados en cada una de ellas, para finalmente concluir con las correlaciones. A continuación, se presentan los resultados de las variables sociodemográficas.

Estadísticos descriptivos datos sociodemográficos

Figura 3

Rango de edad de los participantes

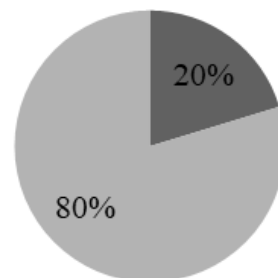


Dentro de la población participante, se presentan 71 personas entre el rango de edad 18 a 19 años, lo que equivale al 53,4%, el rango de 20 a 21 lo representaron 47 personas (35,3%), el rango de 22 a 23 años lo representaron 13 personas (9,8%) y finalmente el rango de 24 a 25 años lo representaron 2 personas (1,5%).

Como se puede observar en el gráfico el descenso es notorio, a mayor edad menor son los participantes que hacen uso de videojuegos mmorpg en su cotidianidad.

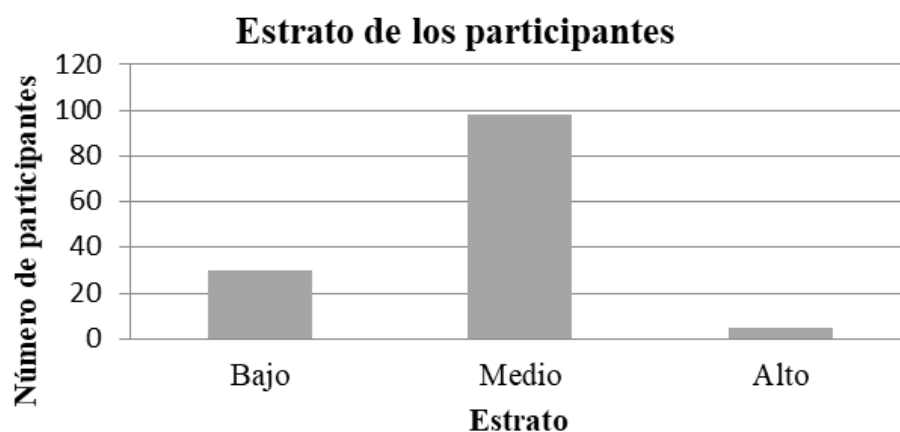
Figura 4.*Sexo de los participantes***Sexo de los participantes**

■ Femenino ■ Masculino



Del total de los participantes (133) se contó con la participación de 106 personas de sexo masculino, que equivale a un 79,3% mientras que, la participación de personas de sexo femenino fue de 27 con un 20,3%.

Dicha característica sociodemográfica tal como es el sexo masculino en el caso particular del estudio, guarda relación con los estudios y estadísticas. Confirmando que es el sexo que más consume videojuegos.

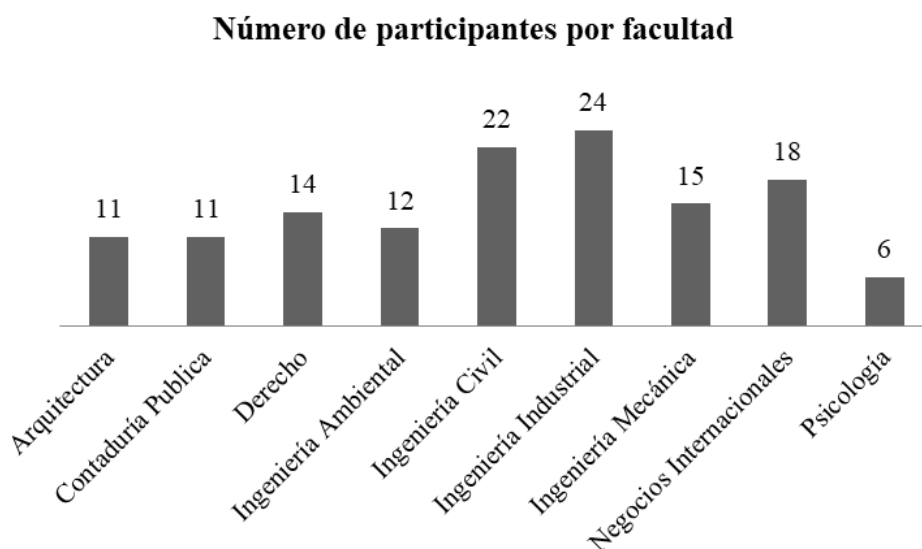
Figura 5.*Nivel socioeconómico de los participantes*

El nivel bajo hace referencia a un rango de estrato entre 0 y 2, medio al rango de estrato entre 3 y 4, mientras alto refiere a los estratos de 5 en adelante.

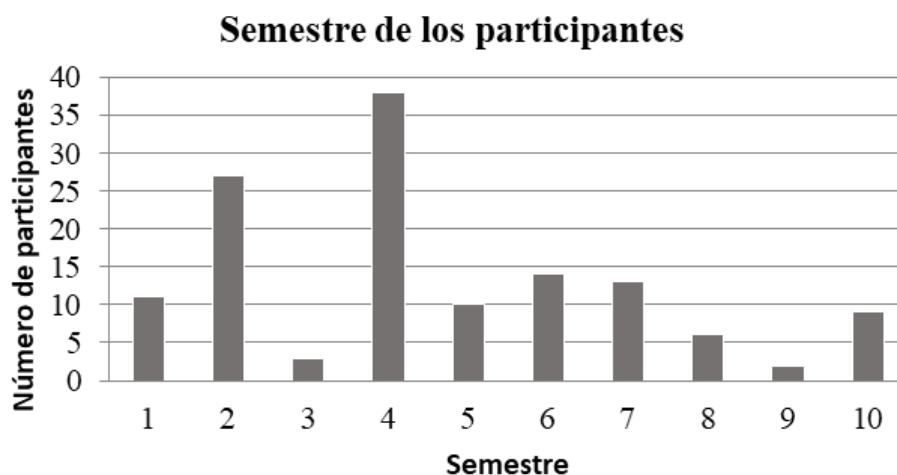
En la estratificación o nivel socioeconómico, se presentó que la mayoría de los participantes se encuentran en el rango de estratificación medio con 98 personas (73,7%), seguidamente, se presenta el rango de estratificación bajo con 30 personas (22,6%) y por último el rango de estratificación alto, al que pertenecen 5 personas (3,8%).

Figura 6.

Número de participantes por facultad



La facultad que presentó mayor participación, fue Ingeniería Industrial con 24 participantes (18,0%), seguido de Ingeniería Civil con 22 participantes (16,5%), Negocios Internacionales con 18 participantes (13,5%), Ingeniería Mecánica 15 participantes (11,3%), Derecho con 14 participantes (10,5%), Ingeniería Ambiental con 12 participantes (9,0%), Arquitectura y Contaduría Pública contaron con 11 participantes, ambas con el mismo porcentaje de 8,3%, y finalmente la facultad con menos participantes fue Psicología con 6 participantes (4,5%).

Figura 7.*Semestre que cursan los participantes*

El semestre que más participó fue el 4 con 38 (28,6%), seguido de 2 con 27 (20,3%), 6 con 14 (10,5%), 7 con 13 (9,8%), 1 con 11 (8,3%), 5 con 10 (7,5%), 10 con 9 (6,8%), 8 con 6 (4,5%), 3 con 3 (2,3%) y finalmente 9 con 2 (1,5%) fue el semestre que contó menos participantes.

Continuo a ello, se desarrollaron los análisis estadísticos descriptivos de la variable psicológica del estudio, tal como lo son las Habilidades Sociales, la cual se midió por medio de la escala de evaluación de habilidades sociales para adolescentes de Ríos (2014).

Estadísticos descriptivos Habilidades sociales

Tabla 1.*Estadísticos descriptivos de la escala de evaluación de habilidades sociales*

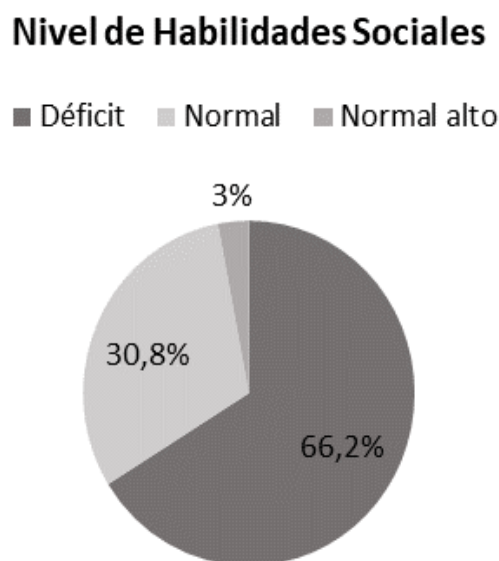
	Factor 1 HIB	Factor 2 HSC	Factor 3 HSS	Factor 4 HAA	Factor 5 HAE	Factor 6 HPTD	PT
Moda	33	28	22 ^a	27	20 ^a	39	171
Puntaje mínimo	15	9	10	12	11	22	84
Puntaje máximo	39	35	35	43	25	49	216

NOTA. Habilidades Iniciales Básicas (HIB), Habilidades sociales para la comunicación (HSC), Habilidades sociales para el manejo de los sentimientos (HSS), Habilidades alternativas a la agresión (HAA), Habilidades para afrontar el estrés (HAE), Habilidades de planeación y toma de decisiones (HPTD), y PT es igual a puntuación total de los factores. a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.

Podemos observar los siguientes datos en la tabla anterior, primeramente la puntuación que más se presentó en cada factor de la escala de habilidades sociales (moda), seguido de, la puntuación mínima y máxima que obtuvieron los 133 participantes de la investigación. En el total de la escala, se aprecia que la puntuación más baja es de 84 y la puntuación más alta es de 216.

Figura 8.

Nivel de habilidades sociales



De acuerdo a la puntuación total de la EEHSA, estas se ubican dentro de unos percentiles que dan cuenta del nivel actual de las habilidades sociales, existiendo así tres niveles de habilidades sociales (déficit, normal y normal alto). Las puntuaciones ubicadas dentro de

el percentil 1 y 25 hacen referencia a la presencia de déficits importantes de habilidades sociales, del percentil 30 al 70 se considera un repertorio normal de habilidades sociales, y por último, del percentil 75 al 99 se cuenta con un repertorio normal alto de habilidades sociales (Ríos, 2014).

Según los resultados, un 66,2% que equivale a 88 participantes, presentan un déficit importante en el repertorio de sus habilidades sociales, un 30,8% de los participantes, es decir, 41 de 133 se encuentra dentro de la normalidad, y el 3,0% que representa 4 participantes, cuenta con un repertorio alto de habilidades sociales.

Estadísticos descriptivos Hábitos de consumo de videojuegos

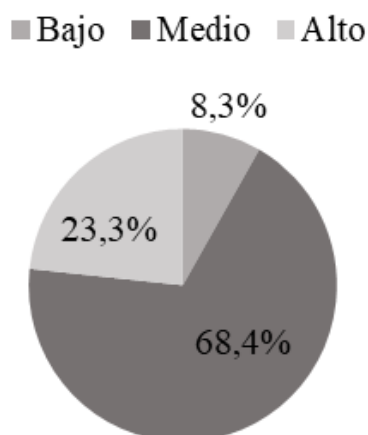
Tabla 2.

Estadísticos descriptivos del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos

	Factor 1 Interés	Factor 2 Interferencia	Factor 3 Inquietud	Factor 4 Interferencia A	PT
Moda	51	10	13 ^a	3	75
Puntaje mínimo	21	6	5	3	48
Puntaje máximo	55	23	25	15	115

NOTA. Los factores en negrilla son aquellos que componen los hábitos de consumo de videojuegos, como lo son el interés por los videojuegos, i nterferencia en actividades no académicas, inquietud que ocasionan los videojuegos e interferencia en actividades académicas.

Podemos observar en la tabla la moda de los participantes, además del puntaje mínimo y máximo e incluyendo también la puntuación total.

Figura 9.*Nivel de hábitos de consumo de videojuegos***Nivel Hábitos de consumo**

De acuerdo a los rangos de puntuación total del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos, se considera el nivel de consumo. Si la puntuación total se encuentra entre el rango de 24-57 es un nivel bajo, de 58-91 es un nivel medio y de 92-120 nivel alto.

Correlación de Variables**Tabla 3.***Correlación de los factores: Hábitos de consumo de videojuegos y habilidades sociales.*

Correlaciones	PT HS	HIB	HSC	HSS	HAA	HAE	HPTD
PT HCV	-0,11	-0,121	-0,019	-0,155	-0,13	-0,302	-0,058
Interés	0,031	-0,005	0,119	-0,103	-0,11	-0,146	0,056
Interferencia	-0,286	-0,286	-0,249	-0,213	-0,109	-0,347	-0,182
Inquietud	0,026	-0,155	0,01	0,44	0,056	-0,247	0,02
Interferencia académica	-0,193	-0,208	-0,183	-0,22	-0,049	-0,286	-0,199

NOTA. Puntuación Total de la escala de Habilidades sociales (PT HS), Puntuación Total del cuestionario de Hábitos de Consumo de Videojuegos (PT HCV) Habilidades Iniciales Básicas (HIB), Habilidades sociales para la comunicación (HSC), Habilidades sociales para el manejo de los sentimientos (HSS), Habilidades alternativas a la agresión (HAA), Habilidades para afrontar el estrés (HAE), Habilidades de planeación y toma de decisiones (HPTD). Los valores en negrilla son aquellos que guardan relación o se correlacionan, aunque esta es leve y negativa, los demás valores no se consideran estadísticamente significativos.

En la tabla se evidencia el cruce de correlaciones realizadas entre cada factor correspondiente a las variables del estudio. De modo horizontal se encuentran la puntuación total de la escala de habilidades sociales y los factores que la comprenden, y en la dirección vertical se ubica la puntuación total del cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos y los factores que integran el mismo.

Figura 10.

Diagrama de dispersión: Habilidades para afrontar el estrés y hábitos de consumo de videojuegos



Figura 11.

Diagrama de dispersión: Habilidades para afrontar el estrés e interferencia en actividades no académicas

**Figura 12.**

Diagrama de dispersión: Habilidades para afrontar el estrés e inquietud que ocasionan los videojuegos

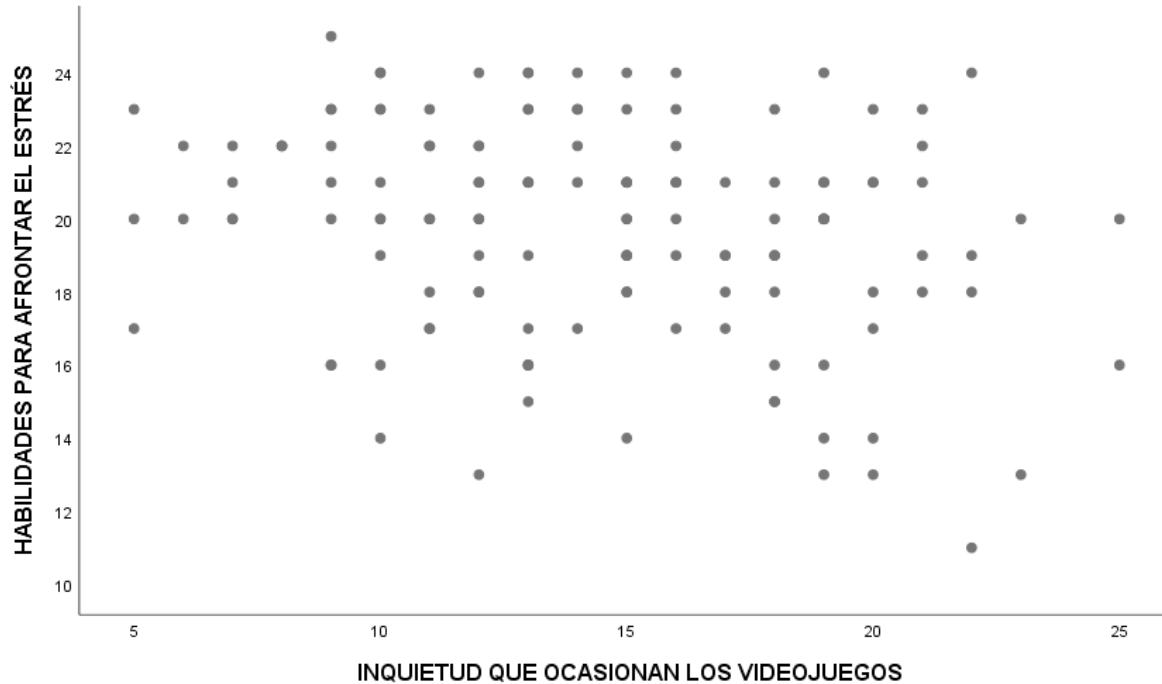
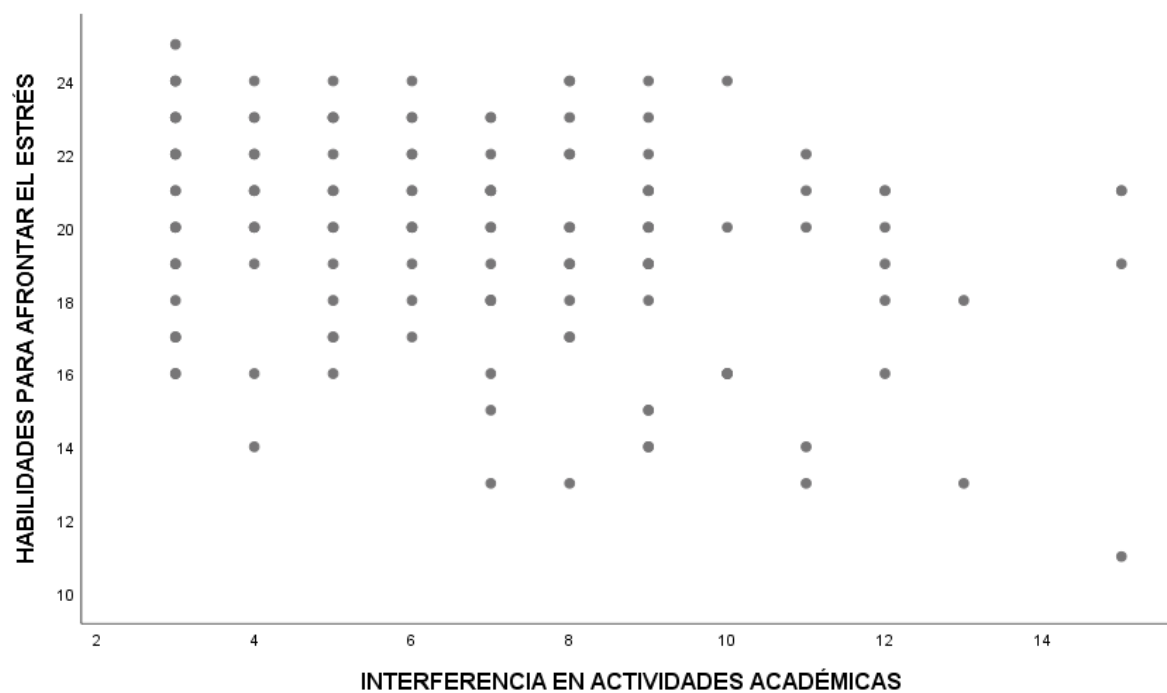


Figura 13.

Diagrama de dispersión: Habilidades para afrontar el estrés e interferencia en actividades académicas



Según Moreno (2008) afirma que la manera de visualizar si existe o no relación entre dos variables, es graficar los diagramas de dispersión una vez obtenidos los coeficientes de correlación. En el caso particular del estudio se presentan 4 coeficientes de correlación leves. Sin embargo, son estadísticamente significativos, por tal motivo se realizan las gráficas presentadas anteriormente, dando esta cuenta de puntuaciones dispersas en los dos ejes. Por ende, es posible afirmar que no existe una relación lineal entre las variables.

Tabla 4.

Correlación general de las variables: Habilidades Sociales y hábitos de consumo de videojuegos.

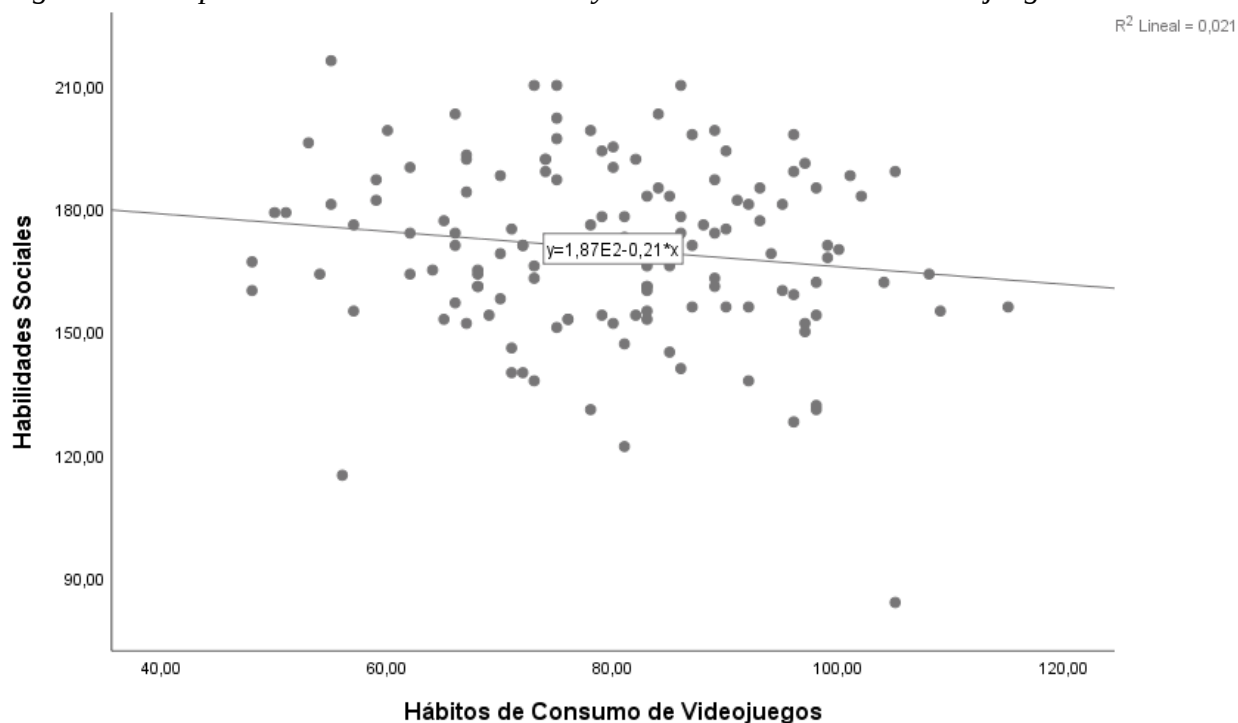
		HCV	HS
HCV	Correlación de Pearson	1	-,147
	P Valor		,092
	N	133	133
HS	Correlación de Pearson	-,147	1
	P Valor	,092	
	N	133	133

NOTA. Hábitos de consumo de videojuegos (HCV), Habilidades sociales (HS).

Con base en la tabla anterior, se puede observar una correlación muy baja, inversamente proporcional de $-0,147$ entre las variables del estudio, con una significancia estadística de $0,92 > \alpha 0,05$.

Figura 14.

Diagrama de dispersión: Habilidades Sociales y hábitos de consumo de videojuegos.



Según se observa en la gráfica, existe ausencia de relación lineal entre las variables, las puntuaciones son dispersas. La función de la recta ($Y = 1,87E2 - 0,21 * x$) informa que la relación es inversamente proporcional, y el Coeficiente de determinación lineal = $0,021$ confirma que la variabilidad de la variable dependiente no puede ser atribuida a la variable independiente, pues en este caso particular se aleja de 1.

Discusión de resultados

Dando respuesta a la pregunta de investigación planteada inicialmente, ¿Existe relación entre hábitos de consumo de videojuegos MMORPG y las habilidades sociales en estudiantes universitarios de Villavicencio? y de acuerdo a los objetivos de la investigación, se presentará dicho análisis.

Inicialmente los análisis descriptivos de los datos sociodemográficos, como la edad y el sexo reflejados en la población participante es coherente con la literatura, puesto que son los jóvenes y el sexo masculino quienes más uso o práctica realizan en torno a los videojuegos. Según la información suministrada por el DANE (2020) en el boletín de consumo cultural, las poblaciones entre los 12 a 25 años consumen videojuegos en un 42,3%; rango amplio, sin embargo, dentro de este se encuentran las edades de dieciocho y diecinueve, que fue el rango más alto de los participantes del presente estudio con un 53,4%. Así mismo, se evidencia que a mayor edad menor es el consumo de videojuegos, tal como lo afirma el DANE (2020) y como se presentó en el estudio.

Fue el sexo masculino el más relevante estadísticamente en el estudio, de 133 participantes el 79,7% hacen parte del sexo masculino. Alonqueo y Rehbein (como se citó en Alabe & Pamba, 2008) afirman que el género masculino son la población que más incidencia tiene en esta práctica, y esto se debe a que los videojuegos son diseñados con contenido, estética y personajes para un público masculino, tal como menciona Rodríguez et al. (como se citó en Alabe & Pamba, 2018), lo que puede explicar la presencia mayoritaria del sexo masculino en el estudio y el nivel de consumo de videojuegos.

Cabe resaltar que la edad data un etapa o ciclo vital, y aunque Betina y Cotini (2011) afirman que “los comportamientos sociales se aprenden a lo largo de la vida” (p. 161), aceptan el consenso de la comunidad científica, quienes hacen hincapié en la etapa de la infancia y la adolescencia para la adquisición y práctica de las habilidades sociales, de manera que estas son evolutivas, es decir, se van transformando a medida que los niños se desarrollan. Caballo (1993) es uno de los autores relevantes frente a las habilidades sociales y comparte la idea del aprendizaje y entrenamiento de habilidades sociales en cualquier etapa, dado que estas son importantes en el transcurrir de la vida diaria de las personas.

Aunque el constructo psicológico de interés son las habilidades sociales, este se relacionó con los hábitos de consumo de videojuego, y de acuerdo con los niveles propuestos por López (2012) según la puntuación total del Cuestionario hábitos de consumo de

videojuegos, se encontró que la población participante de este estudio en su amplia mayoría se encuentra en niveles igual o superiores al medio (Alto 23,3% y Medio 68,4%). Por otro lado, los niveles de habilidades sociales propuestos por Ríos (2014) en su Escala de evaluación de habilidades sociales para adolescentes, se puede observar que el nivel de habilidades sociales es bajo, pues se halla déficit en el repertorio de habilidades sociales en el 66,2% de los participantes.

Se podría mencionar que, los altos niveles de hábitos de consumo de videojuegos guardan relación o interfieren en las habilidades sociales de los participantes, ya que se evidencia un déficit en las mismas, sin embargo, no se puede determinar dicha relación.

Puesto que en las correlaciones realizadas entre los factores de las variables, se encontró una correlación negativa y débil en 14 de estas, por lo que podría decirse que existe una correlación muy débil de naturaleza inversamente proporcional, entre los hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales. Estos resultados encontrados en la investigación concuerdan con algunos de los antecedentes mencionados anteriormente, pues, aunque no midan los mismos apartados o subescalas, dado que usaron instrumentos diferentes a este estudio o directamente midieron variables diferentes, siguen investigando temas afines. Podemos observar cierta variabilidad en los mismos, desde Pillaca (2020) con su uso de videojuegos y habilidades sociales donde obtuvo una correlación negativa leve en estas variables, hasta Gentile et al. (2009) con su investigación de videojuegos y conductas prosociales quien encontró una correlación positiva leve en torno a sus variables, entre los demás antecedentes revisados para esta investigación.

La naturaleza de la correlación puede entenderse por ejemplo desde el punto de vista propuesto por Alave y Pamba (2018), quienes adjudican que la inversión de tiempo excesiva en el uso de videojuegos, puede generar alteraciones en la socialización. Y es que este tiempo invertido limita el tiempo que un individuo dedica a relacionarse con otras personas, sin embargo, Challco y Guzmán (2018) mencionan que la dedicación a los videojuegos resulta afectar este tipo de dinámicas de similar manera como lo hace por ejemplo la dedicación a otras actividades diferentes, tales como, trabajar, estudiar, ejercitarse, etc.

Dentro de los resultados se denota particularmente la alta puntuación en el área de habilidades para afrontar el estrés en la escala de Ríos (2014) esto es congruente con lo mencionado por Alave y Pamba (2018) quienes identificaron en los adolescentes participantes de su estudio, que quienes invierten mayor cantidad de tiempo en los

videojuegos, presentan dificultades para enfrentarse a situaciones estresantes, mostrando su enojo incontrolado.

A partir de la literatura se han encontrado diferentes relaciones coherentes que explican los resultados obtenidos en la investigación, aunque es importante enfatizar tanto en la correlación de las dos variables, como en los instrumentos utilizados en la investigación. Pues los estudios investigativos previos han relacionado los videojuegos independientemente del género, desde el tiempo de uso, dependencia o adicción con variables sociales como la empatía en el estudio realizado por Harrington y O'Connell (2016), la cooperación en la investigación realizada por Ewoldsen et al. (2012), el altruismo realizado por Garbanzo, et al. (2017), y el comportamiento prosocial investigado por Gentile et al. (2009) entre otros.

Lo teorizado respecto a los videojuegos MMORPG también permite encontrar explicaciones coherentes, frente a los resultados obtenidos, tales como: La competencia y cooperación, que guardan relación con los resultados, puesto que el género de videojuegos estudiado, recompensa de manera directa la competencia con otros clanes e indirectamente la cooperación interna dentro del clan que es conformado para alcanzar el objetivo en común.

De Sanctis et al. (2017) hace referencia a lo anterior, asegurando que las habilidades sociales se adquieren por medio de la práctica de videojuegos cuando estos son pensados para recompensar la cooperación efectiva o conductas de apoyo; sin embargo, la naturaleza de género MMORPG recompensa la competencia externa entre los clanes. Por otro lado, la complejidad, es uno de los ejes o dimensiones que destaca Granic et al. (2014) frente a este género de videojuegos, el segundo eje en que se encuentra posicionado el género, es que este requiere y/o cuenta con una interacción social; sin embargo, el autor enfatiza en la complejidad de los MMORPG como una oportunidad de mejora, en las funciones cognitivas y facilidad de probar las misma, en contraposición menciona que los efectos sociales son más difíciles de estudiar. Es por esto, que los investigadores consideran a Granic como un referente que permite sustentar los resultados.

Por otra parte, la interacción de los clanes están mediados por una serie de normas, roles asignados y jerarquías (Carbonell, 2014); no obstante aunque existen unos elementos globales que se comparten dentro de la virtualidad y que median la interacción, fuera de esta existen otros referentes que toman los videojugadores (Hane, como citó peralta, 2014), y no se tiene certeza de las habilidades sociales que se generan en la virtualidad o esta comunidad

como tal, como tampoco si estas son extrapoladas a la cotidianidad o son de uso exclusivo para el desarrollo virtual.

Y finalmente resulta importante mencionar que por la naturaleza de esta investigación, existen ciertas limitaciones que pudieron influenciar en los resultados obtenidos, se identificó al momento de la aplicación algunas variables extrañas como por ejemplo: carga académica por finalización de periodo académico por parte de los participantes, cansancio manifestado por los participantes debido a su jornada estudiantil normal o incluso poco interés expresado de manera verbal a los investigadores, debido a la duración de la aplicación de los instrumentos, estos elementos también deben tomarse en cuenta para entender la naturaleza de los resultados obtenidos en esta investigación.

Conclusiones

Primeramente, podemos concluir que, las puntuaciones de la población participante frente a sus hábitos de consumo de videojuegos, se ubican dentro de los rótulos calificativos propuestos por López (2012) en su amplia mayoría se encuentran en niveles equitativos o superiores al medio (alto 23,3% y medio 68,4%). La naturaleza de esto puede verse reflejada en la población participante, pues según el DANE (2020) citado previamente durante esta investigación, el rango de edad que más practica a los videojuegos se encuentra entre los dieciocho y diecinueve, además, el sexo masculino está estadísticamente ligado de una mayor manera a los videojuegos. La naturaleza de la población participante de esta investigación, entendida estadísticamente como mayoritariamente masculina (79,7% de los participantes son de sexo masculino) y perteneciente al rango de edad de mayor practica de videojuegos, puede explicar sus niveles altos de consumo de videojuegos. Refiriendo a los datos de las habilidades sociales, obtenidos mediante la escala de Ríos (2014), se puede observar cómo dentro de los baremos calificativos, encontramos déficit que hace referencia específicamente a déficit en el repertorio de habilidades sociales. Dentro de la población participante de esta investigación podemos identificar cómo la mayoría (66,2%) presenta un déficit en el repertorio de habilidades sociales. Y finalmente se puede concluir por los resultados obtenidos que existe una correlación muy débil de naturaleza inversamente proporcional, entre los hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales.

Aportes, alcances y limitaciones y Sugerencias

Aportes

El estudio confirma las características sociodemográficas tanto a nivel nacional como mundial tanto en lo propuesto por el DANE (2020), como por Simon-Kucher y Partners (2020) pues la mayor cantidad de participantes son hombres de 18 a 19 años. Así mismo la investigación realizada brinda a los participantes conocimiento frente a los niveles de hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales, en estudiantes de la universidad Santo Tomás, esto mediante la respectiva devolución de resultados realizada. Por otra parte, el haber usado la escala de evaluación de habilidades sociales para adolescentes de Ríos (2014), que es por primera vez empleado, para una investigación que use esta correlación específica entre hábitos de consumo de videojuegos y habilidades sociales, permite aportar a la disciplina una correlación novedosa, además de, observar el consumo de videojuegos mediante diferentes factores y no exclusivamente mediante factor frecuencia.

Limitaciones

Dentro de la presente investigación se encontraron diversas limitaciones, entre ellas, el acceso a la información de la población del estudio, pues se debió primeramente realizar el debido proceso burocrático, para que la institución brindara los datos requeridos para iniciar la fase de aplicación, además de ello, por la naturaleza del estudio realizado, el espacio y tiempo durante la fase de aplicación también puede haberlo limitado, pues los participantes afirmaban tener, demasiada carga académica o cansancio, debido a que se encontraban en jornada académica habitual. Además, algunos participantes, mencionaron tener poco interés, debido a la duración de la aplicación de los instrumentos. La investigación realizada en una institución académica, limita los resultados y la muestra. Todos estos elementos anteriormente pudieron ser variables extrañas que afectasen los resultados obtenidos de una u otra manera y deben ser tenidos en cuenta como limitación.

Sugerencias

Se sugiere, primeramente, teniendo en cuenta la naturaleza del estudio, ampliar la muestra y tener una equivalencia de los grupos para lograr una mayor validez interna (Hernández et al., 2014), en el caso particular del estudio, de los grupos seleccionados no son proporcionales en

cuanto al número de estudiantes, por grupo y facultad, rango de edad y sexo. Además, se sugiere en la medida de lo posible controlar las variables extrañas, según Hernández et al. (2014) esto permite confiar y por ende validar los resultados obtenidos en la investigación. En el presente estudio, las variables extrañas hacen referencia al espacio o tiempo de aplicación que no fue dado por los docentes que se encontraban con los grupos, y la elección del momento y lugar adecuado. Teniendo en cuenta que la investigación es transversal, podría implementarse en el futuro el enfoque longitudinal pues como menciona Granic et al. (2014) no se ha usado comúnmente esta metodología de estudio cuando involucra los videojuegos como variable, por lo que se sugiere realizar estudios con diseños experimentales, pre test-post test y de corte longitudinal. De tal manera que sea posible hallar de manera precisa la relación o no entre las variables estudiadas. Por otra parte, podemos identificar desde la teoría algunas sugerencias a realizar, se sugiere estudiar los efectos de los videojuegos, desde la dimensión de la complejidad como menciona Granic et al. (2014) con la finalidad de determinar si existe relación entre la práctica y las habilidades cognitivas y por otra parte, se sugiere tener en cuenta la recompensa que reciben los videojugadores en el juego, dado que esto determina la adquisición de habilidades sociales, tal como lo afirma De Sanctis et al. (2017).

Referencias

- Aguado, C., García, A., Cánovas, A., Ortiz, P., Guerrero, M., González, M., & Hernández, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Revista de los psicólogos de la educación*, 23 (2), 129-136. <https://doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- Alave, S., & Pamba, 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), 70-82. <https://doi.org/10.17162/rccs.v11i1.1062>
- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th Ed.) (Section III. Emerging measures and models. Conditions for further study. Internet gaming disorder, pp. 795-798). Arlington, VA: American Psychiatric Association. https://www.psychiatry.org/File%20Library/Psychiatrists/Practice/DSM/APA_DSM-5-Internet-Gaming-Disorder.pdf
- Bandura, A. (1987). Pensamiento y acción: Fundamentos sociales. Edit. Martínez Roca. Barcelona, España. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=179081>
- Betina, A., y Contini de González, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en Humanidades*, XII (23),159-182.4. <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- Blanco, E. (1995). Karl popper y el falsacionismo. *Horizontes educacionales*. <http://revistas.ubiobio.cl/index.php/RHE/article/view/1869/1808>
- Blanco, C., Blanco, S., Ovallos, A., & Carrillo, S. (2019). *Relación entre uso de redes sociales y habilidades sociales en estudiantes universitarios de Cúcuta*. [Tesis de pregrado, Universidad Simón Bolívar, Cúcuta, Colombia]. <https://bonga.unisimon.edu.co/handle/20.500.12442/3500>
- Brand, D. (2018). El impacto de los videojuegos sobre las habilidades cognitivas de niños y adolescentes en Colombia. *Economía & Región*, 12 (1), pp. 65-93. <https://revistas.utb.edu.co/index.php/economiayregion/article/view/187>

- Buiza-Aguado, C., García-Calero, A., Alonso-Cánovas, A., Ortiz-Soto, P., Guerrero-Díaz, M., González-Molinier, M., & Hernández-Medrano, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología educativa*, 23(2), 129-136. <https://doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- Caballo, V. (1993). *Manual de evaluación y entrenamiento de habilidades sociales*. Siglo XXI. [https://www.academia.edu/24963835/Vicente E Caballo Manual de Evaluacion y Entrenamiento de Las Habilidades Sociales](https://www.academia.edu/24963835/Vicente_E_Caballo_Manual_de_Evaluacion_y_Entrenamiento_de_Las_Habilidades_Sociales)
- Caballo, V. (1987). Evaluación de las habilidades sociales. En Carrobbles, J., y Fernandez, R. (dirs.), *Evaluación conductual metodología y aplicaciones*. Pirámide, Madrid, 553-595. [https://www.academia.edu/25523204/Evaluaci%C3%B3n de las habilidades sociales Assessment of social skills](https://www.academia.edu/25523204/Evaluaci%C3%B3n_de_las_habilidades_sociales_Assessment_of_social_skills)
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26 (2), 91–95. <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/10/11>
- Chacón-Cuberos, R., Zurita-Ortega, F., Martínez-Martínez, A., Castro-Sánchez, M., Espejo-Garcés, T., & Pinel-Martínez, C. (2017). Relación entre factores académicos y consumo de videojuegos en universitarios. un modelo de regresión. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (50),109-121. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36849882007>
- Chambi, S., & Sucari, B. (2017). Adicción a internet, dependencia al móvil, impulsividad y habilidades sociales en pre-universitarios de la Institución Educativa Privada Claudio Galeno, Juliaca 2017. (Tesis de pregrado). Universidad Peruana Unión, Lima, Perú. https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/664/Santiago_Tesis_bachiller_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Challco, S., & Guzmán, K. (2018). Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNSA. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional San Agustín, Arequipa, Perú. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Cheung, P. C., Ma, H. K., & Shek, D. T. (1998). Conceptions of success: Their correlates with prosocial orientation and behaviour in Chinese adolescents. *Journal of adolescence*, 21(1), 31-42. <https://doi.org/10.1006/jado.1997.0127>
- Congreso de la República de Colombia. (2012). Ley Estatutaria 1581 de 2012. Por medio de la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales. https://www.defensoria.gov.co/public/Normograma%202013_html/Normas/Ley_1581_2012.pdf
- Cuevas-Caravaca, E., Torregrosa, M., Giménez, A., & Invernón, A. (2019). Videojuegos: ¿influyen éstos en las habilidades sociales de los jóvenes? En Caules Mesquida, J.P., Combadiera Gallardo, L., Flores Medina, J. y Fernández del Viso López, A.M. (Ed.), *Innovación y estrategias de intervención en Acoso Escolar* (pp.113-125). Universidad Católica San Antonio de Murcia, Murcia. http://193.147.26.104/bitstream/handle/10952/3875/Innovaci%C3%B3n%20y%20estrategias%20de%20Intervenci%C3%B3n%20en%20Acoso%20Escolar_Digital.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=112
- Curtis, C., Pool, M., & Moreno, H. (2019). Videojuegos MOBA como fenómeno transmedia: El caso League of Legends como proceso de conformación de identidades, resistencias y agencias. *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 8(1), 92-118. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7105377>
- Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas (DANE). (2020). Encuesta de Consumo Cultural. <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cultura/consumo-cultural>
- De Sanctis, F., Distéfano M., & Mongelo, M. (2017). Aspectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos. *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 63(2), 115-131. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/6180/4/efectos-positivos-negativos-psicologia.pdf>
- Díaz-Pinzón, J. (2020). Sondeo sobre hábitos de consumo de los videojuegos. *Academia y Virtualidad*, 13(2), 9-18. <https://doi.org/10.18359/ravi.4391>

- Dinis, A., Fernandes, F., Azevedo, G., Silva, M., & Gaspar de Matos, M. (2018). Videojuegos y habilidades sociales en la educación superior. *Revista de psicología infantil y adolescente*, 9(1), 129-153. <https://web-a-ebSCOhost-com.crai-ustadigital.usantotomas.edu.co/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=16582865-982c-4559-9e9d-da9552753837%40sdc-v-sessmgr02>
- Ewoldsen, D. R., Eno, C. A., Okdie, B. M., Velez, J. A., Guadagno, R. E., & DeCoster, J. (2012). Effect of playing violent video games cooperatively or competitively on subsequent cooperative behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(5), 277-280. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0308>
- Ferguson, C. J., & Garza, A. (2011). Call of (civic) duty: Action games and civic behavior in a large sample of youth. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 770-775. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.10.026>
- Fernández, J. (2019). Movimientos, prácticas y relaciones sociales alrededor de los videojuegos en la ciudad de Medellín. https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/16225/1/FernandezJuan_2019_MovimientosPracticasRelaciones.pdf
- FOSSBYTES. (2020). 12 Most Popular Video Games In 2020 You Can Play Right Away. <https://fossbytes.com/most-popular-video-games/>
- Funk, J., Fox, C., Chan, M., & Curtiss, K. (2008). The development of the Children's Empathic Attitudes Questionnaire using classical and Rasch analyses. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29(3), 187-196. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2008.02.005>
- Galindo, A., & Reyes, Y. (2015). Uso de internet y habilidades sociales en un grupo de estudiantes de los programas de psicología y comunicación social y periodismo de la fundación universitaria los libertadores de Bogotá. [Tesis de pregrado, Fundación universitaria los libertadores de Bogotá]. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/580/GalindoRend%c3%b3nAndreaStefania.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

- Garbanzo, G., Rivera, C., Castro, V., & Pérez, R. (2017). Efectos de un videojuego de simulación sobre tendencias altruistas en un contexto de educación abierta. *Revista colombiana de educación*, (73), 41-57. <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n73/0120-3916-rcde-73-00041.pdf>
- Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., et al. (2009). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: international evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies. *Pers Soc Psychol Bull*, 35(6), 752-763. <https://doi.org/10.1177/0146167209333045>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychological Association*, 69(1), 66-78. <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>
- Greitemeyer, T., & Mügge, D. (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://doi.org/10.1177/0146167213520459>
- Goldstein, A. (1978). Escala de evaluación de habilidades sociales. Biblioteca de psicometría. https://www.academia.edu/37172809/ESCALA_DE_EVALUACION_DE_HABILIDADES_SOCIALES_BIBLIOTECA_DE_PSICOMETRIA
- Gómez, Y., Dupuy, A., Chacón, L., Maeso, I., & Quincoses, O. (2010). Morfometría basada en vóxel en pacientes con epilepsia focal extratemporal frontal farmacorresistente. *Panorama Cuba y Salud*, 5(2), 13-20. <https://www.redalyc.org/pdf/4773/477348941003.pdf>
- Guerra, L., & Appel, A. (s.f). Habilidades y Competencias Sociales en Juegos en Línea. Universidad Técnica Federico Santa María Valparaíso, Chile. https://www.inf.utfsm.cl/~guerra/publicaciones/Habilidades_y_Competencias_Sociales_en_Juegos_en_Linea3.pdf
- Harrington, B., & O'Connell, M. (2016). Video games as virtual teachers: Prosocial video game use by children and adolescents from different socioeconomic groups is

- associated with increased empathy and prosocial behaviour. *Computers in Human Behavior*, 63, 650-658. <https://www.sciencedirect.com/crai-ustadigital.usantotomas.edu.co/science/article/pii/S0747563216303892>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación (6a. ed). México D.F.: McGraw-Hill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Holst, I., Galicia, Y., Gómez, G., & Degante, A. (2017). Las habilidades sociales y sus diferencias en estudiantes universitarios. *Revista Especializada en Ciencias de la Salud*, 20(2), 22-29. <https://www.medigraphic.com/pdfs/vertientes/vre-2017/vre172c.pdf>
- King, D., & Delfabbro, P. (2009). Understanding and assisting excessive players of video games: A community psychology perspective. *Australian Community Psychologist*, 21(1), 62-74. [https://groups.psychology.org.au/Assets/Files/21\(1\)-King-Delfabbro.pdf](https://groups.psychology.org.au/Assets/Files/21(1)-King-Delfabbro.pdf)
- Kovess, V., Keyes, K., Hamilton, A., Hanson, G., Bitfoi, A., Golitz, D., Koç, C., Kuijpers, R., Lesinskiene, S., Mihova, Z., Otten, R., Fermanian, C., & Pez, O. (2016). Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children? *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiol*, 51, 349–357. https://link.springer.com/article/10.1007/s00127-016-1179-6?source=post_page-----5d49aeb02811-----
- Marcano, B. (2012). Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport. El caso de Call of duty. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, (19). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=135025474007>
- Marco, C., & Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia psicológica*, 35(1), 57-69. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78550673006>
- Meza, C., Lobo, S., & Uscátegui, J. (2017). Producir para consumir: videojuegos de roles multijugador en línea y hábitos de consumo en niños y adolescentes. *Revista Aletheia*, 9(1), 138-155. <http://www.scielo.org.co/pdf/aleth/v9n1/2145-0366-aleth-9-01-00138.pdf>

- Moreno, E. (2008). Manual de uso de SPSS. Instituto Universitario de Educación a Distancia (UNED), Madrid, España. http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:500727/Guia_SPSS.pdf
- Muñoz, J., & Segovia, B. (2019): ¿Cómo interactúan los adolescentes con los videojuegos? Preferencias y habilidades performativas. *Revista Latina de Comunicación Social*, (74), 360-382. <http://nuevaepoca.revistalatinacs.org/index.php/revista/article/view/295/1611>
- López, B. (2012). Construcción y validación de un cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (40), 1-12. <https://doi.org/10.21556/edutec.2012.40.361>
- López, R. (2015). ¿Está falsado el falsacionismo de Popper? [Tesis de pregrado, universitat de les Illes Balears, Palma de Mallorca, España]. <https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/2064/TFG%20GFIL%202015-16%20Roberto%20L%C3%B3pez%20Mas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ortiz, A. (2015). Paradigmas epistemológicos. En Ortiz, A. (Ed.), *Epistemología y ciencias humanas modelos epistémicos y paradigmas* (pp. 37-99). Bogotá, Colombia: Ediciones de la u. https://www.academia.edu/32368995/Libro_Epistemolog%C3%ADa_y_ciencias_humanas_Modelos_epist%C3%A9micos_y_paradigmas
- Páez, J. (2009). Bioética y deontología en los laboratorios de Psicología. *Panorama*, 3(7), 11. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v3i7.216>
- Peralta, R. (2014). Dinámicas de identidad y representación en la cultura gamer ecuatoriana. *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación*, (125), 67-75. <https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i125.43>
- Pillaca, C. (2020). *Uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de comas en la ciudad de lima, 2019*. [Tesis de pregrado, Universidad Privada del Norte].

<https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/24309/Pillaca%20Francia%2c%20Carla%20Daniela.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Prot, S., Gentile, D., Anderson, C., Suzuki, K., Swing, E., Lim, K., ... & Lam, B. (2014). Long-term relations among prosocial-media use, empathy, and prosocial behavior. *Psychological science*, 25(2), 358-368. <https://doi.org/10.1177/0956797613503854>
- Puente, H., & Sequeiros, C. (2019). Goffman y los videojuegos: Una aproximación sociológica desde la perspectiva dramaturgica a los dispositivos videolúdicos. *Revista Española de Sociología*, 28 (2), 289-304. <http://dx.doi.org/10.22325/fes/res.2018.74>
- Ramón, L. (2018). Un mapa de los estudios latinoamericanos y españoles sobre videojuegos. *Dialnet*, 12 (1), 147-168. <https://doi.org/10.15847/obsOBS12120181170>
- Ricoy, C. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. *Revista do Centro de Educação*, 31 (1), 11-22. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=117117257002>
- Ríos, M. (2014). Escala de Evaluación de Habilidades Sociales para Adolescentes (EEHSA). *Manual Moderno*. ISBN: 102-100
- Rivera, E., & Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *RIDE Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 8(16), 267-288. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>
- Rodríguez, J. (2018). *Los videojuegos de estrategia como herramienta para el desarrollo de competencias en la toma de decisiones*. [Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás de Bogotá]. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/12496/2018juanrodriguez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ruiz, L., & Plata, M. (2014). *Factores sociales que inciden en el uso de video-juegos en los adolescentes de 12 a 14 años, de los grados 6° y 7° de la institución educativa Joaquín París de la ciudad de Ibagué*. [Tesis de pregrado, Universidad nacional abierta y a distancia (UNAD), Ibagué, Colombia]. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/3462/65782222.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Sandoval, C., & Triana, Á. (2017). El videojuego como herramienta prosocial: implicaciones y aplicaciones para la reconstrucción en Colombia. *Análisis Político*, 30(89), 38-58. <http://www.scielo.org.co/pdf/anpol/v30n89/0121-4705-anpol-30-89-00038.pdf>
- Sandoval, 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>
- Simon-Kucher & Partners. (2020). Global Gaming Study: More Gamers Spending More Money in COVID lockdowns – Which Publishers Will Benefit?. <https://www.simon-kucher.com/nl/blog/new-global-gaming-industry-study-gamers-spend-more-money-and-time-increase-social-contact>
- Ventura, G., Espinoza, H., & Muchotrigo, M. (2014). El consentimiento informado en las publicaciones latinoamericanas de psicología. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), 345-359. <https://doi.org/10.12804/apl32.2.2014.12>
- Vaamonde, A., Toribio, M., Molero, B., & Suárez, A. (2018). Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 3(2), 1-14. <https://www.revistapsicologiaaplicadadeporteyejercicio.org/archivos/articulo20181226190426.pdf>
- You, S., Kim, E., & Lee, D. (2017). Virtually Real: Exploring Avatar Identification in Game Addiction Among Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) Players. *Games and Culture*, 12(1), 56–71. <https://doi.org/10.1177/1555412015581087>

Anexos

Anexo 1. Consentimiento informado

**UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS SEDE DE VLLAVICENCIO
DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN
COMITÉ DE ÉTICA, BIOÉTICA E INTEGRIDAD CIENTÍFICA**

Creado mediante resolución rectoral No. 18 del 17 de Octubre de 2018

FECHA			CÓD

En el marco de la Constitución Política Nacional de Colombia, en su normatividad aplicable vigente, y del acuerdo institucional de la Universidad Santo Tomás No. 32 del 3 de julio de 2019, en el artículo 4, principios 2 (responsabilidad) y 6 (integridad); y, considerando las características de la investigación, se requiere que usted lea detenidamente y si está de acuerdo con su contenido, exprese su permiso o nó, firmando el siguiente documento:

Respetado(a)

Usted ha sido invitado a vincularse como participante al proyecto de trabajo de grado titulado *Habilidades sociales y hábitos de consumo de videojuegos MMORPG en estudiantes universitarios de Villavicencio*, Meta, financiado por la Universidad Santo Tomas de Villavicencio, dirigido por los estudiantes: Diego Nicolás Gómez Samper y Paula Andrea Herrera Leiva, adscritos a facultad de psicología del departamento del Meta, de la Universidad Santo Tomas.

El objetivo de esta investigación es analizar la relación entre hábitos de consumo de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de pregrado de la Universidad Santo Tomás de Villavicencio

El estudio se realiza considerando que en la actualidad se ha presentado un incremento en el uso de videojuegos, así mismo, algunos estudios han mencionado beneficios o efectos positivos generados por esta práctica en videojuegos, debido a su naturaleza social o interacción. Sin embargo, no existe un consenso en la relación que tienen los videojuegos y las habilidades sociales, ya que los resultados y conclusiones de la literatura son diversas. Es por estas tres razones, que surge la necesidad de atender este vacío de conocimiento desde un estudio correlacional.

El formato incluye, revisión y toma de decisión del consentimiento informado, y el cumplimiento de los criterios de inclusión de la presente investigación, como lo son ser estudiante inscritos en la Universidad Santo Tomás de Villavicencio en alguno de los programas de pregrado, tener mayoría de edad (18 años en adelante) y que hagan uso o practiquen videojuegos de rol multijugador masivo en línea; de ser aceptado procede a diligenciar los instrumentos, en el estudio se hará uso de dos cuestionarios: el cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos y escala de habilidades sociales; luego los investigadores realizarán los análisis respectivos de los datos recolectados, para finalmente proceder con la devolución de los resultados a los estudiantes partícipes de la investigación, esta se realizará vía correo electrónico de ser requerida.

La participación es voluntaria con las siguientes consideraciones:

1. La investigación se acoge a Art 15 de la constitución política de Colombia, que expide la ley 1581 del 2012 “sistema de protección de datos”: Los datos suministrados por los participantes, serán protegidos en todas las fases de la investigación; recolección, almacenamiento, uso, o circulación de sus datos personales. Por lo tanto, estos datos no serán divulgados, por ningún medio y serán usados únicamente para fines de la presente investigación, datos que serán importantes para que la investigación tenga validez en el territorio a que se destina.
2. La evaluación a partir de herramientas o instrumentos como la aplicación de cuestionarios, será regido por el (código deontológico y bioético del psicólogo, ley 1090 de 2006, que abarca principios tales como: Autonomía, beneficencia, no maleficencia, justicia, veracidad, solidaridad, lealtad y fidelidad).
3. De acuerdo a la Resolución 8430 de 1993 “Por la cual se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud”; y que el Comité de Ética, Bioética e Integridad Científica de la Universidad Santo Tomás acoge en los demás campos, se establece que:
 - La participación en la investigación no representa ningún riesgo, algún daño como consecuencia inmediata o tardía del estudio.
 - En el caso en que durante su participación usted considere que se presenta algún riesgo o daño para su salud o la del sujeto en quien se realice la investigación, se suspenderá.
 - Se entiende por asentimiento informado el acuerdo por escrito, mediante el cual el sujeto de investigación o en su caso, autoriza su participación en la investigación, con pleno conocimiento de la naturaleza de los procedimientos, beneficios y riesgos a que se someterá, con la capacidad de libre elección y sin coacción alguna.
 - El participante tiene la libertad de retirar su consentimiento en cualquier momento y dejar de participar en el estudio sin que por ello se creen perjuicios
 - La identidad y privacidad del/los participantes no será divulgada
 - Es compromiso del profesional e investigador, proporcionarle información actualizada obtenida durante el estudio, aunque ésta pudiera afectar la voluntad del sujeto para continuar participando.
4. Beneficios, riesgos o contraprestaciones de la investigación para el informante

Dentro de las fases o procesos del estudio, quien es partícipe de la investigación no conlleva ningún beneficio ni riesgos aparente; puesto que no reciben compensaciones ni remuneración de ninguna clase, por otra parte, la aplicación del estudio no es interventivo, dicho de otro modo no existe manipulación de variables, los estudiantes que finalmente deseen participar de manera voluntaria ya realizaban prácticas con videojuegos, es decir, el uso de videojuego hacia parte de su cotidianidad y no fue impuesta dicha actividad de video jugar para el estudio.

5. Para participar, debe cumplir los siguientes criterios de inclusión
 - ❖ Ser estudiante de pregrado de la Universidad Santo Tomás de Villavicencio
 - ❖ Ser mayor de edad o contar con la mayoría de edad (18 años en adelante)

- ❖ Practicar o hacer uso de videojuegos de rol multijugador masivo en línea

CONTACTO

Si desea obtener mayor información sobre el proceso y la investigación puede comunicarse a través de los siguientes correos electrónicos institucionales: diegongomez@usantotomas.edu.co y/o paula.herreral@usantotomas.edu.co

Una vez leído el consentimiento

Yo _____, identificado con documento de identidad N° _____ de _____, con domicilio en la ciudad de _____ Dirección: _____ Teléfono y N° de celular: _____ Correo electrónico: _____ Código del participante _____

Declaro que:

1. He sido invitado(a) a participar en el estudio o investigación de manera voluntaria.
2. He leído y entendido este formato de consentimiento informado o el mismo se me ha leído y explicado.
3. Todas mis preguntas han sido contestadas claramente y he tenido el tiempo suficiente para pensar acerca de mi decisión de participar.
4. He sido informado y conozco de forma detallada los posibles riesgos y beneficios derivados de mi participación en el proyecto.
5. No tengo ninguna duda sobre mi participación, por lo que estoy de acuerdo en hacer parte de esta investigación.
6. Puedo dejar de participar en cualquier momento sin que esto tenga consecuencias.
7. Conozco el mecanismo mediante el cual los investigadores garantizan la custodia y confidencialidad de mis datos, los cuales no serán publicados ni revelados a menos que autorice por escrito lo contrario.
8. Identifico que los investigadores podrían hacer uso de la información y las grabaciones de audio, video o imágenes que se generen en el marco del proyecto.
9. Sobre esta investigación me asisten los derechos de acceso, rectificación y oposición que podré ejercer mediante solicitud ante el investigador responsable, en la dirección de contacto que figura en este documento.
10. Los datos obtenidos en la investigación se podrán usar en publicaciones académicas e informes de avance que se requieran en el desarrollo de la investigación.

Por tanto: (Podrá Marcar una equis, dibujar una figura, siempre que sólo marque una sola casilla)

Acepto participar		No Acepto participar	
-------------------	--	----------------------	--

Firma del informante _____

Declaración del (los) Investigador (es):

Yo certifico que le he explicado al adulto informante clave la naturaleza y el objeto de la presente investigación y los posibles riesgos y beneficios que puedan surgir de la misma. Adicionalmente, le he absuelto ampliamente las dudas que ha planteado y le he explicado con precisión el contenido del presente formato de consentimiento informado. En el caso de que se trate de una investigación donde participen como informantes menores de edad, dejo constancia que en todo momento el respeto de los derechos el menor o el adolescente serán prioridad y se acogerá con celo lo establecido en el Código de Infancia y la Adolescencia, especialmente en relación con las responsabilidades de los medios de comunicación, indicadas en el Artículo 47.

En constancia firma(n) el (los) investigador(es) responsable(s) del proyecto,

Firma: _____

Nombre del Investigador responsable: _____

Rol: _____

Nº Identificación: _____

Fecha: _____

Firma: _____

Nombre del Investigador responsable: _____

Rol: _____

Nº Identificación: _____

Fecha: _____

Anexo 2. Protocolo de aplicación

El siguiente protocolo de aplicación determina el proceso que se debe llevar a cabo en la fase de aplicación de instrumentos:

1. Presentación: Buenos días/tardes, nuestros nombres son Paula y Diego, nosotros pertenecemos a la facultad de Psicología cursando décimo semestre. Estamos aquí para comentarles que estamos realizando una investigación, con la cual se pretende analizar la relación entre hábitos de consumo de videojuegos y habilidades sociales.
2. Socialización consentimiento informado: Vamos a proceder a entregarles el formato del consentimiento informado lo pueden ir leyendo y en este preciso momento les vamos a explicar; el documento que tienen en sus manos es el formato que proporciona la universidad y allí explicamos el objetivo de la investigación el motivo por el cual se realiza, el proceso de la investigación y el compromiso que se adquiere con los participantes enmarcados en la leyes y códigos que rige la profesión y el ejercicio de la investigación, se les recuerda que la participación en voluntaria no conlleva ningún riesgo o

beneficio y para ser parte deben ser mayores de edad y hacer uso o jugar videojuegos de rol multijugador masivo en línea. Si tienen alguna duda o comentario pueden hacerlo y nosotros resolveremos sus dudas.

3. Selección de participantes: En el momento que hayan terminado de leer el consentimiento pueden levantar la mano y nosotros pasaremos por sus puestos a recoger el formato; luego revisaremos rápidamente quien firmó y diremos en voz alta sus nombres para que pasen al frente y nos proporcionen sus correos. Luego, se solicita permiso al profesor que esté presente en el aula, para salir entre 20 y 30 minutos a una zona de la Universidad que sea silenciosa y despejada para que los participantes puedan responder los instrumentos sin ninguna interferencia.

(En dado caso de no obtener el permiso de abandonar el aula de clase, se enviará a los correos de los participantes, solicitados con anterioridad el formulario y se comparte en ese momento el número 4 de este protocolo).

4. Aplicación: Se expresa a los participantes lo siguiente “el formulario cuenta con el consentimiento ya socializado, datos sociodemográficos, dos pruebas que medirán las variables de la investigación: la primera lleva como nombre hábitos de consumo de videojuegos y consta de 24 ítems, la segunda prueba lleva como nombre escala de evaluación de habilidades sociales y consta de 50 ítems. En ambas pruebas debe seleccionar la opción que más se aproxime a su experiencia. Y finalmente, encontrarán una pregunta donde ustedes toman la decisión de recibir o no los resultados, es posible que tarde entre 20 y 30 minutos. Agradecemos su participación y sinceridad en sus respuestas, cualquier duda nos pueden escribir a nuestros correos institucionales: paula.herreral@usantotomas.edu.co o diegongomez@usantotomas.edu.co.”

Anexo 3. Formulario de aplicación

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe79eVfMtQfNMnCpFuIqctgmTumMLeTg3nuKWGhQ_ELB7XZPg/viewform?usp=sf_link

Anexo 4. Plan de análisis de datos