

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO**  
**FACULTAD DE MEDICINA**  
**ESCUELA DE PSICOLOGÍA**



**Ludopatía virtual y su relación con el bienestar psicológico en estudiantes  
de nivel secundaria de una institución educativa de Chiclayo, 2022**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA**

**AUTOR**

**Angie Nicolle Vasquez Brenis**

**ASESOR**

**Sonia Jesus Pozada Parra**

**<https://orcid.org/0000-0001-8936-9733>**

**Chiclayo, 2024**

**Ludopatía virtual y su relación con el bienestar psicológico en estudiantes  
de nivel secundaria de una institución educativa de Chiclayo, 2022**

PRESENTADA POR

**Angie Nicolle Vasquez Brenis**

A la Facultad de Medicina de la  
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo para  
optar el título de

**LICENCIADO EN PSICOLOGÍA**

APROBADA POR

Nelly Patricia Becerra Escate

PRESIDENTE

Floriza Toro Inca

SECRETARIO

Sonia Jesus Pozada Parra

VOCAL

### **Dedicatoria**

A mi madre, por ser mi ejemplo de lucha y perseverancia y por siempre darme su apoyo en toda la etapa de la carrera, este logro es por ella y para ella. A Dios, por darme la fortaleza y valentía para seguir y no darme por vencida. A mi hermana y a mi padre por siempre motivarme, y estar ahí cuando más los necesitaba.

### **Agradecimientos**

Le agradezco a mi madre, por nunca darse por vencida y luchar hasta el final para que yo pueda ser una profesional. Agradezco a Dios, por nunca dejarme sola y estar ahí cuando más necesitaba de su sabiduría y fortaleza. A mis profesores, que me han acompañado durante todo este proceso y que, a través de sus enseñanzas, supieron inculcarme muchos aprendizajes que me servirán de mucho para mi futuro. Y a todos los que estuvieron conmigo de alguna u otra manera, porque creyeron en mí y me brindaron su apoyo incondicional

## ANGIE VASQUEZ BRENIS

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>6%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>tesis.usat.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.upeu.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.unap.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>www.redalyc.org</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repositorio.autonoma.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to Universidad Señor de Sipan</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>www.dspace.uce.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>

## Índice

<b>Resumen .....</b>	<b>6</b>
<b>Abstract .....</b>	<b>7</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>8</b>
<b>Revisión de Literatura .....</b>	<b>9</b>
<b>Materiales y Métodos .....</b>	<b>17</b>
<b>Resultados y Discusión.....</b>	<b>20</b>
<b>Conclusiones .....</b>	<b>24</b>
<b>Recomendaciones .....</b>	<b>24</b>
<b>Referencias .....</b>	<b>25</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>29</b>

## Resumen

La ludopatía virtual, es una problemática que prevalece en los adolescentes, afectando negativamente su desarrollo y estabilidad emocional, por ende, impactando en su bienestar psicológico. Por tal motivo, se tuvo como objetivo general determinar el grado de relación que existe entre la ludopatía virtual y el bienestar psicológico en estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa de Chiclayo, 2022. Fue un estudio no experimental, de tipo correlacional, se realizó a través del cuestionario de Ludopatía Virtual y la escala de Bienestar Psicológico de Riff validada en Perú. Estos instrumentos fueron aplicados a 232 estudiantes, de sexo masculino entre las edades de 14 a 17 años. Se obtuvo como resultados que en los niveles de ludopatía virtual el que predomina es el regular y el bajo, afirmando así una predisposición para esta patología en los adolescentes. Así mismo, en el bienestar psicológico, los estudiantes obtuvieron mayores porcentajes en el nivel medio y bajo. Por otro lado, la asociación que existe entre las dimensiones de bienestar psicológico y ludopatía virtual es inversa y significativa, pero, solo con cinco de las dimensiones. Además, se pudo llegar a la conclusión a mayor ludopatía virtual menor bienestar psicológico

**Palabras claves:** Ludopatía Virtual, bienestar psicológico, asociación, adolescentes.

### **Abstract**

Virtual gambling is a problem that prevails in adolescents, negatively affecting their development and emotional stability, therefore, impacting their psychological well-being. For this reason, the general objective was to determine the degree of relationship that exists between virtual gambling and psychological well-being in secondary level students of an educational institution in Chiclayo, 2022. It was a non-experimental, correlational study, it was carried out through the Virtual Gambling questionnaire and the Riff Psychological Well-being scale validated in Peru. These instruments were applied to 232 male students between the ages of 14 and 17. It was obtained as results that in the levels of virtual gambling the one that predominates is regular and low, thus affirming a predisposition for this pathology in adolescents. Likewise, in psychological well-being, students obtained higher percentages in the medium and low level. On the other hand, the association that exists between the dimensions of psychological wellbeing and virtual gambling is inverse and significant, but only with five of the dimensions. In addition, it was possible to reach the conclusion that virtual gambling and psychological wellbeing have a low inverse association.

Keywords: Virtual gambling, psychological well-being, association, adolescents

## **Introducción**

### ***Situación Problemática***

En el mundo actual en que vivimos, podemos resaltar una serie de problemas que afectan directamente en los hábitos y rutinas de las personas y conforme pasa el tiempo se vuelven más complejos, una problemática de reciente aparición es la ludopatía virtual, por el fácil acceso en los videojuegos y apuestas online para cualquier persona sin importar la edad.

Garrido (2004), define a este tipo de ludopatía, como el trastorno que logra alterar y destruir significativamente cada ámbito de la vida de quien la padece, como familiar, social y personal. Esto se da por la poca tolerancia, la impulsividad desenfrenada de jugar, los comportamientos agresivos, entre otros, logrando así poner en peligro las relaciones interpersonales cotidianas. Es así que, dadas todas estas circunstancias, se puede afirmar que la probabilidad de pérdida de estos individuos es a consecuencia de esta adicción inminente, por ello, algunos autores la definen como “la adicción invisible” (García et al.,2012).

En la etapa de la adolescencia, esta problemática está mucho más inmersa, porque esta población lo toma como un proceso de socialización y diversión, que sin darse cuenta dedican más tiempo de lo usual, convirtiéndose en una afición excesiva, persistente y constante. Es por eso que Bernal (2018), afirma que la ludopatía es la “nueva heroína de los jóvenes”.

En los adolescentes, existe una mayor vulnerabilidad es por eso que, sus actividades habituales disminuyen y se deterioran, como por ejemplo ir al colegio, inventando excusas para salir más temprano, o simplemente faltan, o en ocasiones, presentan signos de somnolencia en la escuela por jugar en un horario inadecuado, llegando a quedarse dormidos en clases, afectando de esta manera su rendimiento académico. Es entonces, que el entorno de estos jóvenes gira alrededor del juego, este se convierte en un círculo vicioso, del cual no puede salir fácilmente, afectando su bienestar psicológico, debido a que la salud mental del individuo se encuentra en peligro, ya que no cuenta con la capacidad de tomar decisiones certeras (Puerta et al., 2014).

En un estudio que realizaron (Ryff & Singer, 2008), afirmaron que tener un bienestar psicológico adecuado o saludable es ver al ser humano de manera autónoma e integral, y está relacionado con cada uno de los aspectos personales, porque busca que el individuo llegue a la autorrealización. Sin embargo, a causa de diversos factores el bienestar psicológico puede verse afectado, uno de estos factores es la ludopatía virtual, una adicción significativa que daña la salud mental del individuo.

Hablar de ludopatía virtual, es referirnos a varias causas, la mayoría está asociada por el ambiente social y otras tienen bases biológicas. (Ruiz, 2013), en la actualidad, distintos medios de comunicación, relatan casos del uso excesivo de videojuegos por parte de los adolescentes, tal como lo reporta la (Unicef, 2017), menciona que “uno de cada cinco adolescentes españoles presentan adicción a los videojuegos”, además según las estadísticas el 26.1% de los estudiantes entre las edades 14 y 18 años, presentan trastorno por los videojuegos o ludopatía virtual, invirtiendo un tiempo de más de 5 horas al día, siendo los adolescentes de 14 años, quienes presentan mayor vulnerabilidad.

Según el estudio ABC del Gaming, realizado por la agencia WILD FI en el año 2021, demuestra el impacto que ha presentado el aislamiento por causa del Covid en los gamers, puesto que, esta comunidad ha aumentado en 260 millones, lo que significa un crecimiento del 62% en el consumo de juegos en red a nivel mundial entre los meses de enero a marzo de año 2020. Solo en Latinoamérica, esta industria ha crecido en 10.3%, sobresaliendo los países de México y Brasil. Así mismo, un comunicado presentado este año por el Ministerio de Salud, alertaba del incremento de adicción a los videojuegos en niños, adolescentes y jóvenes.

Por lo antes mencionado, se deduce que un simple entretenimiento se puede convertir en una potencial adicción del comportamiento llamada ludopatía virtual, ya que esta se enmarca dentro de un problema social, que conforme transcurre el tiempo, las cifras estadísticas aumentan, volviéndose más complejo y difícil de tratar, porque al igual que en la mayoría de adicciones, las personas ludópatas no son conscientes de su dependencia al juego.

Frente a esta realidad, se cree muy importante realizar el presente estudio, con la finalidad de poder conocer, ¿Qué relación existe entre la ludopatía virtual y el bienestar psicológico en estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa de Chiclayo, 2022?

Por lo cual, se espera que entre las variables ludopatía virtual y bienestar psicológico exista una relación inversa altamente significativa. En cuanto a los datos descriptivos de ambas variables se espera encontrar un nivel alto de ludopatía virtual y un nivel bajo de bienestar psicológico, así mismo, se espera una relación inversa y significativa entre las dimensiones de bienestar psicológico y ludopatía virtual.

Por consiguiente, para dar respuesta a la pregunta de investigación, se planteó como objetivo general determinar el grado de relación que existe entre la ludopatía virtual y el bienestar psicológico en estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa de Chiclayo, 2022, así también se propusieron como objetivos específicos identificar el nivel de ludopatía virtual en estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa de Chiclayo, 2022, también identificar el nivel de bienestar psicológico en estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa de Chiclayo, 2022 y conocer la relación entre la ludopatía virtual y las dimensiones del bienestar psicológico en estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa de Chiclayo, 2022.

En ese sentido, la investigación resultó relevante porque permite profundizar el tema de ludopatía virtual, la cual es una problemática poco estudiada, es por eso que será de gran aporte a futuras investigaciones, debido a que brinda información actualizada. Será beneficioso para las autoridades del centro educativo, ya que después de una evaluación rigurosa y obteniendo resultados estadísticos confiables, se podrá conocer el bienestar psicológico de los alumnos y podremos verificar si tienen tendencia a presentar ludopatía virtual. También será de apoyo para padres de familia de los adolescentes de la institución educativa, ya que se les podrá brindar la información necesaria con respecto al tema, a través de diferentes charlas o talleres, los cuales les servirá de gran ayuda, pues podrán prevenir conductas del mismo y enfrentar situaciones propias del comportamiento de un ludópata. Así mismo, servirá de mucha ayuda para aquellos sujetos que pretenden conocer sobre la ludopatía virtual, sus causas, consecuencias y todo lo relacionado a la adicción a los juegos electrónicos y apuestas online. De igual manera, servirá como marco referencial para diversos programas de prevención, promoción e intervención que se realicen a un futuro, ya que no existen muchos estudios con esta variable. Y, por último, la sociedad, se verá beneficiada, con los resultados que se encuentren, pues se evidenciará la necesidad de estar preparados ante la nueva adicción al juego virtual y apuestas online.

## **Revisión de Literatura**

### **Antecedentes**

En Colombia, Fuentes (2021), llevó a cabo este estudio teniendo como objetivo determinar si el funcionamiento familiar y los estilos de crianza están relacionados a la dependencia a los videojuegos. Esta investigación es de tipo descriptiva correlacional de corte transversal. Para la recolección de datos utilizaron como instrumentos la Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES III), la Escala de Estilos de Crianza de Steinberg y el Test de Dependencia a Videojuegos. Después de esta evaluación se comprobó que funcionamiento familiar tuvo un rango de 52.2%, existe un desligamiento de la cohesión y una adaptabilidad caótica. Así mismo, afirmaron que prevaleció el estilo de crianza autoritativo.

Finalmente, encontraron diversos niveles de dependencia a los juegos en línea, donde predominaron el uso ligero con 70.2 % y el 19.7% con uso medio.

Otro estudio efectuado en Colombia por Álvarez y Salazar (2018), tuvieron como principal objetivo determinar la existencia de una relación entre el funcionamiento familiar y el bienestar psicológico. Fue un estudio correlacional no experimental, dado a cabo en una muestra de 79 adolescentes. Las escalas que utilizaron fue la prueba de bienestar psicológico (BIEPS) y el APGAR familiar para adolescentes. Al finalizar tuvieron como resultados que no se encontró relación significativa entre las variables y que los niveles de bienestar psicológico predominaron el alto y medio.

En México, Barrera et al., (2018), realizó una investigación con el objetivo de poder identificar si existe relación entre el bienestar psicológico y el rendimiento académico. Fue un estudio descriptivo correlacional conformado por 383 estudiantes entre hombres y mujeres. Evaluaron mediante el instrumento de bienestar psicológico de Riff, traducida al español por Díaz, conformado por 39 ítems, así mismo, tuvieron acceso a las calificaciones y número de materias por alumno mediante la institución. Al finalizar, los resultados que hallaron fueron que el bienestar psicológico se relaciona significativamente con el rendimiento académico y el nivel de bienestar que predominó fue el alto.

En España, Espejo et al. (2018), realizaron un estudio con el propósito de conocer la relación entre el consumo de videojuegos con el autoconcepto en estudiantes. Tuvo una muestra de 490 alumnos de ambos sexos. Esta fue una investigación descriptiva correlacional con un diseño no experimental. Los instrumentos que emplearon fueron el Cuestionario de Hábitos de consumo de videojuegos (CHCV) de López y la Escala de Autoconcepto académico y físico (AF-5) elaborado por García y Musitu. En sus resultados detectaron que el uso de los videojuegos se vincula significativamente al autoconcepto, así mismo, afirmaron que existe un mayor porcentaje de hombres que de mujeres que presentan problemas del mal uso de los videojuegos.

Del mismo modo, en Perú se han realizado estudios referentes a esta problemática.

En Lima, Reynalte (2020), llevó a cabo un estudio con el objetivo de identificar la relación entre adicción a videojuegos y bienestar psicológico en estudiantes universitarios de Lima Metropolitana. Fue una investigación descriptiva correlacional no experimental, conformada por 448 estudiantes. Los instrumentos que se utilizaron fueron Escala de adicción a Videojuegos-GAS y la Escala de Bienestar psicológico para Adultos-BIEPS-A. Finalmente tuvieron como resultados que el 22.3% de la población presenta una adicción significativa hacia los videojuegos y que el 29.7% de los estudiantes presentan altos niveles de bienestar psicológico.

Otra investigación en Lima, realizada por Barreto et al., (2018), tuvieron como objetivo general el poder determinar si existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y las características de ludopatía en una población de 105 alumnos entre las edades de 13 y 17 años. Fue un estudio descriptivo transversal y correlacional, donde utilizaron las escalas de FACE III la cual evalúa el funcionamiento familiar y South Oaks, el cual sirve para detectar jugadores patológicos y características de una predisposición a la ludopatía. Al final del estudio tuvieron como resultados la presencia de bajos niveles de ludopatía y una correlación negativa entre ambas variables.

En Tarapoto Castillo y Becerra (2020), en su investigación tuvieron como objetivo principal determinar si existe relación significativa entre satisfacción con la vida y bienestar psicológico en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Serafin Filomeno de Moyobamba. Este tuvo un diseño no experimental de tipo correlacional. La muestra estuvo compuesta por 289 estudiantes, los instrumentos que utilizaron fueron la escala de Satisfacción

con la Vida (SWLS) adaptada por Alarcón y la Escala de bienestar psicológico de Ryff configurada por 39 ítems distribuidos en 6 dimensiones. Al concluir los resultados fueron que en la escala de satisfacción por la vida predominaron el nivel alto y promedio, por otro lado, en bienestar psicológico, prevaleció el nivel alto.

En Puno, Layme (2019), realizó una investigación con el objetivo de determinar la relación entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Secundaria Pedro Vilcapaza Alarcón de Azángaro, 2019". Su tipo de investigación es correlacional y el diseño de estudio es descriptivo de corte transversal. La muestra del estudio fue de 220 adolescentes; los instrumentos que utilizaron fueron el cuestionario de Funcionamiento familiar de Olson y juego patológico de South Oaks. Se obtuvo como resultados que los adolescentes están dentro de familias disfuncionales. En la adaptabilidad resaltan las familias caóticas y familias flexibles. Así mismo, en la cohesión se encontró que 10 hay sujetos que pertenecen a familias desligadas y familias separadas. Finalmente, sobre la variable de ludopatía encontraron una ludopatía alta y ludopatía moderada en los adolescentes.

Una investigación en Arequipa hecha por Mayta (2018), el cual tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre la Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria. Tuvo un diseño descriptivo correlacional de corte transversal. Tuvo una muestra de 368 alumnos de la institución educativa. Los instrumentos utilizados fueron el Cuestionario Ludopatía Virtual y Ficha de Evaluación de desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales. Este estudio tuvo como resultados que la ludopatía virtual en los estudiantes está en un nivel regular y un nivel bajo. Así pudieron confirmar que existe una anomalía significativa.

Otro estudio realizado en Arequipa por Gozme y Uracahua (2018), tuvieron como objetivo determinar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria de una institución educativa. Es de corte transversal y correlacional con una muestra de 100 estudiantes. Tuvo como instrumento la encuesta de la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico. Esta investigación tuvo como resultados que hay estudiantes que les gustan los videojuegos, también existe un alto nivel de aquellos que juegan hace más de dos años y un nivel medio de estudiantes que juegan todos los días. Así mismo, obtuvieron como resultados que a la población les gusta jugar en casa, que les dedican una hora y media a los videojuegos, también que los padres desconocen que sus hijos estén metidos en el mundo de los juegos electrónicos y que el dinero que les proporcionan lo gastan en eso.

Del mismo modo, en Arequipa Ylla (2018), realizó un estudio con el objetivo de determinar la relación entre los niveles de ansiedad y la adicción a los videojuegos, el cual estuvo compuesto por 314 estudiantes. Fue un estudio descriptivo correlacional y para la evaluación de las variables utilizaron el Test Adicción a Videojuegos por Vela (2013) y el Inventario de Escala de Autoedición de Ansiedad por Zung (1995). Los resultados del estudio fueron que existe una correlación directa y significativa entre la Adicción a Videojuegos y la Ansiedad de los jóvenes, así mismo, encontraron niveles altos de adicción a los videojuegos, confirmando el uso inapropiado del mismo.

### ***Bases teóricas***

#### **Ludopatía**

De acuerdo con el Cie 10 (2000), menciona que el juego patológico, consiste en la prevalencia de episodios de juego frecuentes y repetitivos hasta que llegan a dominar al ser humano, perjudicando así cada ámbito de su vida como social, laboral, familiar.

La ludopatía, es una forma de adicción sin droga, esta funciona en muchos casos por conductas aprendidas, que trae consigo consecuencias adversas, gracias a eso se evidencia una

dependencia constante del comportamiento que al principio era agradable, sin embargo, en otros casos son métodos de afrontamiento a problemas personales Echeburúa et al. (2014).

Cuando se habla de Ludopatía se menciona la gran relación que tiene con las prácticas adictivas, ya que estas conllevan a una dependencia psicológica, donde está involucrado el deseo compulsivo por jugar. Es una adicción, que en la actualidad ha tomado mayor prevalencia, porque cada día aumenta el número de personas que comienzan a jugar por entretenimiento y termina convirtiéndose en una patología altamente nociva (Hernández & Bujardón, 2020).

### **Tipos de ludopatía**

Según Gual y Sambola (2020), mencionan los diferentes tipos de ludopatía, afirman que son los más comunes y actuales en la sociedad.

**Ludopatía a máquinas tragamonedas:** Este tipo de adicción se da por las conocidas máquinas tragamonedas o llamadas también máquinas tragaperras, ya que es la manera más factible de entrar en la adicción al juego, porque se encuentran en todos lugares como casinos, bares, discotecas y restaurantes. Este tipo de máquinas originan una adicción rápida por el uso repetitivo que le da el individuo, y es la misma que hace ganar fácilmente dinero, sin embargo, esto sucede por muy poco tiempo, porque poco a poco se empieza a perder más de lo que se apostó. Pese a las consecuencias negativas, el jugar compulsivamente a la persona le causa una gran satisfacción, y es a causa de esto que al sujeto se le vuelve un hábito constante, donde se convierte en una adicción desenfrenada.

**Ludopatía a juegos de azar o casinos:** La ludopatía a juegos al azar, es uno de los tipos más frecuentes, ya que es aquella adicción que se genera a los casinos. Los casinos, son aquellas casas de apuesta que proporcionan áreas de diversión insanos para el ser humano. Estos juegos, están basados en la suerte y programados para que la gente gane con frecuencia, pero, pierden más de lo que invierten. Estos entretenimientos al azar, generan una gran satisfacción para los ludópatas, igual que una persona adicta a sustancias, sin embargo, a causa de esto traen consigo problemas en diversos ámbitos.

**Ludopatía a apuestas deportivas:** Este tipo de juego patológico, se desarrolla de forma virtual y presencial. La apuesta online, ha incrementado considerablemente, debido a la facilidad y accesibilidad que estos sujetos tienen para poder ejercer dicho entretenimiento, ya que se puede jugar desde cualquier dispositivo. Ya que este tipo de ludopatía puede ser virtual, y al no intervenir dinero físico, los jugadores no son conscientes del dinero que apuestan frecuentemente, ni del dinero que van perdiendo. Estos individuos, tienen una realidad distorsionada, porque creen que saben del deporte de manera perfecta y están seguros que si apuestan todo ganarán siempre, y que si pierden a la siguiente apuesta ganaran más. Lo que es genera mayor satisfacción, porque mezclan lo que más aman, con el deporte; generando así un trastorno crónico altamente impulsivo.

**Ludopatía a videojuegos:** Otro tipo de ludopatía y el más actual, es aquella que se da a causa de los videojuegos. En la actualidad, ha habido un gran incremento en sujetos que tienen esta patología. Consiste en un incremento del deseo de estar constantemente dentro de la tecnología, y más en los videojuegos. Estos juegos virtuales son muy relevantes en la vida de las personas adictas, ya que no descansan por jugar a pesar de la aparición de problemas como perder el enfoque de su vida y el de tener nociones erróneas de la realidad.

### **Tipos de ludópatas**

Cada jugador es diferente, según su perspectiva al juego, es por eso que se han realizado diversidad de investigaciones para encontrar los tipos de jugadores, ya que han sido de gran interés para aquellos que han estudiado el juego patológico y sus clasificaciones.

**Jugador Social:** Según Ochoa et al., (1994) menciona que cuando se habla de un jugador social, es aquel que juega por satisfacción, teniendo límites y controlando el dinero que

gasta según sus posibilidades. Estas personas suelen jugar entre amigos, controlando el tiempo que le dedican al juego, que es muy limitado. No le causa ningún tipo de malestar el interrumpir el juego, pueden iniciar y terminar el juego cuando lo deseen.

**Jugador Problema:** Un jugador problema es aquel, tiene una dependencia grande hacia el juego, esto provoca una pérdida de control significativa sobre este, teniendo consecuencias altas en los ámbitos de su vida cotidiana. El aumento de la conducta de juego le exige dedicar más tiempo y gastar más dinero. Tienen un riesgo importante de convertirse en Jugadores Patológicos (Ochoa et al., 1994).

**Jugador Patológico:** En diversas investigaciones al jugador patológico lo han caracterizado como aquel, que tiene una dependencia al juego, una pérdida de control y una interferencia con el funcionamiento de su vida, ya que muchos de estos no podrán admitir que el juego ha terminado controlándolos significativamente. Echeburúa et al., (1991). Este tipo de jugadores, pueden llegar a presentar otros trastornos relacionados al actual (Richard et al., 1993).

**Jugador Profesional:** Los jugadores profesionales para Montagud (2019) son aquellos que hacen que el juego forme parte de su vida. Las apuestas que realizan suelen tener cálculos cuidadosos y siempre tienen en cuenta hasta el mínimo detalle. Es habitual que jueguen pensando muy bien sus apuestas para asegurarse que tengan variedad de ganancias. Este tipo de personas tienen mucha tolerancia, paciencia y son muy inteligentes. Según Echeburúa (2006), afirma que este tipo de jugador se dedica al juego para ganar dinero. No tiene implicación emocional en las apuestas, dado que hace aquellas que son estadísticamente más probables, para lo que ha realizado un estudio probabilístico.

### **Ludopatía virtual**

Según Mayta (2019), afirma que la ludopatía virtual es aquella adicción patológica hacia los videojuegos y a apostar constantemente a pesar de las consecuencias que esta causa. Además, menciona algunos aspectos que están dentro de este como el psicológico, temporal, académico y económico.

### **Juegos Online**

Merma (2020), afirma que los juegos online también son denominados como juegos en red, estos se juegan a través del internet, pero, en diferentes plataformas como celulares, computadoras, tablets. Afirma que existen una gran diversidad de juegos en línea, y que estos se hacen mucho más conocidos gracias a la sociedad por la publicidad que le dan y al avance de la tecnología.

### **Adicción a las apuestas online**

Según Mayta (2019), refiere que el apostar virtualmente es un deseo desenfrenado e incontrolable. Estas consisten en arriesgar dinero con la esperanza de obtener algo más. Incluso las apuestas pueden llegar a estimular el sistema cerebral de recompensa, lo mismo que sucede con las drogas y el alcohol.

Las apuestas online, tienen igual de efectos excitantes que los juegos al azar presenciales. En la actualidad los jóvenes al poseer mayor conocimiento sobre la tecnología, son mucho más vulnerables al caer en el mundo de las apuestas online García et al., (2016).

### **El uso de videojuegos**

Es comprendido por aquella acción que se lleva a cabo a través de diversas plataformas, donde el hecho de pasar un largo tiempo jugando o frecuentar a diario, no ocasiona consecuencias adversas para el individuo ya sea en su salud física y psicológica (García, 2005).

### **Adicción a los videojuegos**

La popularidad que hoy en día tienen los juegos electrónicos ha hecho que aumente considerablemente y que se convierta en un fenómeno de ocio que se hace parte de la vida cotidiana de muchos jóvenes.

En el estudio de Chóliz y Marco (2011), afirman que existe una gran variedad de investigaciones donde mencionan que el estar inmersos en el mundo de los videojuegos en exceso, se puede transformar en una actividad muy adictiva e impulsiva, caracterizada por la necesidad de jugar cada vez más tiempo, el malestar emocional ante las interrupciones, la imposibilidad de poder dejar el juego, el dejar de lado las actividades cotidianas y la continuidad del juego a pesar de estar concientes del daño que les puede causar. Esta adicción conduce a un deterioro constante de cada uno de los ámbitos de la vida del sujeto, causados por la pérdida del autocontrol por la adicción a estos entretenimientos.

### **Personalidad del jugador**

Echeburúa et al., (1991), afirma que, a través de diversos estudios de la literatura, se ha podido describir una serie de características de personalidad en los jugadores (Pg. 11).

Los jugadores tienen mayor grado de psicopatía, son altamente competitivos, energéticos e inquietos, se aburren fácilmente, tienen bajo nivel de activación y les gusta asumir riesgos. Así mismo, algunos tienen autoestima baja y hasta pueden padecer depresión. Los ludópatas, son generosos hasta la extravagancia, tienen capacidad limitada de enfrentar la realidad, usualmente tienen problemas para conciliar el sueño ya que necesitan seguir jugando para llegar a la excitación deseada. De igual manera, tienen sueños de grandeza, deseos de éxito y presentan distorsiones cognitivas.

Los jugadores patológicos, suelen perder el control de sus acciones y ser incapaces de dejar de jugar. Cada vez que realizan dicho acto, tienden a apostar grandes sumas de dinero, mucho más de lo que tenían planteado al empezar, y con eso obtienen un grado de excitación mayor. Cuando empiezan a ver las pérdidas que han tenido y por ende gran cantidad de deudas, intentan recuperar el dinero perdido, pero solo consiguen el fracaso total (Castaño et al., 2016).

El juego patológico tiene manifestaciones físicas, cognitivas y conductas semejantes a otros trastornos de la conducta. Al respecto, la característica más relevante de estos jugadores es el comportamiento recurrente y persistente al momento de realizar la acción de juego, este trastorno afecta cada una de las dimensiones de la vida del individuo (Ríos & Escudero, 2016).

### **Factores**

En esta patología, ningún factor por sí solo explica el inicio y desarrollo de este problema, es más bien una problemática muy variada, ya que se puede dar por diversas circunstancias de la vida, donde tanto como los factores biológicos, psicológicos, sociales influyen mucho en esta adicción.

Labrador et al., (1944), destaca el factor de “búsqueda de sensaciones”, afirma que este está caracterizado por la necesidad de tener experiencias nuevas, así como el deseo de estar implicado en algún tipo de riesgo. Es decir, el factor más relevante para este autor, es el deseo que impulsa a la acción por parte del sujeto, y a su vez esto va implicado a otros factores causales que hacen que la patología predomine mucho más en el individuo.

Otro de los factores de riesgo predisponentes son los estados afectivos, que aún son motivo de discusión, pero que sugieren a la conducta de juego una estrategia para superar el estado de ánimo depresivo, ya que se concluye a la depresión como un efecto negativo de la conducta de juego; y en relación a factores familiares existen diversos estudios que muestran que los hijos de padres jugadores tienen mayor probabilidad de convertirse en jugadores patológicos (Castaño et al., 2016).

Por otro lado, Calderón et al., (2011), mencionan cuatro tipos de factores predisponentes en un paciente con ludopatía en los cuales incluye psicológicos, biológicos, familiares y socio ambientales. De igual forma, Gonzales (2017), menciona que los factores familiares están muy asociados a esta patología, afirma que la falta de comunicación, ausencia de normas y límites, pueden ser alguna de las razones por las que esta dependencia se dé en jóvenes a muy temprana edad. Así mismo, considera que los factores ambientales, están muy relacionados con esta adicción, por el hecho de que exista una amplia disponibilidad y accesibilidad de juegos, como también que estos sean legales en la sociedad, ya que incrementa la prevalencia de jugadores compulsivos.

Gusano (2017), también resalta diferentes factores ambientales que hace que el juego virtual sea mucho más deseable que el presencial. Afirma que una de las principales características es la atracción y la amplia accesibilidad que se tiene a todo tipo de juego online, ya que la tecnología es esencial en la sociedad y llama mucho la atención a todos los individuos y más a las nuevas generaciones. También, destaca el anonimato y la diversidad digital, sumando las distintas actividades virtuales, adaptándose a los intereses de entretenimiento más diversos. Por ende, existe una amplia desconexión de diversos entornos como personales, familiares, laboral, etc., favoreciendo al escape de problemas o preocupaciones. Así mismo, Uchuypoma (2017), afirma que, el hecho de jugar sin nadie alrededor y tener privacidad es una de las características que hace que se desarrolle con mayor frecuencia la adicción en línea, también esta actividad hace que se olviden de sus labores personales cayendo así en el sedentarismo, creando aislamiento social y deterioro cognitivo, esta unión pone al sujeto en un alto riesgo de padecer trastornos mentales.

Cada autor, refleja los diferentes factores que desarrollan la patología, refieren que cada individuo se desenvuelve en diferentes contextos sociales con características propias y el tener una obsesión por el juego va interferir constantemente en su vida cotidiana que a lo largo puede incrementar hasta convertirse en un problema que afecte a la familia, al desarrollo personal y profesional.

### **Consecuencias**

Según Calderón et al., (2011), afirma que la conducta de jugar se puede hacer anormal según el grado de impulsividad y el tiempo de se invierta, y como está interfiera en cada uno de sus ámbitos sociales del individuo, es por eso que menciona las siguientes consecuencias que trae consigo el juego patológico.

**Nivel personal:** El sujeto miente todo el tiempo para poder ocultar el problema que está atravesando; su estado emocional cambia por completo y piensa que es normal sentirse ansioso todo el tiempo, pasa de sentirse feliz a triste rápidamente, según como se desenvuelva en el juego.

**Nivel económico:** Cuando tienen ganancias constantes, están muy seguros que ganarán nuevamente, tienden a apostar todo el dinero ganado, sin embargo, lo pierden más rápido de lo que han ganado. Es así que se endeuda todo el tiempo, ya que realiza préstamos para poder reponer la inversión perdida anteriormente.

**Nivel laboral:** Cuando están muy metidos en diversos juegos, su labor como trabajador disminuye considerablemente, ya que empiezan a faltar y a incumplir sus responsabilidades, todo esto pone en peligro su situación laboral, ya que lo despiden y puede que no lo acepten en otros trabajos por sus malas referencias.

**Nivel familiar:** Estos individuos tienen problemas familiares constantemente, ya que descuidan a la familia, pareja, hijos, casa; poniendo en peligro su relación con ellos, por el poco tiempo de calidad que les brinda, ya que no pasan tiempo con ellos ni se comunican como es debido. Los jugadores compulsivos, ponen en peligro constantemente a sus familias.

**Nivel social:** Aquí tienen problemas para tener relaciones interpersonales con la sociedad. Es muy común que cada uno de los miembros de su comunidad se alejen para evitar contacto con ellos por su comportamiento, lo cual provoca que se aislen considerablemente y que tengan emociones negativas.

**Nivel judicial:** Los ludópatas, por conseguir dinero para seguir jugando pueden robar y llegan a caer en problemas judiciales a tal punto de llegar a la cárcel.

### **Bienestar psicológico**

Ryff (1989), es el principal autor de este constructo, es por eso que lo conceptualiza como, la ausencia de enfermedad psicológica, donde influyen más las emociones positivas y hay poco dominio de las emociones negativas.

El bienestar psicológico, es aquel término que expresa el sentir positivo y el pensar de las personas sobre sí mismo, se define a través de la experiencia del ser humano y se relaciona significativamente con el funcionamiento físico, cognitivo, social y psicológico (García & Gonzales, 2000).

En el estudio que realizó Díaz et al. (2006), afirma que el bienestar psicológico está basado en el desenvolvimiento de las capacidades del ser humano y como es que a través de ellas se desarrolla hasta llegar a la autorrealización. Sin embargo, también menciona que este constructo está compuesto por un modelo multidimensional realizado por Ryff, conformado por seis dimensiones, estas están caracterizadas por facilitar la evaluación general del individuo; las cuales pueden presentar más fortalezas en alguna de sus áreas que en otras, si se tiene un buen balance de esto radica en una visión global del bienestar psicológico.

### **Características**

El bienestar psicológico es el producto de una satisfacción apropiada y el análisis global construido por el individuo a través de la experiencia personal y la valoración en las diversas dimensiones de la vida. Este está altamente relacionado con las metas intrínsecas y extrínsecas, los intereses y valores, y como estos se ponen en marcha en cada etapa del desarrollo humano. Así mismo, cada sujeto es único al emplear estrategias para el buen equilibrio de su bienestar psicológico, como al poner en marcha su creatividad, inteligencia, perseverancia, valencia, flexibilidad, la buena capacidad de entablar relaciones interpersonales y estar preparado para el futuro (Garassini & Camilli, 2012).

Según Byrne (2000), afirma que aquellos sujetos que cuenten con una calidad de vida adecuada, presentar un equilibrado bienestar psicológico, pues están satisfechos en todos los ámbitos de su vida, como en la familia, la pareja, los amigos, la vida académica o profesional.

Cuando el ser humano tiene altas expectativas para su futuro, se siente conforme ante sus metas y objetivos planteados, por ende, el desarrollo de alguna adicción es casi nula, esto es totalmente distinto cuando el sujeto tiene problemas en diferentes ámbitos de su vida, y no sabe cómo afrontarlos, se genera una percepción falsa de sí mismo, y tiene la creencia que su futuro estará dañando siempre, y es así que como al estar vulnerable busca una salida para dejar de pensar en dichas situaciones que le causan un malestar significativo, es por eso que se encuentra más vulnerable y puede caer en alguna adicción desenfrenada (Casullo, 2002).

Según Álvarez et al. (2019), menciona que una persona con un buen bienestar psicológico, es capaz de enfrentar situaciones adversas de la vida cotidiana, ya que pone en práctica sus capacidades de afrontamiento para responder adecuadamente a aquellos desafíos que le pueden generar algún malestar significativo.

Sin embargo, Diener (2000), afirma que, si la persona no tiene un juicio global positivo de sí mismo y de su vida, solo se enfocará en todas las experiencias negativas que ha pasado a lo largo de su vida, lo cual repercutirá negativamente en él ya que buscará diferentes salidas para poder sobrellevar los problemas adversos.

## **Dimensiones**

Según Gaxiola y Palomar (2016), dan una definición detallada sobre cada una de las dimensiones:

Afirma que la autoaceptación, son las evaluaciones positivas de uno mismo y aceptación del pasado. Las relaciones positivas con las personas, es la calidad de relación que se mantiene con otras personas de un entorno. La autonomía o también llamada Autodeterminación, es sentir que uno toma sus propias decisiones. El dominio del entorno, es la capacidad que tiene el ser humano de manejar de manera efectiva el mundo que lo rodea. También está el crecimiento personal, que es la sensación de estar creciendo y desarrollándose continuamente como persona y por último tenemos al propósito de vida que es una creencia propia del ser humano de que su vida tiene un propósito en particular y a la vez un sentido propio.

## **Definición de Términos**

### **Ludopatía Virtual**

Mayta (2019), afirma que la “Ludopatía virtual es aquella patología e impulso difícil de controlar hacia los juegos electrónicos” (p. 24).

### **Bienestar psicológico**

Según Díaz et al., (2006), afirma que el bienestar psicológico ha centrado su atención en el desarrollo de las capacidades y el crecimiento personal, concebidas ambas como los principales indicadores del funcionamiento positivo (p. 572).

## **Materiales y Métodos**

### **Diseño de investigación.**

La presente investigación fué de diseño no experimental, ya que la variable de estudio no fué manipulada Liu (2008), así mismo, fué de corte transversal, pues los datos recolectados fueron plasmados mediante una fotografía en un tiempo único Tucker. (2004). Por otro lado, fué de tipo correlacional, ya que se comparó el nivel de ludopatía virtual y bienestar psicológico (Hernández et al., 2006).

### **Participantes.**

Se evaluó a estudiantes pertenecientes a la región Lambayeque, constituida por la totalidad de 1975 alumnos del sexo masculino, de primero a quinto de secundaria, los cuales, para esta investigación, solo se tuvieron en cuenta alumnos de tercero a quinto grado, entre las edades de 14 a 17 años. Se trabajó con un muestreo no probabilístico, donde la muestra fué seleccionada por conveniencia y estuvo compuesto por 232 estudiantes, los cuales 30 de ellos fueron seleccionados para el desarrollo de la prueba piloto.

### **Criterios de Selección de la Muestra.**

Como criterio de inclusión, se incluyeron a estudiantes que oscilan entre las edades de 14 a 17 años y aquellos que deseen participar de manera voluntaria en la investigación. Por otro lado, en el criterio de exclusión, se excluyeron a los estudiantes que tengan el 30% de faltas durante el año escolar, esto se verificará mediante la lista de asistencia, la cual será proporcionada por el subdirector de la institución educativa, y también, se excluyeron estudiantes que hayan participado en la prueba piloto. Finalmente, como criterios de eliminación, se eliminaron los cuestionarios que no hayan estado respondidos en su totalidad.

### **Técnicas e instrumentos.**

La técnica que se utilizó para la recolección de datos y realización de la investigación es la encuesta, las mismas que se encuentran adaptadas a la realidad peruana, están bajo la modalidad de preguntas cerradas con respuestas en escala de Likert las cuales son:

Cuestionario Ludopatía virtual (Anexo A), conformado por 25 ítems, distribuidos en 6 dimensiones, de las cuales Aspecto Psicológico, Relación Amical, Relación con padres, Aspecto Académico constan de 4 ítems cada una, mientras que Aspecto Temporal consta de 6 ítems cada una y Aspecto Económico solo consta de 3 ítems; asimismo se califican en escala tricómica siendo 1 no, 2 talvez y 3 sí. Se puede administrar de manera colectiva, o individual y tiene una duración aproximada de 10 a 15 minutos. Este instrumento ha sido validado por Mayta en Arequipa en el año 2019, en una población de 368 estudiantes de educación secundaria de ambos sexos, de una institución educativa, obteniendo un alfa de Cronbach de 0.872. Para el presente estudio se realizó una prueba piloto para comprobar la confiabilidad del instrumento, donde se tuvo como resultado una fiabilidad de 0.760, y se pudieron adecuar de forma correcta algunos ítems que tuvieron una carga baja como el 14,20 ,21 y se eliminaron ítems negativos como el 3,5,15,16.

La escala de Bienestar Psicológico de Carol Ryff (Anexo B), originalmente estuvo conformada por 80 ítems, posteriormente fue adaptada al español por Díaz, en la cual solo quedaron 39 ítems, distribuidos en 6 dimensiones, de las cuales, la dimensión de autoaceptación, dominio del entorno, relaciones positivas y propósito de vida constan de 6 ítems cada una, así mismo, las dimensiones crecimiento personal y autonomía, constan de 7 y 8 ítems respectivamente, estas se califican en escala de Likert de categoría 6, que van desde totalmente en desacuerdo, en desacuerdo, algunas veces de acuerdo, frecuentemente de acuerdo, de acuerdo y totalmente de acuerdo. Se puede administrar de manera colectiva, o individual y tiene una duración aproximada de 15 a 20 minutos. También ha sido validada en Perú por Santamaría en el año 2020, en una población de 32 estudiantes, realizaron un análisis factorial obteniendo una consistencia interna aceptable y un alfa de cronbach de 0.853, el cual indica que la prueba es válida y confiable.

### **Procedimientos**

Para la realización de este estudio, se presentó una carta emitida por la dirección de escuela de Psicología de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo al subdirector del colegio, con la finalidad de poder contar con la autorización para llevar a cabo el proyecto y así llegar a la población requerida (Anexo C). A su vez se realizó coordinaciones con los docentes del área de tutoría de los grados de 3, 4 y 5 de secundaria, para establecer el día y la hora en que se evaluarán a los estudiantes de las distintas secciones.

Así mismo, se presentó el consentimiento informado (Anexo D y E) al director de la institución y al psicólogo a cargo con la finalidad que puedan autorizar la participación de los alumnos a esta investigación. También, se entregó a los alumnos, el asentimiento informado (Anexo F), con el fin que puedan acceder voluntariamente al estudio. Dichos documentos fueron entregados de forma presencial y recogidos una semana antes de la aplicación de los test.

Por otro lado, se realizó un estudio piloto, para poder contrastar la fiabilidad de uno de los instrumentos, donde se pudo adecuar ítems y eliminar otros. Posteriormente, las escalas se aplicaron de manera presencial y colectiva, en la hora de tutoría, donde los alumnos de tercero a quinto de secundaria estarán en sus diferentes aulas. Previamente a la aplicación de los instrumentos, se les dio a conocer el objetivo del estudio, se explicó detalladamente las indicaciones para la resolución de ambas escalas y se aclararon las dudas que pudieron surgir. La aplicación tuvo una duración de 20 minutos por cada escala, además se verificará que el ambiente sea adecuado y no haya ninguna distracción en el proceso.

### **Aspectos éticos.**

Para la ejecución del proyecto de investigación, se contó con la aprobación del Comité de Ética de Investigación de la Facultad de Medicina de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo (Anexo G).

Así mismo, se asumieron los aspectos éticos según el Apa (2017), en esta investigación se cumplió con el principio de beneficencia, porque se salvaguardó con el bienestar y los derechos de los estudiantes, porque no existió ningún peligro o se atentó con la salud física o mental de la población. De igual manera, se consideró el principio de justicia, ya que se trabajó en un ambiente de equidad, ya que no hubo distinción alguna, porque todos recibieron un trato digno. Finalmente, se cumplió con el principio de respeto a los derechos y la dignidad de las personas, porque el director y el psicólogo a cargo, otorgaron el permiso correspondiente a los estudiantes mediante un consentimiento informado para que puedan participar de la investigación, así mismo, los estudiantes tuvieron el derecho de acceder de forma voluntaria a través de un asentimiento informado, ambos documentos garantizaron la libre elección de su participación en este estudio. También desde un comienzo se explicó detalladamente que la investigación es totalmente confidencial, para proteger la información brindada por los participantes. Posteriormente, se entregaron los resultados finales a la autoridad de la institución educativa.

Para culminar, este estudio fue analizado por la plataforma Turnitin con la finalidad que no exista plagio y/o coincidencias de otras investigaciones, se tuvo en cuenta un porcentaje menor o igual al 22%.

### **Procesamiento y análisis de datos.**

Previo a la recolección de datos, se realizó una prueba piloto para determinar la fiabilidad de una de las pruebas, luego la información recolectada, se trasladó a una hoja del programa microsoft excel en una base de datos para una buena organización de la información obtenida y así poder obtener la fiabilidad del instrumento.

Una vez obtenida una fiabilidad significativa, se procedió a la aplicación de ambos test a toda la población, de igual manera, los datos obtenidos fueron ingresados en una base de datos, para poder ser trasladados al software estadístico Jamovi.

Para ratificar la confiabilidad de los instrumentos, se determinó el alfa de Cronbach, y se continuó con el procesamiento de la información. Para determinar el perfil del estudiante con rasgos ludópatas, se sumaron los valores de los ítems por dimensiones. Posteriormente, para el cuestionario de Bienestar Psicológico de Ryff, se determinaron los niveles de bienestar a través de la suma de los valores de los ítems.

Así mismo, se identificaron la distribución de los datos, partiendo de los resultados, se tomó la decisión de aplicar la prueba de correlación de Pearson o de Rho de Spearman; el cual nos permitió conocer si las variables están correlacionadas y determinar el grado de relación entre ambas variables.

Para el análisis estadístico, se utilizó una distribución de frecuencias de las variables, como el nivel general de ludopatía virtual y bienestar psicológico, las cuales fueron presentadas por porcentajes. Finalmente, los resultados fueron presentados mediante tablas y figuras.

## Resultados y Discusión

A continuación, se realiza los resultados de este estudio.

### Relación entre la ludopatía virtual y el bienestar psicológico

Se evidencia que las variables de ludopatía virtual y bienestar psicológico tienen una asociación negativa baja. (Ver tabla 1).

**Tabla 1**

*Correlación entre la Ludopatía Virtual y el Bienestar Psicológico*

<b>Ludopatía Virtual</b>		
<b>Bienestar Psicológico</b>	$r_s$	$p$
	0.137*	- 0.036

Se evidencia una asociación negativa baja de la ludopatía virtual con el bienestar psicológico, esto quiere decir que, a mayor ludopatía virtual, menor bienestar psicológico, estos resultados confirman la hipótesis planteada. Los resultados guardan relación con el estudio de Gozme y Uracahua (2018), quienes hallaron una relación negativa baja entre las adicciones a los videojuegos y el rendimiento académico. Esto discrepa con lo hallado por Reynalte (2021), quien en su investigación encontró una alta asociación entre la adicción a los videojuegos y el bienestar psicológico. Por otro lado, es muy importante destacar lo identificado por Ylla (2018), ya que su investigación está muy relacionada con el bienestar psicológico porque identificó la relación entre la adicción a los videojuegos y ansiedad en estudiantes, al finalizar encontró una correlación directa, alta y significativa entre las variables. Otro estudio vinculado es del Espejo et al. (2018), porque en sus resultados señalaron que un consumo excesivo de videojuegos se vincula de forma significativa al autoconcepto. Estos hallazgos coinciden con lo mencionado por Chóliz y Marco (2011), quienes aseguran que, al estar inmersos en el mundo de los juegos electrónicos, se puede transformar en una actividad adictiva sin control alguno por la poca tolerancia, la abstinencia, la imposibilidad de dejar el juego, la interferencia en las actividades cotidianas y la continuidad en el juego a pesar de ser conscientes del daño. Así mismo, mencionan que es muy importante el saber identificar cuando se vuelve una dependencia, porque puede darse un deterioro altamente significativo en todos los ámbitos de la vida del individuo afectando negativamente su bienestar psicológico. En ese sentido tal como lo señala Casullo (2002), el ser humano al no tener expectativas claras hacia sí mismo y no plantearse metas a futuro, puede volverse vulnerable a estas adicciones por ende afectando en su bienestar conllevando a muchas problemáticas a futuro.

### Nivel de ludopatía virtual en estudiantes de nivel secundaria

Respecto al nivel de ludopatía virtual, las puntuaciones obtenidas se encuentran distribuidas en mayor frecuencia en el nivel regular y bajo. Mientras que solo se evidencia a un participante en el nivel alto (Ver tabla 2).

**Tabla 2**

*Frecuencia en Porcentaje del Nivel de Ludopatía Virtual*

<b>Ludopatía Virtual</b>	<b>Frecuencias</b>	<b>%</b>
Bajo	138	59.48%
Regular	93	40.09%
Alto	1	0.43%

A pesar que existe una mayor incidencia en el nivel bajo de ludopatía virtual, la presencia de un nivel regular evidencia una predisposición de esta patología. Esto concuerda con lo investigado por Barreto et al., (2018), porque en su estudio predominó el nivel bajo y medio. Así mismo, Fuentes (2021), en su hallazgo resaltó con mayor frecuencia el uso ligero y medio de los videojuegos en los estudiantes. Por lo tanto, al no haberse detectado altos niveles de ludopatía virtual, se puede afirmar que estos estudiantes no presentan una dependencia significativa, a estos se les denominan jugadores sociales Ochoa et al., (1994). Sin embargo, si no existe un equilibrio apropiado ante cualquier juego puede terminar en una adicción significativamente altamente compulsiva Echeburúa y Coral (2010).

Por otro lado, estos resultados difieren de otros estudios, como el de Ylla (2018), donde se identificó un nivel alto de adicción a los videojuegos. De igual manera, Mayta (2018), realizó una investigación sobre ludopatía virtual en estudiantes de nivel secundaria, y halló con mayor frecuencia el nivel regular y alto. Por último, Layme (2019), identificó la existencia de altos niveles de ludopatía en su población evaluada. Considerados jugadores patológicos, según Echeburúa et al., (1991), afirma que se caracterizan por ser altamente competitivos por los riesgos que toman y no enfrentan la realidad en la que viven, tienen sueños de grandeza y deseos de éxito.

En la actualidad esta adicción a tomado mayor prevalencia a causa de diversos factores predisponentes como psicológicos, biológicos, familiares y ambientales Calderón et al., (2011), sin embargo, Gusano (2017), resalta que la mayor influencia para caer en una ludopatía virtual es por los diferentes factores ambientales que rodean a la sociedad, como la atracción, la accesibilidad, el anonimato, la diversidad digital, las distintas y nuevas actividades virtuales que son muy llamativas para esta población.

### Nivel de bienestar psicológico en estudiantes de nivel secundaria

Respecto a los niveles de bienestar psicológico, las puntuaciones obtenidas se encuentran distribuidas con mayor frecuencia en el nivel regular y alto. Mientras que se evidencia un mínimo porcentaje en el nivel bajo (Ver tabla 3).

**Tabla 3**

*Frecuencia en Porcentaje del Nivel de Bienestar Psicológico*

<b>Bienestar Psicológico</b>	<b>Frecuencias</b>	<b>%</b>
Bajo	15	6.50%
Regular	169	72.80%
Alto	48	20.70%

A partir de los hallazgos encontrados, se evidencia que estos datos guardan relación a los presentados por Álvarez y Salazar (2018), quienes en su estudio resaltaron el nivel alto y medio de bienestar psicológico. Lo cual se explica por lo mencionado por Ryff (1989), ya que, al presentar niveles altos de bienestar psicológico, significa la ausencia de dificultades de índole físico o emocional. Lo que significa que está preparada para poder afrontar situaciones adversas de su vida cotidiana, con una buena capacidad de afrontamiento, sin que le genere un daño significativo Álvarez et al. (2019). Aquellos individuos que cuenten con una buena calidad de vida, estarán satisfechos con cada uno de los cambios que se le presenten en un futuro Byrne (2000).

Estas investigaciones discrepan con lo postulado por Reynalte (2020), porque en su estudio sobre bienestar psicológico en adolescentes predominaron los niveles bajo y moderado. Así mismo, los resultados encontrados por Barrera et al., (2018), predominaron niveles altos de bienestar psicológico en los estudiantes, porque poseían un adecuado dominio del entorno y tenían un propósito de vida. Por otro lado, Castillo y Becerra (2020), realizaron una investigación a adolescentes de una comunidad vulnerable, donde solo predominó el nivel alto de bienestar psicológico. Diener (2000), quien refiere que, si el ser humano no presenta una percepción global positivo de sí mismo, solo se enfocará en los aspectos negativos, conllevando a salidas fáciles ante los problemas, los que pueden dañar su bienestar psicológico y repercutirán en su futuro.

### Relación entre la ludopatía virtual y las dimensiones de bienestar psicológico

Se evidencia que la variable de ludopatía virtual tiene una asociación negativa con cinco de las dimensiones de bienestar psicológico.

solo tiene asociación significativa como tres de las dimensiones de bienestar psicológico (Ver tabla 4). **Tabla 4**

*Análisis de correlación entre la Ludopatía Virtual y las Dimensiones de Bienestar Psicológico*

Bienestar Psicológico	Ludopatía Virtual	
	$r_s$	$p$
Auto aceptación	0.092	-0.463
Relaciones Positivas con los otros	0.011	- 0.368
Autonomía	0.157	-0.017
Dominio del entorno	0.09	0.17
Propósito de vida	0.139	-0.034
Crecimiento personal	0.134	-0.042

Según lo evidenciado, se ha encontrado una relación inversa y significativa entre la ludopatía virtual y cinco de las dimensiones de bienestar psicológico como autoaceptación, relaciones positivas, autonomía, dominio del entorno, propósito de vida y crecimiento personal. Sin embargo, no existe ninguna asociación con la dimensión de dominio del entorno. Estos hallazgos coinciden con el reporte de estudio de Espejo et al. (2018), porque encontró una relación inversa entre las adicciones a los videojuegos y algunas de las dimensiones de la variable de autoconcepto. Estos datos se pueden explicar con lo afirmado por Díaz et al. (2006), ya que menciona que los seres humanos presentan más fortalezas en algunas áreas que en otras, porque cada sujeto es diferente y su bienestar psicológico radica en una visión global de sí mismo.

Sin embargo, los hallazgos discrepan con la investigación de Reynalte (2020), sobre las adicciones a los videojuegos y bienestar psicológico, donde identificó que existe una relación inversa y altamente significativa entre todas las dimensiones de bienestar psicológico y la adicción a los videojuegos. Por otro lado, los estudiantes que aceptan sus limitaciones, equivocaciones y cada una de sus capacidades, tienen mayor probabilidad de estar satisfechos consigo mismos, esto favorece al momento de ponerlas en práctica ante cualquier situación adversa que puedan estar pasando Casullo (2002).

**Conclusiones**

Se concluye que la ludopatía virtual y el bienestar psicológico tienen una correlación mínima.

El nivel de ludopatía virtual que predomina en los adolescentes de nivel secundaria, es el nivel bajo.

El nivel de bienestar psicológico que resalta en los estudiantes de nivel secundaria es el regular.

Por último, existe relación inversa significativa entre la ludopatía virtual y las tres de las dimensiones bienestar psicológico.

**Recomendaciones**

Se recomienda la ejecución de mayores investigaciones sobre ambas variables, con el fin de tener una visión más amplia de los resultados en diferentes poblaciones.

Debido a los resultados encontrados, se recomienda a la institución educativa brindar diversas charlas de prevención sobre la ludopatía virtual, y orientar el buen uso de los diversos juegos online o videojuegos, con la finalidad de evitar los problemas adversos que vienen entrelazados con esta problemática.

Así también se recomienda la creación de instrumentos que puedan medir la ludopatía virtual, con el objetivo de poder tener una visión más clara sobre esta problemática.

## Referencias

- Álvarez, N., Hernández, L. & Rodríguez, M. (2019). Bienestar psicológico y ansiedad rasgoestado en miembros de parejas con infertilidad primaria. *Revista Electrónica Medimay*, 26(1), 75–87. Recuperado de <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=88508>
- Álvarez, S. & Salazar, E. (2018). *Funcionamiento Familiar y Bienestar Psicológico en Adolescentes de una Comunidad Vulnerable*. [Tesis de Maestría, Universidad Cooperativa de Colombia]. [https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/7842/1/2018\\_funcionamiento\\_familiar\\_bienestar.pdf](https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/7842/1/2018_funcionamiento_familiar_bienestar.pdf)
- Barreto, E., López, G. & Navarro, M. (2018). *Relación entre funcionamiento familiar y características de ludopatía en adolescentes de 13 a 17 años de un colegio público*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana Cayetano Heredia]. [https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/3784/Relacion\\_Barreto\\_Oyola\\_Eliana.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/3784/Relacion_Barreto_Oyola_Eliana.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Barrera, L., Sotelo, M., Barrera, R. & Aceves, J. (2018). *Bienestar psicológico y rendimiento académico en estudiantes*. [Tesis de Maestría, Universidad de Sonora]. <https://investigadores.unison.mx/en/persons/laura-fernanda-barrera-hern%C3%A1ndez>
- Bernal, A. (2018). *Casas de apuestas y juego online: la nueva heroína de los jóvenes*. <https://www.publico.es/sociedad/ludopatia-casas-apuestas-juego-online-nuevaheroinajovenes.html>
- Byrne, B. (2000). Relationships between anxiety, fear, self-esteem and coping strategies in adolescence. *Adolescence*, 55(37). <https://doi.org/10.26439/persona2016.n019.975>
- Calderón, G., Castaño, A. & Storti, M. (2011). *La ludopatía: una dependencia no química de cuidado*. Fundación Universitaria Luis Amigó, Fondo editorial. <https://www.funlam.edu.co/modules/fondoeditorial/item.php?itemid=159>
- Castaño, G., Calderón, G. & Restrepo, S. (2016). Factores de riesgo para la ludopatía en un grupo de jugadores de casinos de la ciudad de Medellín, Colombia. *Salud y drogas*, 16(2), 135- 145. <https://www.redalyc.org/pdf/839/83946520007.pdf>
- Castillo, A & Becerra, N. (2020). *Satisfacción con la vida y bienestar psicológico en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Serafín Filomeno de Moyobamba*. [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Unión de Tarapoto]. [https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3139/Andy\\_Tesis\\_Licenciatura\\_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3139/Andy_Tesis_Licenciatura_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Chóliz, M. (2006). Adicción al azar. [https://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20\(MCholiz\).pdf](https://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20(MCholiz).pdf)
- Chóliz, M. & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Gual, A. & Sambola, J. (2020). Tipos de ludopatía. <https://www.newlinecenter.es/blog/tiposludopatia/>
- Díaz, D., Rodríguez, R., Blanco, A; Moreno, J., Gallardo, I; Valle, C; Dierendonck, D (2006).

- Adaptación española de las escalas de bienestar psicológico de Ryff.* Psicothema, Vol. 18, núm. 3, pp. 572-577. <https://www.redalyc.org/pdf/727/72718337.pdf>
- Echeburúa, E., Fernández, J. & Baez, C. (1999). Avances en el tratamiento del juego patológico. *Adicciones*, 11(4), 349-361. <https://asayar.es/data/documents/ManualJuegoPatologico.pdf>
- Echeburúa, E., Salaberría, K. & Cruz, M. (2014) Nuevos retos en el tratamiento del juego patológico, *Terapia psicológica*, Vol. 32, Nº 1, 31-40. [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S071848082014000100003](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S071848082014000100003)
- Espejo, T., Chacón, R., Castro, M., Zurita, F., Martínez, A. y Pérez, A. (2018). Incidencia del consumo de videojuegos en el autoconcepto académico-físico de estudiantes universitarios. *Revista De Medios Y Educación*, (52), 7-19. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i52.01>.
- Fuentes (2020). *Funcionamiento familiar y estilos de crianza asociados a la dependencia de videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón*. [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Unión] [https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/4670/Nubia\\_Tesis\\_Maestro\\_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/4670/Nubia_Tesis_Maestro_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Garassini, M. y Camilli, C. (2012) La felicidad duradera. Estudios sobre el bienestar en la psicología positiva. Caracas, Venezuela. Alfa. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80528401012>
- García, C. & Gonzales, I. (2000). La categoría bienestar psicológico. Su relación con otras categorías sociales. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S086421252000000600010](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S086421252000000600010) García, F. (2005). Videojuegos: Un análisis desde el punto de vista educativo. [http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis\\_educativo.pdf](http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis_educativo.pdf)
- García, J., Klimenko, O., Plaza, D., Bello, C. & Sanchez, N. (2012). *Estrategias preventivas en relación a las conductas adictivas en adolescentes*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6573535>
- García, P., Buil, P. & Solé, M (2016). Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del “juego responsable”. *Política y Sociedad* 53(2), 551-575. [https://repositori.uic.es/bitstream/handle/20.500.12328/1348/Buil%20Gazol%2c%20Maria%20Pilar%20et%20al.\\_Consumos%20de%20riesgo\\_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositori.uic.es/bitstream/handle/20.500.12328/1348/Buil%20Gazol%2c%20Maria%20Pilar%20et%20al._Consumos%20de%20riesgo_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Garrido, M., Jaén P. & Domínguez, A (2004) Ludopatía y relaciones familiares: clínica y tratamiento. Barcelona, España: Paidós. [file:///C:/Users/user/Downloads/DialnetLaLudopatia-3099532%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/DialnetLaLudopatia-3099532%20(1).pdf)
- Gaxiola, J. & Palomar, J. (2016). *El Bienestar Psicológico: Una mirada desde Latinoamérica*. <https://qartuppi.com/ciencias-sociales/bienestar/>
- González, A. (2017). Factores de riesgo en la ludopatía. <https://www.ivanesalud.com/factoresde-riesgo-en-la-ludopatia/>
- Gozme, Y. & Uracahua, P. (2018). *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la institución educativa particular Eduardo Francisco*. [Tesis de licenciatura, Universidad San Agustín de Arequipa]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10307/EDgofay.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Gusano, G. (2017). Características diferenciales entre el juego online y el juego presencial. <http://famacasman.org/caracteristicas-diferenciales-entre-el-juego-online-y-el-juegopresencial>
- Gual, A. & Sambola, J (2020). Tipos de ludopatía. <https://www.newlinecenter.es/>
- Hernandez, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2006). Metodología de la Investigación. <https://www.esup.edu.pe/wpcontent/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>.
- Hernández, M. & Bujardón, A. (2020). Fundamentos teóricos para un estudio sobre la ludopatía, *Humanidades Médicas*, Vol. 20(3), 606624. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S172781202020000300606](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S172781202020000300606).
- Labrador, F. & Becoña, E. (1994). El juego patológico: prevalencia en España *Salud y drogas*, Vol. 4(2), pp. 9- 34. <https://www.redalyc.org/pdf/839/83940202.pdf>.
- Layme, C. (2019). *Funcionamiento familiar y su relación con la ludopatía en adolescentes de la institución educativa secundaria Pedro Vizcapaza Alarcón de Azangaro*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. <https://1library.co/document/yr3m84py-funcionamiento-ludopatia-adolescentesinstitucion-educativa-secundaria-vilcapaza-azangaro.html>
- Mayta, M. (2018). *La Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal*. [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37789>.
- Merma (2020). *Adicción a los juegos online y su influencia en el rendimiento académico en estudiantes*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. [http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/17683/Merma\\_Quispe\\_Juan\\_Hermenegildo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/17683/Merma_Quispe_Juan_Hermenegildo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Montagud (2019). Tipos de ludópatas, causas y síntomas. <https://psicologiamente.com/drogas/tipos-de-ludopatia>
- Ochoa, E.; Labrador, F.J.; Echeburúa, E.; Becoña, E., & Vallejo, M.A. (1994). El juego patológico. Barcelona: Plaza & Janés. [file:///C:/Users/user/Downloads/DialnetElJuegoPatologico-2698861%20\(13\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/DialnetElJuegoPatologico-2698861%20(13).pdf)
- Organización Mundial de la Salud, (2000). Guía de bolsillo de la Clasificación CIE-10 - Clasificación de los trastornos mentales y del comportamiento. España: editorial médica Panamerica S. A. [https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/42326/8479034920\\_spa.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/42326/8479034920_spa.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Reynalte, F. (2021). *Adicción a los videojuegos y bienestar psicológico en estudiantes de Lima Metropolitana*. [Tesis de Licenciatura, Universidad privada del norte de Lima]. <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/28317/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ríos, J. & Escudero, C. (2016). Neurobiología del juego patológico: manifestaciones clínicas e implicaciones neuropsicológicas. *Katharsis*, 18 (22), 305-337. <https://revistas.iue.edu.co/index.php/katharsis/article/view/823>
- Ruiz, L. (2018). Las causas de la ludopatía o juego patológico. VIU. <https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/las-causas-de-laludopatia-o-juego-patologico>

- Ryff, C. D., & Singer, B. H. (2008). Conócete a ti mismo y conviértete en lo que eres: un enfoque eudaimónico del bienestar psicológico. *Revista de Estudios de la Felicidad*, Vol. 9(1), 13-39. <https://www.redalyc.org/pdf/4397/439742471004.pdf>.
- Solari, L. (2018). Depresión y bienestar psicológico en usuarios del centro del adulto mayor de la Clínica Ancije- ESSALUD [Tesis de maestría; Universidad Nacional Federico Villarreal]. <http://repositorio.unfv.edu.pe/handle/UNFV/2085>
- Uchuypoma, D. (2017) Juegos online: una mirada desde el juego patológico. *Hamutay*, 4 (2), 55-64. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6230643>
- Urdaniz, G. (1997). Estudio cualitativo de la ludopatía en Navarra. Navarra, España: Fundación Bartolomé de Carranza. [https://www.fundacioncajanavarra.es/sites/default/files/file\\_destaca/estudio-juegosdeazar-navarra\\_es\\_web.pdf](https://www.fundacioncajanavarra.es/sites/default/files/file_destaca/estudio-juegosdeazar-navarra_es_web.pdf).
- Unicef (2017). El mundo actual digital. <https://www.unicef.org/peru/comunicadosprensa/unicef-pide-protger-los-ninos-en-el-mundo-digital-al-tiempo-que-se-mejora-el>
- Ylla, S. (2018). *Adicción a videojuegos y ansiedad en jóvenes de la facultad de ciencias e ingenierías físicas y formales de la universidad católica de santa maría*. [Tesis de Licenciatura, Universidad católica de Santa María]. <https://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/UCSM/8474/76.0377.PS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## Anexos

### Anexo A

#### VERSIÓN ADAPTADA DEL CUESTIONARIO DE LUDOPATÍA VIRTUAL DE MAYTA

Grado:

Sección:

Edad:

Estimado estudiante: Lea cuidadosamente y de forma clara los enunciados de las preguntas, no deje preguntas sin contestar.

Así mismo, marque con un aspa en sólo uno de los cuadros de cada pregunta

	ITEMS	1 No	2 A veces	3 Si
1	¿Te enojas con facilidad cuando no juegas con videojuegos?			
2	¿Sientes un impulso desenfrenado por jugar?			
3	¿Tu tolerancia termina cuando dejas de jugar videojuegos?			
4	¿Juegas todos los días de la semana?			
5	¿Juegas más de tres horas al día?			
6	¿Dejas de comer por jugar más tiempo?			
7	¿Prefieres invertir más tiempo en los videojuegos que estar con tú familia?			
8	¿Te gustaría estar todo el tiempo en los juegos virtuales?			
9	¿Tus amigos influyen para que vayas a jugar?			
10	¿Tus amigos ingresan constantemente a los videojuegos?			
11	¿Tus amigos faltan a clases por conectarse a los videojuegos?			
12	¿A la hora de jugar virtualmente prefieres hacerlo con tus amigos?			
13	¿Alguna vez tus padres te han castigado por jugar con mucha frecuencia?			
14	¿Afectado tu relación con tus padres por culpa de los juegos online?			
15	¿Sueles invertir mucho dinero en los juegos online?			

16	¿El dinero que gastas en los videojuegos usualmente te lo dan tus padres?			
17	¿Sueles gastar todo el dinero que tienes hasta el punto de prestar más y endeudarte ?			
18	¿En lugar de hacer tus tareas, prefieres ir a jugar?			
19	¿Has preferido alguna vez jugar antes de estudiar para tu examen, sin importar el resultado?			
20	¿Has faltado alguna vez a clases por ingresar a jugar?			
21	¿Tus notas han bajado por ingresar a los videojuegos?			

**Anexo B**  
**ESCALA DE BIENESTAR**  
**PSICOLÓGICO DE RYFF**

Grado:

Sección:

Edad:

**Instrucciones** Su tarea es indicar su nivel de acuerdo con cada afirmación: 1 está totalmente en desacuerdo, 2 en desacuerdo, 3 algunas veces de acuerdo, 4 frecuentemente de acuerdo, 5 de acuerdo y 6 totalmente de acuerdo. Por favor, lea atentamente cada afirmación y complete en el espacio correspondiente. Recuerde que no hay ni buenos ni malos resultados en esta prueba, por lo tanto, seleccione el número que mejor describa cada afirmación.

N°	ITEMS	1 Totalmente en Desacuerdo	2 En Desacuerdo	3 Algunas Veces de Acuerdo	4 Frecuentemente de Acuerdo	5 De Acuerdo	6 Totalmente de Acuerdo
1	Cuando repaso la historia de mi vida estoy contento con cómo han resultado las cosas						
2	A menudo me siento solo porque tengo pocos amigos íntimos con quienes compartir mis preocupaciones						
3	No tengo miedo de expresar mis opiniones, incluso cuando son opuestas a las opiniones de la mayoría de la gente						
4	Me preocupa como otra gente evalúa las elecciones que he hecho en mi vida						
5	Me resulta difícil dirigir mi vida hacia un camino que me satisfaga						
6	Disfruto haciendo planes para el futuro y trabajar para hacerlos realidad.						
7	En general, me siento seguro y positivo conmigo mismo						
8	No tengo muchas personas que quieran escucharme cuando necesito hablar						
9	Tiendo a preocuparme sobre lo que otra gente piensa de mí.						
10	Me juzgo por lo que yo creo que es importante, no por los valores que otros piensan que son importantes						
11	He sido capaz de construir un hogar y un modo de vida a mi gusto.						
12	Soy una persona activa al realiza los proyectos que propuse para mí mismo						
13	Si tuviera la oportunidad, hay muchas cosas de mi mismo que cambiaría.						
14	Siento que mis amistades me aportan muchas cosas						
15	Tiendo a estar influenciado por la gente con fuertes convicciones.						
16	En general, siento que soy responsable de la situación en la que vivo						
17	Me siento bien cuando pienso en lo que he hecho en el pasado y lo que espero hacer en el futuro						
18	Mis objetivos en la vida han sido más una fuente de satisfacción que de frustración para mí						
19	Me gusta la mayor parte de los aspectos de mi personalidad.						
20	Me parece que la mayor parte de las personas tienen más amigos que yo.						
21	Tengo confianza en mis opiniones incluso si son contrarias al consenso general.						

22	Las demandas de la vida a menudo me deprimen.						
23	Tengo clara la dirección y el objetivo de mi vida.						
24	En general, con el tiempo siento que sigo aprendiendo más sobre mí mismo.						
25	En muchos aspectos, me siento decepcionado de mis logros en la vida.						
26	No he experimentado muchas relaciones cercanas y de confianza.						
27	Es difícil para mí expresar mis propias opiniones en asuntos polémicos.						
28	Soy bastante bueno manejando muchas de mis responsabilidades en la vida diaria.						
29	No tengo claro qué es lo que intento conseguir en la vida.						
30	Hace mucho tiempo que dejé de intentar hacer grandes mejoras o cambios en mi vida.						
31	En su mayor parte, me siento orgulloso de quien soy y la vida que llevo.						
32	Sé que puedo confiar en mis amigos, y ellos saben que pueden confiar en mí.						
33	A menudo cambio mis decisiones si mis amigos o mi familia están en desacuerdo.						
34	No quiero intentar nuevas formas de hacer las cosas; mi vida está bien como está.						
35	Pienso que es importante tener nuevas experiencias que desafíen lo que uno piensa sobre sí mismo y sobre el mundo.						
36	Cuando pienso en ello, realmente con los años no he mejorado mucho como persona.						
37	Tengo la sensación de que con el tiempo me he desarrollado mucho como persona.						
38	Para mí, la vida ha sido un proceso continuo de estudio, cambio y crecimiento.						
39	Si me sintiera infeliz con mi situación de vida daría los pasos más eficaces para cambiarla.						

## Anexo C



Chiclayo, 24 de junio de 2022

Carta N° 120-2022-USAT-EPSI

Prof.

**Álvaro Rafael Romero Peralta****Subdirector de la IE Colegio Nacional de San José de Chiclayo Presente.-****Asunto: Proyecto de Tesis**

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a la Srta. **VASQUEZ BRENIS ANGIE NICOLLE**, con documento de identidad N° **73183484**, estudiante del IX Ciclo Académico, quien actualmente cursa la asignatura de Seminario de Tesis 1 cuyo coordinador es el **Dr. Rony Edinson Prada Chapoñan de la Escuela de Psicología**. La estudiante se encuentra realizando el proyecto de Tesis, titulado: **Ludopatía virtual y su relación con el Bienestar psicológico en estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa de Chiclayo, 2022**, requisito según el Plan de Estudios de la Escuela.

Por tal motivo recorro a usted para que brinde su apoyo, proporcionándole las facilidades a la estudiante, para obtener la recolección de información requerida concerniente a su proyecto de Tesis.

Agradeciéndole por la deferencia que se sirva brindar a la presente le anticipo los sentimientos de mi consideración y estima.

Atentamente,



**Dra. Marilía Sibebe Cortez Vidal**  
**Directora (e)**  
**Escuela de Psicología**

## Anexo D

### CONSENTIMIENTO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

**Institución:** Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo

**Investigadora:** Vásquez Brenis, Angie Nicolle

**Título:** Ludopatía virtual y su relación con el Bienestar psicológico en estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa de Chiclayo, 2022

---

**Propósito del estudio:**

Se invita a participar a los estudiantes de esta investigación con la finalidad de poder identificar patrones conductuales de ludopatía virtual o alguna predisposición a serlo, ya que es cada vez mayor la prevalencia de los videojuegos y apuestas online en los adolescentes, afectando negativamente su desarrollo y estabilidad emocional, por ende, impactando en su bienestar psicológico.

**Procedimientos:**

Primero se evaluará a cada sujeto con los cuestionarios proporcionados por la investigadora. Después de eso se tendrá los resultados, para así poder presentar un diagnóstico apropiado sobre si los sujetos presentan alguna dificultad o dependencia al juego virtual. Esta investigación se realizará en el presente año.

**Riesgos:**

No existen riesgos por participar en este estudio de investigación.

**Beneficios:**

Esto ayudará a poder tener en cuenta si los sujetos evaluados presentan alguna dependencia o adicción al juego virtual.

**Costos e incentivos:**

Usted no deberá pagar nada por ser parte del estudio, igualmente no recibirá ningún incentivo económico, ni de otra índole.

**Confidencialidad:**

Se guardará la información obtenida en la evaluación. Si usted desea saber sobre el diagnóstico de los menores puede solicitarlos. Los resultados nos ayudarán a poder realizar el estudio de investigación, y serán revelados por la investigadora cargo, pero no se le enseñarán los datos personales que permitan la identificación del menor.

**Uso de la información obtenida:**

La información una vez procesada servirá para realizar el estudio de investigación.

**Derechos del participante:**

Si se decide que los menores participen del estudio de investigación, pueden retirarse de este en cualquier momento o no participar en alguna parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal de estudio, Angie Vásquez Brenis (972594545)

Si tienes preguntas sobre los aspectos éticos del estudio o crees que has sido tratado injustamente puedes contactar al Comité Institucional de Ética de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo 606200 anexo 227.

**Consentimiento**

Acepto voluntariamente que el colegio a cargo, participe en este estudio. Comprendo que significa su participación en el estudio y también entiendo que los menores no participe.

---

**Director**

Nombre:

DNI:

---

**Investigadora**

Nombre: DNI:

## Anexo E

### CONSENTIMIENTO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTGACIÓN

**Institución:** Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo

**Investigadora:** Vásquez Brenis, Angie Nicolle

**Título:** Ludopatía virtual y su relación con el Bienestar psicológico en estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa de Chiclayo, 2022

---

**Propósito del estudio:**

Se invita a participar a los estudiantes de esta investigación con la finalidad de poder identificar patrones conductuales de ludopatía virtual o alguna predisposición a serlo, ya que es cada vez mayor la prevalencia de los videojuegos y apuestas online en los adolescentes, afectando negativamente su desarrollo y estabilidad emocional, por ende, impactando en su bienestar psicológico.

**Procedimientos:**

Primero se evaluará a cada sujeto con los cuestionarios proporcionados por la investigadora. Después de eso se tendrá los resultados, para así poder presentar un diagnóstico apropiado sobre si los sujetos presentan alguna dificultad o dependencia al juego virtual. Esta investigación se realizará en el presente año.

**Riesgos:**

No existen riesgos por participar en este estudio de investigación.

**Beneficios:**

Esto ayudará a poder tener en cuenta si los sujetos evaluados presentan alguna dependencia o adicción al juego virtual.

**Costos e incentivos:**

Usted no deberá pagar nada por ser parte del estudio, igualmente no recibirá ningún incentivo económico, ni de otra índole.

**Confidencialidad:**

Se guardará la información obtenida en la evaluación. Si usted desea saber sobre el diagnóstico de los menores puede solicitarlos. Los resultados nos ayudarán a poder realizar el estudio de investigación, y serán revelados por la investigadora cargo, pero no se le enseñarán los datos personales que permitan la identificación del menor.

**Uso de la información obtenida:**

La información una vez procesada servirá para realizar el estudio de investigación.

**Derechos del participante:**

Si se decide que los menores participen del estudio de investigación, puede retirarse de este en cualquier momento o no participar en alguna parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal de estudio, Angie Vásquez Brenis (972594545)

Si tienes preguntas sobre los aspectos éticos del estudio o crees que has sido tratado injustamente puedes contactar al Comité Institucional de Ética de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo 606200 anexo 227.

**Consentimiento**

Acepto voluntariamente que el colegio a cargo, participe en este estudio. Comprendo que significa su participación en el estudio y también entiendo que los menores no participe.

---

**Psicólogo**

Nombre:

DNI:

---

**Investigadora**

Nombre: DNI:

**Anexo F**  
**Asentimiento para participar en un estudio de investigación**  
**(De 14 a 17 años)**

Instituciones : Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo – I.E “San José” Investigadora :  
 Vásquez Brenis, Angie Nicolle.  
 Título : Ludopatía virtual y su relación con el Bienestar psicológico en estudiantes de nivel secundaria de  
 una institución educativa de Chiclayo, 2022

**Propósito del estudio:**

Se le invita a participar del estudio con la finalidad de identificar patrones conductuales de ludopatía virtual o alguna predisposición a serlo, ya que es cada vez mayor la prevalencia de los videojuegos y apuestas online en los adolescentes, afectando negativamente su desarrollo y estabilidad emocional, por ende, impactando en su bienestar psicológico.

**Procedimientos:**

Si decides participar en este estudio tendrás que responder a dos test de aproximadamente 20 minutos cada uno.

**Riesgos:**

No existen riesgos por participar en este estudio. **Beneficios:**

Se le informará a la autoridad del plantel los resultados que se obtengan de los test realizados. Si lo desea, se le brindarán los resultados de manera personal, acercándose al departamento de psicología de la institución educativa.

**Costos e incentivos**

No deberás pagar por participar en el estudio. Igualmente, no recibirás ningún incentivo económico ni de otra índole.

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos tu información con códigos y no con nombres. Si los resultados son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de los participantes. Tus archivos no serán mostrados a ninguna persona ajena al estudio sin tu consentimiento.

**Uso de la información obtenida:**

La información una vez procesada será eliminada.

**Derechos del participante:**

Si decides participar en el estudio, puedes retirarte de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tienes alguna duda adicional, por favor pregunta al personal del estudio a Vásquez Brenis, Angie Nicole o llamar al 972594545.

Si tienes preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o crees que has sido tratado injustamente puedes contactar al Comité de Ética en Investigación de la Facultad de Medicina de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo: [comiteetica.medicina@usat.edu.pe](mailto:comiteetica.medicina@usat.edu.pe)

**ASENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente participar en este estudio, comprendo que significa mi participación en el estudio, también entiendo que puedo decidir no participar y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento.

***Participante***

Nombre:

DNI:

Fecha:

***Investigador***

Nombre:

DNI:

Fecha:

## Anexo G



**CONSEJO DE FACULTAD  
RESOLUCIÓN N° 236-2022-USAT-FMED**

**Chiclayo, 17 de octubre de 2022**

Vista la solicitud virtual N° TRL-2022-12226 en virtud de la aprobación con fecha 12 de octubre de 2022 por el Comité de Ética en Investigación de la Facultad de Medicina del Proyecto de Investigación de la estudiante VASQUEZ BRENIS ANGIE NICOLLE, de la Escuela de Psicología. Asesor: Mgtr. Sonia Jesus Pozada Parra.

**CONSIDERANDO:**

Que esta investigación forma parte de las áreas y líneas de investigación de la Escuela de Psicología.

Que el proyecto de Investigación denominado: **LUDOPATÍA VIRTUAL Y SU RELACIÓN CON EL BIENESTAR PSICOLÓGICO EN ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO, 2022**, fue aprobado por el Comité de Ética en Investigación de la Facultad de Medicina.

En uso de las atribuciones conferidas por la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo;

**SE RESUELVE:**

Artículo 1º.- Declarar aprobado el Proyecto de Investigación para continuar con el proceso de recolección de datos y finalización del mismo.

Artículo 2º.- Dar a conocer la presente resolución a la interesada.

Regístrese, comuníquese y archívese.



**Mtro. Luis Enrique Jara Romero**  
Decano (e)  
Facultad de Medicina

**Mtro. Sorey Garjet Gayoso Dianderas**  
Secretaría Académica  
Facultad de Medicina