

Prevalencia del uso de videojuegos en adolescentes escolares de Lima Metropolitana

Prevalence of the use of video games in school adolescents in Metropolitan Lima

Recepción: agosto 15 del 2016 | Revisado: noviembre 9 del 2016 | Aceptado: diciembre 6 del 2016

FAVIO ROCA PAUCARPOMA ¹

ABSTRACT

In a sample of 1074 teenagers students from first to fifth year of high school, belonging to 10 districts of Lima, validity tests-test item where acceptable rates, high and very high discrimination were obtained were conducted. The reliability by Cronbach Alpha method and test halves of Guttman was acceptable in all areas, highlighting the area where the player addicted Alfa value was 0.801. On the other hand, the types of video game players are identified. To this end, we considered the four scales of Game Use Survey: Casual, Regular, Hard, Professional, showing a higher prevalence Player Addict with a frequency of 345 and a percentage of 32.0%. In addition, of the 10 districts for the prevalence of each type of player (casual, regular, addicted and professional), the district of Rimac has a higher frequency in all cases (52, 62, 73 and 42) and percentage (26, 24.41, 21.16 and 24.14%) compared to the others.

Key words: addiction, video games, player types

RESUMEN

En una muestra de 1074 estudiantes adolescentes de primer a quinto año de secundaria, pertenecientes a 10 distritos de Lima Metropolitana, se realizaron pruebas de validez ítem-test a la Escala de Uso del videojuego, y se obtuvieron índices de discriminación aceptables, altos y muy altos. La confiabilidad por el método Alfa de Cronbach y por la prueba de mitades de Guttman fue aceptable en todas las áreas, destacando el área Jugador adicto, donde el valor del Alfa fue de 0.801. Por otro lado, se identificaron los tipos de jugadores de videojuegos. Para ello, se consideraron las cuatro escalas de la Encuesta de Uso del Videojuego: Casual, Regular, Adicto, Profesional, evidenciándose una prevalencia mayor del Jugador Adicto con una frecuencia de 345 y un porcentaje de 32.0 %. Además, de los 10 distritos para la prevalencia de cada Tipo de jugador (casual, regular, adicto y profesional), el distrito del Rímac tiene una mayor frecuencia en todos los casos (52, 62, 73 y 42) y porcentaje (26, 24.41, 21.16 y 24.14 %) respectivamente, en comparación con las demás

Palabras clave: adicción, videojuegos, tipo de jugador

¹ Universidad Nacional Federico Villarreal
favioroca@hotmail.com

Tanto el juego simbólico como el juego regido por reglas han sido de gran importancia en el desarrollo psicológico humano, ya que mediante estos se ha podido adquirir destrezas tales como la comprensión del entorno del niño, el desarrollo de su lenguaje, desarrollo emocional y su capacidad imaginativa, lo que le permitirá más adelante adaptarse a su medio, y por ende le facilitará la convivencia, tolerancia y respeto por los demás. Mientras estos juegos están bajo el control de la persona y tienen por objetivo la diversión, no representan ningún problema para quien lo practica, pero cuando este juego se convierte en compulsivo, problemático y patológico se usa como un medio para evadir la realidad o demuestra una incapacidad para manejarla, puede rebasar la dimensión de recreativo y trasladarse a representar una actividad dañina para la persona. Cuando esto ocurre, estamos hablando de adicción al juego. Hoy en día, la demanda de atenciones en los centros de salud urbana refleja que son los adolescentes y niños los usuarios de una forma de compulsión, los llamados videojuegos.

Marcano (2008) afirma que un video jugador es alguien que maneja juegos interactivos, como videojuegos o juegos de tableta. Este término incluye a quienes, no necesariamente, se consideran videojugadores o jugadores casuales así como aquellos que pasan un tiempo significativo de ocio en jugar o aprender sobre videojuegos. Este concepto también describe personas que trabajan en métodos relevantes de tecnología para la jugabilidad. Existen muchas comunidades de video jugadores alrededor del mundo. Muchas de estas toman la forma de foros de discusión y de otras comunidades virtuales, como clubs sociales de universidad o bachillerato.

Marcano (2008) refiere que los tipos de jugadores de videojuego son:

Casual. Individuo que no está comprometido, propiamente, a conseguir todos los objetivos posibles en un juego. No suelen emplear mucho tiempo en un juego dado, caracterizándose, en muchos casos, por jugar a muchos jue-

gos, pero durante poco tiempo o en intervalos irregulares. No tienen interés en mejorar sus habilidades ya que lo consideran solo un pasatiempo. El jugador casual se caracteriza por no tener conocimientos sobre videojuegos en general, mostrar más interés por los videojuegos sencillos y sin gran complejidad y jugar solamente de manera casual sin ser muy entusiasta.

Regular. Juega de manera habitual, establece horas y días fijos de juego. Tiene ciertos conocimientos de los video juegos, son competitivos pero no tienen interés en ser los mejores.

Adicto. Se caracteriza por ser un jugador que dedica muchas horas al día a jugar videojuegos, ignorando cualquier consecuencia negativa. Puede pasar largas horas frente a una computadora y no asumir las consecuencias que ello le trae en diferentes áreas de su vida. Son muy competitivos, buscan mejorar constantemente y tener puntuaciones máximas. No quedan satisfechos con terminar un videojuego, suelen ganar dinero y participar de campeonatos. Convierten su juego en su estilo de vida, carecen de vida social. Adams (2002), utilizando el término de jugador duro, como sinonimia de jugador adicto.

Profesional. Se caracteriza por ser un jugador con habilidades extraordinarias. Es considerado un jugador experto por la comunidad. Un gran grupo de estos jugadores logran ganar dinero por sus habilidades, integrarse a un equipo y participar en torneos. (Adams, 2002)

El uso de videojuegos, hoy en día, merece mayor atención como una problemática social en el Perú, pues así como en otros países, se ha convertido en un problema que afecta, sigilosamente, la conducta de muchos adolescentes y por ende, sus relaciones sociales, académicas y familiares. Pese a ello, los estudios realizados en Sudamérica y en el Perú son escasos (Becoña, 2004).

Jariego y López (2003) realizaron una investigación “Adolescentes y los videojuegos” que contó con la participación de 207 adolescentes escolares entre 10 y 17 años de distintas

escuelas de Primaria y Secundaria de nuestra capital. Se utilizaron diferentes instrumentos como un cuestionario al efecto compuesto de 37 ítems que permitía obtener información del perfil de jugador, situación familiar, rendimiento académico y actividades realizadas en su tiempo libre; cuestionario de personalidad de Eysenck para adolescentes y cuestionario AF5 para analizar el autoconcepto. Los resultados muestran que el grado de implantación de esta actividad es bastante elevado, surgiendo diferencias asociadas al género: la mayoría de video jugador son chicos, dedicando más del doble de tiempo que las chicas.

En el Perú, como ya se mencionó no se han obtenido muchos datos consistentes y confiables; sin embargo, un estudio realizado por DEVIDA en el 2007, dio a conocer una prevalencia de vida de 37.5% y una prevalencia de año de 19.8%. Además, se determinó que el 9% de la población estaba en riesgo de ser jugadores patológicos.

En otra investigación, "Video juegos: adicción y factores predictores" Vallejos y Capa (2010); evaluaron el modo de cómo están relacionados la funcionalidad familiar y los estilos interactivos con la adicción a los juegos en los adolescentes, así como las consecuencias que genera dicha adicción. Se empleó una muestra probabilística estratificada de escolares de centros educativos estatales de secundaria de Lima Metropolitana, incluyendo escolares de ambos sexos con edades entre 11 y 18 años. Los resultados indican que el 85% de los adolescentes acceden a los videojuegos, aun cuando los varones juegan más que las mujeres. Tanto las mujeres (70.6%) como los hombres (94.7%) hacen uso alto del videojuego. Destacan que los lugares donde se juega los videojuegos son la propia casa (40%) y en las cabinas de Internet (42%).

Del mismo modo, en el 2012, Arcaya, Martina y Romero en un estudio realizado en nuestro país encontraron que un 37.5% ha jugado alguna vez en su vida y que existe una relación inversa entre el nivel de integración familiar y la práctica de juegos al azar en la población, donde las per-

sonas con alta integración familiar presentan 19 % menos probabilidad de haber practicado alguna vez en su vida juegos de azar y 32% menos probabilidad en comparación a aquellas que presentan una integración familiar baja.

Por todo lo expuesto, nos planteamos la siguiente interrogante ¿qué tipo de jugador prevalece en los adolescentes escolares de Lima Metropolitana usuarios del videojuego a través de internet?

El estudio es relevante porque las cabinas de videojuegos y los juegos en red cada día se ponen más de moda en nuestro país. El creciente número de ellos nos permite inferir un proporcional y progresivo incremento de usuarios del mismo que se ha transformado de un simple juego de entretenimiento a una actividad compulsiva que lleva al usuario a desarrollar adicción a los videojuegos. Este tipo de juego compulsivo interfiere tanto en la conducta del usuario que termina priorizando dicha actividad sobre otras como las académicas, familiares y sociales, deteriorando su desempeño en la mayoría de sus actividades cotidianas.

Muchos adolescentes que desarrollan estrés en sus actividades académicas y en sus relaciones familiares tienden a incurrir reiterativamente en una actividad lúdica, en el caso de los adolescentes por desempeñar actividades académicas generadoras de ansiedad acuden a las cabinas de internet o dentro de sus propios domicilios, para aparentemente "desestresarse", incurriendo muchas veces en un uso repetitivo que interfiere en el desarrollo normal de su vida cotidiana.

Por ello, el objetivo principal de la presente investigación es identificar qué tipo de jugador prevalece en los adolescentes escolares de Lima Metropolitana que regularmente son usuarios de los videojuegos por Internet, a través de la Lista de Chequeo de Tipos de Jugadores a los videojuegos. Asimismo, como objetivos específicos se tiene: Ajuste psicométrico de la Lista de chequeo de tipos de jugadores a los videojuegos, identificar la prevalencia del tipo de jugador casual, identificar la prevalencia del tipo

de jugador regular, identificar la prevalencia del tipo de jugador Adicto e identificar la prevalencia del tipo de jugador profesional.

Conocer el porcentaje de adolescentes escolares inmersos en este problema permitirá elaborar y aplicar programas de prevención y promoción donde la información que se difunda permita tomar conciencia de lo que significa ser un jugador adicto a los videojuegos. Y con los que ya han desarrollado este problema, indicarles los centros especializados de intervención para la desadicción.

Método

Participantes

La muestra fue seleccionada de manera intencional y con base en criterios predeterminados. De esta manera, estuvo conformada por 1074 adolescentes escolares del primero al quinto de secundaria, entre varones y mujeres, de colegios públicos y privados de 10 distritos de Lima Metropolitana.

Tabla 1
Distritos de Lima Metropolitana que conforman la muestra

DISTRITOS	n
Ate Vitarte	181
San Juan de Miraflores	100
San Juan de Lurigancho	162
Rímac	240
Chosica	50
Chaclacayo	50
Independencia	44
San Martín de Porres	85
Villa María del Triunfo	61
Villa El Salvador	101
TOTAL	1074

Diseño y tipo de investigación

La investigación es de tipo descriptivo simple, ya que el objetivo fue identificar y medir las características de los tipos de jugadores.

Instrumento

Encuesta del uso del videojuego

Elaborado, por Favio Roca Paucarpoma. Es un cuestionario de 20 ítems que tiene la finalidad de dar a conocer los tipos de jugadores: casual, regular, adicto, profesional. Su elaboración está basada en los tipos de jugadores planteados por Adams en el 2002 y Marcano en el 2012, así como en hacer un paralelo con los tipos de consumidores a sustancias psicoactivas aceptado por diferentes autores: experimental, ocasional, habitual y dependiente. El tipo de respuesta es dicotómica (sí o no). Tiene cuatro escalas: jugador casual, regular, adicto y profesional. Está dirigido a adolescentes entre 12 a 17 años. La aplicación puede ser de forma individual o colectiva.

Procedimiento

Seleccionada la muestra de adolescentes escolares que cursan el nivel secundario entre primero y quinto año, se les aplicó la Lista de Chequeo de Tipos de Jugadores de videojuegos para determinar qué tipo de jugadores son. La aplicación se dio en grupos menores para controlar la deseabilidad social y la influencia de la presión del grupo.

Después de la aplicación, se procedió a elaborar la base de datos para el análisis estadístico de los resultados. Se utilizó el paquete estadístico SPSS 23.0. y finalmente, elaboró el informe de investigación para la respectiva presentación.

Resultados

Análisis psicométrico del instrumento psicológico

Prueba de validez ítem- test para cada factor de la encuesta de uso del videojuego

En la Tabla 2 se presenta el análisis de ítems para el Área Jugador Casual, donde los índices de discriminación presentan valores para mejorar.

Tabla 2

Análisis de Ítems del Área Jugador Casual

ÍTEM	ÍNDICE DE DISCRIMINACIÓN	CATEGORÍA
1	0.126	Mejorar
2	0.154	Mejorar
3	0.089	Eliminar

En la Tabla 3 se presenta el análisis de ítems para el área jugador regular. Se evidencia índices de discriminación por mejorar.

Tabla 3

Análisis de Ítems del Área Jugador Regular

ÍTEM	ÍNDICE DE DISCRIMINACIÓN	CATEGORÍA
4	0.150	Mejorar
5	0.156	Mejorar
6	0.217	Poco

En la Tabla 4 se presenta el análisis de ítems para el área jugador adicto, donde se evidencia que los ítems tienen índices de discriminación altos y muy altos.

Tabla 4

Análisis de Ítems del factor Jugador Adicto

ÍTEMS	ÍNDICE DE DISCRIMINACIÓN	CATEGORÍA
7	0.461	Muy bien
8	0.466	Muy bien
9	0.546	Muy Bien
10	0.478	Muy Bien
11	0.460	Muy Bien
12	0.385	Bien
13	0.466	Muy Bien
14	0.469	Muy Bien
15	0.461	Muy Bien
16	0.280	Poco
17	0.430	Muy Bien
18	0.465	Muy Bien

En la Tabla 5 se presenta el análisis de ítems para el área jugador profesional, en la cual se evidencian valores muy altos.

Tabla 5

Análisis de Ítems del Área Jugador Profesional

ÍTEMS	ÍNDICE DE DISCRIMINACIÓN	CATEGORÍA
19	0.430	Muy bien
20	0.430	Muy bien

Pruebas de confiabilidad de la encuesta de uso del videojuego

La Tabla 6 presenta puntajes aceptables y altos de confiabilidad con el uso, el coeficiente

Alpha de Cronbach para cada una de las cuatro áreas. El mayor valor del coeficiente alfa se encuentra en el Área Jugador Adicto, 0.801 es altamente significativo cuando $p < .001$.

Tabla 6

Prueba de Confiabilidad de la Encuesta de Uso del Videojuego, coeficiente Alpha de Cronbach

ENCUESTA DE USO DEL VIDEOJUEGO	ALFA DE CRONBACH	<i>p</i>
Área 1: Jugador Casual	0.230	.000
Área 2: Jugador Regular	0.311	.000
Área 3: Jugador Adicto	0.801	.000
Área 4: Jugador Profesional	0.601	.000

Por otro lado, las Tablas 7 y 8 presentan otras dos pruebas de fiabilidad. El coeficiente de Spearman – Brown es aceptable, y es mayor en el Área Jugador Adicto, para $p < .001$

al igual que el coeficiente por mitades de Guttman, lo cual señala un buen nivel de confiabilidad de los datos de la Encuesta de uso del videojuego.

Tabla 7

Prueba de confiabilidad de la encuesta de uso del videojuego: coeficiente de Spearman-Brown y método por mitades de Guttman.

ENCUESTA DE USO DEL VIDEOJUEGO	SPEARMAN BROWN	<i>p</i>	COEFICIENTE DE GUTTMAN	<i>p</i>
Área 1: Jugador Casual	0.172	.000	0.152	.000
Área 2: Jugador Regular	0.374	.000	0.338	.000
Área 3: Jugador Adicto	0.739	.000	0.735	.000
Área 4: Jugador Profesional	0.601	.000	0.601	.000

En la Tabla 8 se observa que, de la muestra total, el tipo de **jugador adicto**, es el que más prevalece en los estudiantes adolescentes, con una frecuencia de 345 y un porcentaje de 32.0

% y la categoría de jugador profesional es el que menos prevalece con una frecuencia de 174 y un porcentaje de 16.2%.

Tabla 8

Prevalencia de uso de videojuegos en adolescentes escolares según el tipo de jugador

TIPO DE JUGADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Jugador casual	200	18.6
Jugador regular	254	23.7
Jugador adicto	345	32.0
Jugador profesional	174	16.2
No Jugadores	101	9.5

En la Tabla 9 se observa que, el tipo de **jugador casual** presenta una prevalencia mayor

en mujeres, con una frecuencia de 106 y un porcentaje de 53%.

Tabla 9

Prevalencia del jugador casual según género

GÉNERO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Femenino	106	53.00
Masculino	94	47.00

En la Tabla 10 se observa que el tipo de **jugador casual** presenta una prevalencia mayor en cuarto año, con una frecuencia de 54 y un

porcentaje de 27.0 % y menor en quinto año, con una frecuencia de 25 y un porcentaje de 12.5%.

Tabla 10

Prevalencia del jugador casual según año de estudios

AÑO DE ESTUDIOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Primer año	42	21.00
Segundo año	32	16.00
Tercer año	47	23.5
Cuarto año	54	27.0
Quinto año	25	12.5

En la Tabla 11 se observa que, el tipo de **jugador casual** presenta una prevalencia mayor en los distritos de San Juan de Lurigancho y El Rímac, con una frecuencia de 52 y un por-

centaje de 26.0 % y menor en los distritos de Chosica y Chaclacayo, con una frecuencia de 4 y un porcentaje de 2.0%.

Tabla 11

Prevalencia del jugador casual según distrito

DISTRITO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ate Vitarte	29	14.5
San Juan de Miraflores	24	12.0
San Juan de Lurigancho	52	26.0
Rímac	52	26.0
Chosica	4	2.0
Chaclacayo	4	2.0
Independencia	8	4.0
San Martín de Porres	13	6.5
Villa María del Triunfo	6	3.0
Villa El Salvador	8	4.0

En la Tabla 12 se observa que, el tipo de **jugador regular** presenta una prevalencia ma-

yor en varones, con una frecuencia de 143 y un porcentaje de 56.29 %.

Tabla 12

Prevalencia del jugador regular según género

GÉNERO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Femenino	111	43.71
Masculino	143	56.29

En la Tabla 13 se observa que, el tipo de **jugador regular** presenta una prevalencia mayor en cuarto año, con una frecuencia de 65 y

un porcentaje de 25.60 % y menor en segundo año, con una frecuencia de 36 y un porcentaje de 14.17%.

Tabla 13
Prevalencia del jugador regular según año de estudios

AÑO DE ESTUDIOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Primer año	49	19.29
Segundo año	36	14.17
Tercer año	56	22.04
Cuarto año	65	25.60
Quinto año	48	18.90

En la Tabla 14 se observa que, el tipo de **jugador regular** presenta una prevalencia mayor en el distrito del Rímac, con una frecuencia

de 62 y un porcentaje de 24.41 % y menor en el distrito de Villa María del Triunfo, con una frecuencia de 11 y un porcentaje de 4.33%.

Tabla 14
Prevalencia del jugador regular según distrito

DISTRITO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ate Vitarte	56	22.05
San Juan de Miraflores	20	7.86
San Juan de Lurigancho	22	8.65
Rímac	62	24.41
Chosica	13	5.12
Chaclacayo	14	5.52
Independencia	15	5.91
San Martín de Porres	18	7.09
Villa María del Triunfo	11	4.33
Villa El Salvador	23	9.06

En la Tabla 15 se observa que, el tipo de **jugador adicto** presenta una prevalencia ma-

yor en varones con una frecuencia de 225 y un porcentaje de 65.22 %.

Tabla 15
Prevalencia del jugador adicto según género

GÉNERO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Femenino	120	34.78
Masculino	225	65.22

En la Tabla 16 se observa que, el tipo de **jugador adicto** presenta una prevalencia mayor en Primer año, con una frecuencia de 99 y un

porcentaje de 28.70 % y menor en Quinto año con una frecuencia de 45 y un porcentaje de 13.04%.

Tabla 16

Prevalencia del jugador adicto según año de estudios

AÑO DE ESTUDIOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Primer año	99	28.70
Segundo año	54	15.65
Tercer año	68	19.71
Cuarto año	79	22.90
Quinto año	45	13.04

En la Tabla 17 se observa que, el tipo de **jugador adicto** presenta una prevalencia mayor en el distrito del Rímac, con una frecuencia de

73 y un porcentaje de 21.16 % y menor en el distrito de Independencia, con una frecuencia de 14 y un porcentaje de 4.06%.

Tabla 17

Prevalencia del jugador adicto según distrito

DISTRITO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ate Vitarte	61	17.68
San Juan de Miraflores	38	11.01
San Juan de Lurigancho	47	13.62
Rímac	73	21.16
Chosica	17	4.93
Chaclacayo	20	5.80
Independencia	14	4.06
San Martín de Porres	22	6.38
Villa María del Triunfo	22	6.38
Villa El Salvador	31	8.98

En la Tabla 18 se observa, qué porcentaje de la muestra cumple con cada uno de los criterios diagnósticos de adicción, y cuál es el criterio diagnóstico con mayor frecuencia y porcentaje. El criterio diagnóstico con mayor

frecuencia es el de “Algunas veces, conectarme al videojuego me ha ayudado a dejar de sentirme ansioso, triste o aburrido” (Síndrome de Abstinencia), con un porcentaje de 57.7%.

Tabla 18

Prevalencia de los Criterios Diagnósticos de Adicción

Criterios Diagnósticos de Adicción	ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Obsesión	7	408	38.0
Se engaña para ocultar el grado de implicación con el internet.	8	288	26.8
Pérdida de autocontrol (al inicio)	9	379	35.3
Pérdida de autocontrol (al finalizar)	10	244	22.7
Síndrome de abstinencia	11	197	18.3
Síndrome de abstinencia	12	620	57.7
Priorizar el juego sobre otras actividades académicas	13	245	22.8
Priorizar el juego sobre otras actividades familiares	14	209	19.5
Priorizar el juego sobre otras actividades familiares	15	167	15.5
Priorizar el juego sobre otras actividades sociales	16	243	22.6
Abandono progresivo de placeres naturales (comer)	17	176	16.4
Abandono progresivo de placeres naturales (dormir)	18	341	31.8

En la Tabla 19 se observa que, el tipo de **jugador profesional** presenta una prevalencia mayor en varones, con una frecuencia de 127 y un porcentaje de 72.99 %

Tabla 19
Prevalencia del jugador profesional según género

GÉNERO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Femenino	47	27.01
Masculino	127	72.99

En la Tabla 20 se observa que, el tipo de **jugador profesional** presenta una prevalencia mayor en primer año, con una frecuencia de 43 y un porcentaje de 24.71 % y menor en quinto año, con una frecuencia de 30 y un porcentaje de 17.24%.

Tabla 20
Prevalencia del jugador profesional según año de estudios

AÑO DE ESTUDIOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Primer año	43	24.71
Segundo año	32	18.40
Tercer año	35	20.11
Cuarto año	34	19.54
Quinto año	30	17.24

En la Tabla 21 se observa que, el tipo de **jugador profesional** presenta una prevalencia mayor en el distrito del Rímac, con una frecuencia de 42 y un porcentaje de 24.14 % y menor en el distrito de Villa María del Triunfo, con una frecuencia de 4 y un porcentaje de 2.30%.

Tabla 21
Prevalencia del jugador profesional según Distrito

DISTRITO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ate Vitarte	35	20.11
San Juan de Miraflores	18	10.34
San Juan de Lurigancho	28	16.10
Rímac	42	24.14
Chosica	7	4.02
Chaclacayo	9	5.17
Independencia	7	4.02
San Martín de Porres	11	6.32
Villa María del Triunfo	4	2.30
Villa El Salvador	13	7.48

Discusión

El tipo de jugador adicto que conforma la mayor población encontrada en el presente estudio, cumple el criterio diagnóstico de “prioriza el juego sobre otras actividades como las familiares, sociales y académicas”.

Coincidentemente, aunque sin mencionar la palabra adicto, Becoña 2004 (citado por Rojas 2013) afirma que los videojuegos representan hoy en día un problema que afecta, sigilosamente, la conducta de muchos adolescentes y por ende, sus relaciones sociales, académicas y familiares.

Hemos encontrado que el tipo de jugador adicto alcanza mayor prevalencia, 32%. Este resultado relacionándolo con un estudio realizado por DEVIDA en el 2007, que dio a conocer una prevalencia de vida de 37.5% y una prevalencia de año de 19.8% determinó además que el 9% de la población estaba en riesgo de ser jugadores patológicos y mantiene una sostenibilidad recurrente de juego con los resultados del presente estudio. Si bien hay diferentes autores que hacen referencia de sinonimia entre jugador patológico y jugador adicto, podríamos inferir que, en nueve años se sobrepasó el 9%, ya que en el 2016 se había alcanzado el 32% de prevalencia.

También encontramos que la proporcionalidad de usuarios a videojuegos es de dos a uno, de varones respecto a las mujeres, específicamente, en el tipo de jugador adicto (65% vs. 35%), lo cual evidencia relación con los resultados encontrados con Jariego y López (2003) quienes obtuvieron información de las actividades realizadas en su tiempo libre de un grupo de 207 adolescentes, encontrando que la mayoría de videojugadores son varones y dedican más del doble de tiempo que las chicas.

Estos resultados también coinciden con los encontrados por Vallejos y Capa (2010) quienes utilizando una muestra de adolescentes de 11 a 18 años, encontraron que el 85% de los adolescentes acceden a los videojuegos, y que en términos de uso alto de videojuego el 94.7 son varones y el 70.6% mujeres. Cabe mencionar que en la presente investigación, realizada seis años después, el 90.5 de los adolescentes acceden a los videojuegos, observándose un incremento del 5.5%

Por lo expuesto, se concluye que de una población de 1074 adolescentes escolares, el 90.5% alguna vez en su vida usó los videojuegos. Asimismo, la mayor prevalencia de uso de videojuegos en adolescentes escolares se evidencia en el tipo de jugador adicto, alcanzando el 32%. La prevalencia del jugador adicto según género es dos varones por cada mujer.

La mayor prevalencia de jugadores adictos se presenta en el primer año de secundaria. El tipo de jugador adicto presenta una prevalencia mayor en el distrito del Rímac

Referencias

- Adams, E. (2002). From casual to core: A statistical mechanism for studying gamer dedication. Magazine Gamasutra. Recuperado 21 de setiembre del 2015 de http://www.gamasutra.com/view/feature/131397/from_casual_to_core_a_statistical_.php
- Arcaya, M., Martina, M., Gutiérrez, C. y Romero, Y. (2012). Práctica de juegos de azar y su relación con la integración familiar. Revista Peruana de Epidemiología ISSN 1609-7211
- Becoña, E. (2004). *El juego patológico: prevalencia en España*. Trabajo Monográfico de juego patológico. Revista Salud y Drogas. Vol. 4, nº 2, 9-34.
- DEVIDA (2007). Comisión Nacional para el Desarrollo y Vida sin drogas (DEVIDA). III Encuesta Nacional de consumo de drogas en Población general de Perú 2006. Lima:
- Jariego, R. y López, J. (2003), *Los adolescentes y los videojuegos*. Recuperado el 21 de setiembre del 2015 http://www.cop.es/delegaci/andocci/files/contenidos/vol21_1_5.pdf
- Marcano, B. (2008). Juegos serios y entretenimiento en la sociedad digital. (Versión electrónica). "Teoría de la educación: Educación y cultura en la sociedad de la información", 9 (3), 93-107.
- Vallejos, M. y Capa, W. (2010). *Video juegos: adicción y factores predictores*. Avances de psicología. Vol. 18(1). Lima, Perú.

