



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS Y SOCIALES

LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA

TRABAJO DE INTEGRACIÓN FINAL:

***“Adicción al gaming, Flow y motivación en adultos jóvenes de CABA y GBA de
16 a 25 años”***

Alumno:

Viegas Pires, Rodrigo Joaquin

Tutor:

González Caino, Pablo Christian

Fecha de entrega: 10/12/2020

ÍNDICE

Resumen.....	3
Abstract.....	3
Introducción.....	4
Objetivo General	6
Objetivos Específicos	6
Hipótesis	6
Marco Teórico	7
Motivación	7
Adicciones	8
Flow	11
Estado del Arte.....	15
Metodología	20
Diseño	20
Participantes.....	20
Instrumentos.....	20
<i>Flow State Scale (FSS; Jackson y Marsh, 1996)</i>	21
<i>Scale of Game Addiction Scale for Adolescents (GASA; Lemmens et. al., 2009)</i>	21
<i>Escala de motivación adolescente (EM1; Ramírez, 2014)</i>	22
Procedimientos de recolección de datos.....	22
Procedimientos de análisis de datos.....	22
Resultados	23
Discusión.....	32
Limitaciones y futuras líneas de investigación	37
Referencias bibliográficas	40
Anexos I: Instrumentos.....	46

Resumen

La adicción al *gaming* y el *Flow* han sido variables que comenzaron a surgir en estos últimos años. En donde muchas empresas comercializadoras de entretenimientos digitales aprovechan de la adicción para obtener mayores ingresos, aprovechando de las motivaciones de los jugadores para poder mantenerlos como clientes. En el presente trabajo se analizaron las correlaciones que existen entre las variables nombradas previamente en adultos jóvenes de CABA y GBA de 16 a 25 años. Se obtuvo una muestra de 902 personas (71,8% son hombres y el 28,2% mujeres), la edad promedio fue de 21,4 años. Los instrumentos utilizados fueron un cuestionario socio demográfico, *Flow State Scale* (FSS), *Scale of Game Addiction Scale for Adolescents* (GASA) y la Escala de motivación adolescente (EM1). Los resultados confirman que existe una correlación entre el género y la adicción, el *Flow* y la motivación, en este sentido también se confirma que los hombres tienden más a la adicción y al *Flow* y las mujeres superan a los hombres en cuanto a los niveles de motivación.

Palabras clave: *adicción al gaming, motivación, Flow.*

Abstract

The Gaming Addiction and Flow have been variables that began to emerge in recent years. Where many digital entertainment marketers take advantage of addiction to obtain higher income, taking advantage of the motivations of the players to be able to keep them as customers. In the present work, the correlations that exist between the previously mentioned variables in young adults from CABA and GBA aged 16 to 25 years were analyzed. A sample of 902 people was obtained (71.8% are men and 28.2% women); the average age was 21.4 years. The instruments used were a sociodemographic questionnaire, Flow State Scale (FSS), Scale of Game Addiction Scale for Adolescents (GASA) and the Adolescent Motivation Scale (EM1). The results confirm that there is a correlation between sex and addiction, Flow and motivation, in this sense it is also confirmed that men tend more to addiction and Flow and women exceed men in terms of levels of motivation.

Keywords: *Gaming addiction, motivation, Flow.*

Introducción

Griffiths (2005), define que todas las adicciones contienen elementos variados que se mantienen estables, los cuales pueden ser cambios en el estado de ánimo, tolerancia, saliencia, abstinencia, conflictos con respecto a la adicción y en algunos casos pueden suceder las recaídas.

La adicción al *gaming* es un hecho que se está sucediendo cada vez más en la vida de los individuos, de esta manera se está reconociendo cada vez más esta problemática ya que el uso excesivo de videojuegos produce consecuencias negativas en los niveles psicosociales y físicos (Porter, 2010).

Las otras variables que se tienen en cuenta para la presentación de este proyecto son la motivación intrínseca y extrínseca. Según Pittman et al. (1982), la intrínseca consiste en la preferencia que tienen los sujetos por realizar ciertas actividades que contengan un grado de complejidad, como también que le generen intenciones de llevarlas a cabo e incluir una cierta cantidad de entretenimiento. En cambio, las extrínsecas son las acciones sencillas, previsibles y con grandes posibilidades de logro (Pittman et al., 1982).

Otro autor como Rodríguez (2006) define a la motivación intrínseca como un elemento que proviene del interior de las personas, en donde ellos lo tienen en su poder y de ello depende que puedan lograr el nivel de autorrealización al conseguir algún objetivo que se hayan propuesto. Para llevar esto a cabo, las personas deben estar incentivadas por la curiosidad hacia los nuevos rumbos. Cada vez que estas personas que se sienten motivadas de manera intrínseca logran alguna meta, se suelen justificar con que lo consiguieron gracias a sus competencias (Rodríguez, 2006).

Rodríguez (2006) en su estudio también incluyó la motivación extrínseca, y explica que son sucesos o elementos que son ajenos a los individuos, los cuales incentivan a las personas a la realización de ciertas acciones para obtener beneficios o evadir molestias que se le puedan ocasionar por no conseguir esos objetivos. Ciertamente es una manera en que las personas se centran en los resultados obtenidos y las consecuencias que les traen sus actos.

El *Flow* es un concepto algo novedoso y se están realizando investigaciones en los últimos tiempos. Este término contiene varios tipos de definiciones, pero en términos generales de lo considera como un estado de experiencia óptima, en donde se observa plenamente inmerso a la persona que esté realizando una actividad, la cual la realiza con su máximo rendimiento (López Torres, 2006).

Para esta investigación se llevará a cabo el análisis de los videojuegos y cómo van generando la adicción al *gaming* y el estado de *Flow*, junto con el estudio de aquellas motivaciones internas y externas que los motivan a permanecer frente a las pantallas durante horas.

Teniendo en cuenta este planteo, es posible analizar la siguiente pregunta de investigación: ¿Qué relación existe entre la motivación, el *Flow* y la adicción al *gaming* en personas entre 16 y 25 años de Capital Federal y Gran Buenos Aires?

La presente investigación se encuentra dentro del proyecto de investigación "Perfiles psicológicos y desempeño en jugadores de *e-sports*: un primer acercamiento a un fenómeno emergente" perteneciente al Instituto de Ciencias Sociales y Disciplinas proyectuales (INSOD) de la UADE.

Objetivo General

Describir y analizar la relación que existe entre la motivación, el *Flow* y la adicción al *gaming* en adolescentes de ambos géneros, entre 16 y 25 años de Capital Federal y Gran Buenos Aires.

Objetivos Específicos

1. Describir los niveles de motivación intrínseca/extrínseca, *Flow* y adicción al *gaming*.
2. Analizar si existen diferencias significativas de la motivación intrínseca/extrínseca, *Flow* y adicción al *gaming* según género y edad.
3. Analizar que correlación existe entre motivación intrínseca/extrínseca, *Flow* y la adicción.

Hipótesis

- 1) a. Los hombres presentarán un mayor puntaje de adicción al *gaming* y *Flow*, mientras que en el caso de las mujeres los puntajes de motivaciones extrínsecas serán mayores.
b. Los jóvenes de 16 a 20 años tendrán mayor puntuación de motivación intrínseca en comparación con los mayores de dicha edad.
c. Los jóvenes de 16 a 20 años demostrarán mayores niveles de adicción al *gaming* que los jóvenes de 20 a 25 años.
- 2) a. La adicción al *gaming* y el *Flow* tendrán una correlación positiva, de modo que a mayor puntuación de la adicción al *gaming*, mayores serán los niveles de *Flow*.
b. La motivación intrínseca y el *Flow* se relacionarán de manera positiva, concluyendo que, a mayor nivel de motivación intrínseca, mayor serán los niveles *Flow*.

Marco Teórico

Motivación

La motivación es un elemento muy importante para que la conducta humana genere movimiento y de esta manera impulsar hacia ciertas acciones que produzcan cambios en la vida de las personas, ya sea en los ámbitos educacionales, laborales o cualquier actividad que se lleve a cabo (Kanfer, 1990). Esto se confirma con el estudio que hicieron algunos investigadores, en donde definen a la motivación como un conjunto de procesos comprometidos en la orientación, activación y persistencia de la conducta (Pardee, 1990).

La motivación intrínseca continúa siendo un elemento clave en la vida de las personas ya que les brinda el interés por aprender y asimilar nuevos conceptos y vivencias (Ryan et al., 2000).

La intrínseca significa hacer algo por el hecho de que le parece intrínsecamente interesante o le parece atractivo efectuarlo, y la motivación extrínseca es cuando llevar a cabo una acción genera un resultado visible (Deci&Ryan, 1985).

Según los estudios de García Bacete y Doménech Betoret (1997), la motivación intrínseca está constituida por intereses que tengan las personas en adquirir nuevos conocimientos, curiosidad, competencia en actividades sociales. En cambio, la motivación extrínseca está presente cuando la persona está en búsqueda de aceptación por parte de algún grupo social o familiar y, por ende, también puede estar buscando críticas negativas. Además, la motivación extrínseca comprende a aquellos que se sienten estimulados para poder lograr premios y resaltar con notas que les permitan superar algún obstáculo.

Para González y Blanco (2008) la motivación afecta la manera en que las personas interactúan en las redes sociales y por ende en las computadoras. Esto favorece a que haya una adquisición de conocimientos con mayor facilidad. Además, genera cambios cognitivos duraderos por medio del enfrentamiento con aquellas posturas que defienden otras personas y que son diferentes a las de sí mismo. Esto favorece al aprendizaje de conductas que luego les pueden servir para un mejor rendimiento en los videojuegos.

Según Wang et al. (2008), los videojuegos alrededor del mundo, cada vez se están convirtiendo en la actividad preferida por las personas. Teniendo esto en

cuenta hay pocos estudios que analizan los procesos motivacionales que se encuentran debajo de esta actividad online. La pasión es una fuerza motivadora que forma parte del comportamiento que realizan los jugadores. Se define como una fuerte inclinación hacia una actividad que a las personas les gusta, que les parece importante, y en la que invierten tiempo y energía (Vallerand et al., 2003).

Desde otra perspectiva, se pueden considerar a los juegos como un elemento clave en la motivación, ya que es un factor facilitador por sus características lúdicas (González & Blanco, 2008). Dentro de los juegos, las personas pueden experimentar una gran variedad de emociones, en especial aquellas que van dirigidas hacia los integrantes que forman parte del juego multijugador en el que están inmersos. Esto se debe a que cada integrante se coloca en cierto rol específico para poder llevar a cabo la misión que deben cumplir, y de esta manera cooperar con otros para lograr la adquisición de recompensas (González & Blanco, 2008).

El investigador Yee (2006) ha explorado algunas de las principales motivaciones que tienen los jugadores pertenecientes a los videojuegos, de manera que demostró tres razones principales por las que juegan: relaciones (placer al interactuar con otros), inmersión (sentirse identificado con el personaje y vivir las fantasías) y el logro (obtener recompensas y sobrepasar obstáculos que se presenten). Las personas que jueguen también pueden llegar a obtener experiencias emocionales profundas provenientes de las acciones que realicen dentro del videojuego.

Los objetivos son elementos determinantes para el logro de las metas. En especial si es un objetivo en el cual se busca el aprendizaje para incrementar las competencias que caracterizan al individuo. Esto conlleva a querer encontrar juicios favorables acerca de sus competencias y también evitar juicios negativos, ya que podrían generar evitación de desafíos (Ellioy&Dweck, 1988).

Adicciones

La adicción es un trastorno que domina la voluntad de una persona, generando una conducta reiterada en el tiempo (Gomez, 1995). Consiste en la dependencia a sustancias, actividades, sentimientos, pasiones o relaciones que se apoderan de su mente controlándola y llevándola de esta manera a la pérdida del sentido común. Por ello es signo de que un aspecto de su vida se ve alterado por un estímulo que puede ser laboral, emocional, afectivo, entre otros. Se trata de un sometimiento

incondicional del individuo a dichos hábitos, es decir, absoluto, no admite limitación alguna, hace que todo el esfuerzo sea dirigido al objeto de la adicción logrando convertir al sujeto en “esclavo” de la enfermedad, sin importar si pone en peligro su salud física o mental, con tal de satisfacer la necesidad de obtener ese objeto adictivo (Gomez, 1995).

Según Chou y Ting (2003) existe un factor clave para el consumo monótono y es la obsesión que sienten los consumidores, aun cuando ellos saben que no es algo que les hace bien. Sin embargo, no todos los chicos llegan al punto de generar una adicción.

Según Carbonell et al. (2014), cuando se creó el DSM-5, se incluyó al *gamblingdisorder* debido a que el tener este estilo de adicción genera el accionar de los sistemas neuronales similares a los que se encienden cuando se consumen drogas, lo que esto lleva a las personas a generar un comportamiento equivalente a los que generan las sustancias.

Carbonell et al. (2014) explica que en el DSM-5, existe una diferencia entre los juegos en donde se apuesta dinero, ya que ahí se pone en juego la esperanza de poder conseguir un aumento en su patrimonio, ya sea adquisición de dinero o algún bien material. En estas situaciones se descarta que sea un trastorno con respecto al *gaming*, ya que éste consiste en permanecer en frente de la pantalla durante un largo período de tiempo. Por lo general estos videojuegos son en su gran mayoría aquellos que se juegan en equipo con otros usuarios. Esto ayuda a que se genere algún tipo de menoscabo en el rendimiento cotidiano de los usuarios.

El punto mencionado previamente se puede relacionar con lo que Griffiths (2005) llamo una “adicción no química” en esas situaciones en donde hay una actividad en donde aparezcan como dos de sus elementos el sujeto y una pantalla. En donde se puede analizar la postura de las personas frente a esos aparatos electrónicos como usuario pasivo, que son el caso de los televisores o cualquier aparato en el cual no se requiera mayor esfuerzo que observar lo que muestran, y los activos son principalmente los videojuegos que se pueden encontrar en las *tabletas*, computadoras o consolas. Sin importar el dispositivo, las pantallas contienen estímulos que incitan y ayudan a mantener la actividad hasta que en ciertos casos se hacen adictivas (Griffiths, 2005).

Actualmente la adicción a los videojuegos está adquiriendo un papel protagónico en el ámbito de la salud mental, ya que confirmaron de la Organización Mundial de la Salud que incluirán a esta patología dentro de los trastornos de adicción en la onceava edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades (Muiños, 2018).

Carbonell (2009) describe dentro de la amplia gama de videojuegos, que existe un estilo de ellos que se llama MMORPG (sus caracteres significan “*massivelymultiplayer online role-playinggame*”), el cual permite a los usuarios adentrarse en un universo digital en donde se puedan encontrar e interactuar a pesar de la distancia física. Las personas se crean un avatar que los represente en el mundo virtual y de esta manera les permite presentarse ante los demás.

Dentro de los juegos MMORPG, el jugador deberá superar misiones y obstáculos, pero con la particularidad de que se podrán lograr con mayor facilidad (y en muchos casos será un requerimiento obligatorio) si se hace junto a otras personas que estén dentro del juego. De esta manera cada uno se va organizando y repartiendo los roles para poder ganar una recompensa (Carbonell, 2009).

En algunos casos las personas se deben agrupar para poder crear clanes así se cuidan unos a otros, en donde se puede ascender de rango y hasta ser castigados (expulsados del equipo) en el juego si es que se infringen alguna regla que se hayan impuesto los jugadores (Carbonell, 2009).

Algunos estudios demostraron que los videojuegos que más utilizan las personas son manejados por estos para poder evadir otras actividades que deberían llevar a cabo, por ejemplo, las obligaciones escolares (Roth, 2018). Esto genera que aquellas personas que están en el rol parental se sientan intranquilas debido a que esta situación genera que algunos chicos permanezcan más tiempo en sus hogares y no quieran abandonar esa zona de confort que tiene debajo del techo que sus padres le brindan.

Según Roth (2018) hoy en día el juego que más está llamando la atención es el *Fortnite*, considera que es un juego masivo que está generando ingresos de USD 100 millones por mes y hay un promedio de 2 millones de usuarios que están jugando en simultáneo.

Existen autores como Garris, Ahlers y Driskell (2002) que exponen lo atractivos, y a su vez lo instructivos, que pueden ser los juegos. Ellos consideran que los juegos contienen un gran potencial para poder educar a los chicos y en cierta manera involucrar a los usuarios así llevan adelante objetivos institucionales.

La adicción a internet refiere a adicciones no químicas, es decir, conductas repetitivas que son percibidas como satisfactorias por la persona que la desarrolla logrando que pierda el control sobre uso; genera un desorden significativo en las actividades y hábitos cotidianos que lleva a cabo la persona (Griffiths, 2005). Ésta mantiene la conducta sin importar el impacto negativo que produzca en su entorno (laboral, familiar o social) para mitigar ese malestar emocional que atraviesa. De esta manera, la irritación que produce la interrupción del comportamiento se asimila a la abstinencia que padecen los adictos a sustancias como puede ser el alcohol. (Sánchez-Carbonell, Beranuy, Castellana, Chamarro & Oberst, 2008).

El estrés, las familias disfuncionales y la presión social, son causas del uso excesivo de internet. Su uso se vuelve nocivo, surgen sentimientos de soledad, culpa, disminución de la autoestima, se reduce el rendimiento laboral y la persona afectada considera a internet como un escape a su espacio confortable, que lo anima. Concluye en un aislamiento social, descuido familiar y personal (Odriozola, 2012).

Flow

El psicólogo y profesor Mihaly Csikszentmihalyi (1975, en Mesurado, 2009) de *Claremont Graduate University* introdujo el término *Flow* en el año 1975, el cual lo definió como una experiencia óptima en donde se disfruta de llevar a cabo un reto que necesite cierta exigencia. Esta experiencia se desarrolla con una gran concentración y disfrute por aquella actividad que le genera interés, similar a una sensación holística debido a la gran concentración enfocada hacia lo que esté realizando. Bajo esta actividad puede alcanzar sentimientos de satisfacción y complacencia. Además, incorpora que la persona está completamente absorbida por la actividad que está haciendo. Este término también se lo puede encontrar con el nombre de experiencia óptima, y en ella la persona se enfoca específicamente en la tarea que esté realizando, dejando de lado otros estímulos que puedan llegar a dispersarlo (Camacho, Arias, Castiblanco & Riveros, 2011).

Una de las investigaciones acerca del *Flow* ha proporcionado una comprensión de las experiencias durante las cuales los individuos están completamente involucrados en el momento presente. Visto a través de la lente experiencial del *Flow*, se caracteriza por una completa absorción en lo que uno hace.

(Nakamura&Csikszentmihalyi, 2014).

Para Cairns et al. (2013) el estado de Flow se logra experimentar cuando la persona está sumergida por completo en la tarea, considerándolo el punto máximo en el cual una persona puede estar inmerso en una actividad.

Según Csikszentmihalyi (1997) la concentración y el enfoque hacia la tarea son claves para lograr el *Flow*. La distracción interrumpe el *Flow* y puede tomar horas para recuperar la tranquilidad que uno necesita para continuar con el trabajo. Cuanto más ambiciosa sea la tarea, es cuando más se tarda en introducirse en ella, en cambio, cuanto más fácil es esa actividad, es cuando es más fácil distraerse.

Las investigaciones acerca del Flow demuestran un vínculo estrecho hacia los estudios que analizan la felicidad y las motivaciones intrínsecas. Se debe recordar que la motivación intrínseca es aquella que aparece cuando hay habilidades necesarias para lograr objetivos claros, aparición de retroalimentación, y un balance entre las habilidades y los desafíos. Los videojuegos administran un ambiente absoluto para poder observar estos constructos (Jin, 2012).

Existen una serie de particularidades expuestas por Camacho et al. (2011) que funcionan como indicadores para detectar un estado de *Flow*, éstas son: (a) un escenario en donde haya un desafío, (b) necesidad de mantener una atención focalizada, (c) metas claras, (d) un balance armónico entre el desafío y las habilidades requeridas, (e) exclusión de los contenidos irrelevantes de la conciencia, (f) tener un *feedback* sobre la acción, (g) sensación de control, (h) despreocupación sobre uno mismo, (i) pérdida de la noción del tiempo, (j) sentimiento gratificante hacia la actividad.

En otro estudio realizado por Csikszentmihalyi (1993) explicó las nueve dimensiones: Los objetivos se presentan con claridad ante la actividad que se lleva a cabo, pudiendo recibir un *feedback* inmediato y saber cómo la está realizando. Existe un equilibrio entre las destrezas y capacidades de los individuos y el reto que

presenta la actividad. Se obtiene la impresión de control, una vez alcanzado, el individuo cree que conoce la actividad y puede resolverla. Hay un nexo entre atención y acción, de esta manera requiere que la persona se encuentre sumergida en la actividad, para tener una atención plena sobre la actividad. En el presente, la concentración es absoluta, implica que en la vida cotidiana la persona no experimenta inquietudes y, además, se llega a una pérdida de autoconciencia, y de esta manera la atención se ve focalizada en la actividad. El tiempo comienza a distorsionarse, pasando más rápido de lo habitual. Por último, nombra la experiencia autotélica, definiendo a la actividad como gratificante, generando deseos de volver a realizarla. Según Mesurado (2009), la persona lograra una experiencia optima si hay una interacción activa de estos módulos nombrados previamente.

Cuando estamos en *Flow*, generalmente no nos sentimos felices, por la sencilla razón de que en *Flow* sentimos solo lo que es relevante para la actividad. La felicidad es una distracción. Es solo después de salir del *Flow*, al final de una sesión o en momentos de distracción dentro de para que podamos sentirnos felices (Csikszentmihalyi, 1997).

Los videojuegos, deportes y otras "actividades de *Flow*" proporcionan estructuras de objetivos y retroalimentación que pueden facilitar la aparición de experiencias óptimas, pero en realidad se puede estar experimentando *Flow* en casi cualquier actividad, incluso cuando se trabaja como cajero de un supermercado, planchar ropa en el hogar o manejar un vehículo. En realidad, lo importante son los desafíos subjetivos y las habilidades utilizadas, no los objetivos, los que influyen en la calidad de la experiencia de una persona (Nakamura&Csikszentmihalyi, 2009).

Los juegos están diseñados para demandar una cierta participación interactiva y proporcionar retroalimentación inmediata a los participantes, mientras tanto, se gestiona un equilibrio entre la habilidad y el desafío que se presenta (Weibel et al., 2008).

Los videojuegos difieren de otras actividades como por ejemplo ver películas, en que las personas no son simplemente pasivos, sino que en los juegos las personas son activos (Qin, Rau& Salvendy, 2009). Varias investigaciones han demostrado que lo que hace que un videojuego sea tan atractivo es su capacidad para cautivar a sus jugadores, manteniéndolos en el mundo virtual, dicho de otra

manera, su capacidad para introducirlos en estado de Flow (Hitchens, Drachen & Richards, 2012).

La investigación realizada por Jin (2012) demuestra que los videojuegos no solo proporcionan una base firme para la aparición de las experiencias óptimas, sino que al mismo tiempo ayudan a crearlos y mantenerlos. Un componente clave en la gran mayoría de los videojuegos es el avatar que representa al jugador, el cual sirve como nexo entre la persona y el mundo del juego. La teoría sugiere que el Flow y la identificación con el avatar son elementos vitales para el juego, siendo esta relación la que los diferencia con otras actividades lúdicas (Soutter & Hitchens, 2016).

Estado del Arte

A partir de la revisión de investigaciones sobre *Flow*, la adicción al *gaming* y las motivaciones extrínsecas e intrínsecas, se extrajeron estudios para confeccionar el estado del arte de dichas variables.

En 2014, Blinka y Mikuska realizaron una investigación acerca de la motivación en aquellas personas que juegan en línea videojuegos del modo multijugador masivo. Este estudio busca la identificación de aquellos factores sociales en los juegos que generan adicción. Se logró encuestar a 667 jugadores que suelen utilizar esta actividad lúdica. Junto con una escala de adicción al *gaming*, los elementos que se agregaron fueron la motivación social para los juegos, la relación de apego que se generaba entre compañeros y su auto eficacia social. Las consecuencias que se pudieron observar en este estudio fue que la motivación social era un factor predictivo de los juegos adictivos, la motivación social alta era un rasgo típico de aquellos jugadores intensivos, sin importar cual sea su nivel de adicción. A pesar de esto, los que tienen más peligro de adicción alcanzaron calificaciones inferiores en su auto eficacia social y en la confianza interpersonal medida por el apego de los compañeros. Esto quiere decir que los jugadores con menor habilidad para relacionarse con otros, durante los juegos en línea tienen más dificultades para ganarlos.

Existe otro estudio que se llevó a cabo en el año 2014, en donde Fuster et al. plantearon como objetivo analizar las conexiones que existen entre las pasiones y las motivaciones que pueden aparecer en el *online gaming*. Se tomaron 410 muestras de jugadores que completaron los cuestionarios que consistían en los motivos para jugar y la Escala de Pasión. Como consecuencia se puede observar que los jugadores con mayor pasión presentaban más interés en vincularse con otras personas a través del juego, como también un grado superior de interés en el hallazgo del juego. De esta manera ganaban autoridad, pero poco interés en dispersarse de la realidad. Otro dato que se puede sustraer del estudio es que la pasión armoniosa puede utilizarse para predecir niveles superiores de búsqueda, socialización y objetivos logrados, manteniendo este orden. En cambio, la pasión obsesiva brinda resultados como una alta disociación, logros y socialización. Se

puede concluir que la pasión es una parte importante en el momento de comprender los patrones motivacionales manifestados por los juegos online del estilo MMORPG.

El trabajo desarrollado por Wang et al. (2015) analizó las asociaciones entre los rasgos de personalidad, basados en el modelo *Big Five*, y las conductas adictivas a diferentes actividades en línea entre los adolescentes. Se reunió una muestra de 920 participantes de cuatro escuelas secundarias en diferentes distritos mediante el muestreo aleatorio de grupos, brindando a cada participante un cuestionario, que incluye información demográfica, patrón de uso de Internet, la Prueba de adicción a Internet, la Escala de adicción al juego, la Escala de adicción de *Facebook* de Bergen - Revisada y el Inventario de los Cinco Grandes.

Los resultados obtenidos por este estudio que realizaron Wang et al. (2015), revelaron una considerable diferencia en los rasgos de personalidad para las conductas adictivas relacionadas con diferentes actividades en línea: un mayor neuroticismo y una menor conciencia mostraron asociaciones significativas con la adicción a internet en general; menos conciencia y baja apertura se asociaron notablemente con la adicción al juego; y el neuroticismo y la extroversión pudo relacionarse con la adicción a las redes sociales.

Las correlaciones que se pudieron identificar en el estudio de Andreassen et al. (2017) entre la adicción a la tecnología y los síntomas de trastorno mental fueron todos positivos. Se tomó en cuenta la edad y demostró estar contrariamente relacionada con el uso adictivo a la tecnología. En cambio, cuando se analizó por género, los estudios demuestran que el hombre está significativamente relacionado con la adicción a los juegos, en cambio la mujer se ve mucho más afectada por el uso compulsivo de las redes sociales. Con respecto al estado civil, el hecho de estar soltero se relaciona positivamente con el uso de ambas actividades.

El investigador Lam realizó un estudio en 2014, el cual analiza el impacto que tiene el uso de internet en lo que refiere a la salud mental. Se utilizó como principal conflicto estudiar la depresión que generan los videojuegos. Entonces se intenta describir una de las posibles conexiones que existen entre la adicción a los juegos y la depresión. De esta manera, también se tomó en cuenta los problemas que ocasionan en el sueño. Esto tiene en cuenta aquellos problemas como el insomnio y el bajo nivel de calidad que puede suceder al descansar. Los resultados que se pudieron ver luego de la revisión de los siete textos analizados (los cuales fueron

tres relacionados con la adicción en los juegos de internet y cuatro sobre el mal uso de internet y problemas que le traen al sueño), fue que en los juegos de rol como son los MMORPG, están posiblemente asociados con una dificultad en la correcta función del sueño, y por ende se incluye el insomnio subjetivo y un descanso limitado.

En 2010, Mehroof y Griffiths efectuaron una investigación que examinó la relación entre una serie de rasgos de personalidad (búsqueda de sensación, autocontrol, agresión, neuroticismo, ansiedad de estado y ansiedad de rasgo) y la adicción a los juegos en línea. Para ello, se focalizaron durante un mes en 123 estudiantes de una universidad de East Midlands en el Reino Unido donde los jugadores completaron todos los cuestionarios en línea. El estudio sugiere que cinco rasgos (neuroticismo, búsqueda de sensación, ansiedad de rasgo, ansiedad de estado y agresión) de personalidad pueden ser importantes en la adquisición, el desarrollo y el sostenimiento de la adicción a los juegos en línea.

En 2018, el estudio realizado por Krossbakken et al. indagó sobre el curso natural del comportamiento del juego en tres subestudios. El primer estudio exploró los antecedentes y las consecuencias de la adicción a los videojuegos como un juego patológico. El segundo análisis se limitó a investigar las mismas asociaciones en términos de tipologías de jugadores, como, por ejemplo: "comprometido", "problema", "adicto". Y el tercer estudio se concentró en investigar la estabilidad estimada y las transiciones que se producen entre las tipologías mencionadas y un grupo de juego no patológico.

Se tomó en cuenta para la investigación realizada por Krossbakken (2018) una muestra de 3000 adolescentes que brindaba un promedio de 17.5 años que se extrajo del registro de población de Noruega en 2012. Los encuestados completaron medidas de adicción a videojuegos, depresión, ansiedad, soledad, agresión y trastorno por consumo de alcohol. En conclusión, parece existir una relación recíproca entre el juego patológico y las medidas de los problemas de salud mental.

En una investigación realizada por Vallejos y Capa (2010) analizaron la relación entre los estilos interactivos (decisiones) y funcionalidad familiar, con la adicción que tienen los adolescentes con respecto a los videojuegos, así como también los resultados que surgen a causa de esta adhesión con respecto al asertividad, agresividad y el rendimiento escolar. Para esto se utilizó una muestra probabilística

de escuelas, incluyendo ambos géneros entre 11 y 18 años. Como resultado dio que el 85% de los encuestados acceden a los videojuegos. El 94,7% de los varones juegan y el porcentaje de las mujeres es un 70,6%. En cuanto a la relación entre el uso de los juegos y las variables psicológicas, se observó que la variabilidad explicada por este modelo es del 14%, siendo un elemento importante la funcionalidad familiar ($\beta = -0.256$, $p < 0.01$). como conclusión se puede demostrar que, a menor nivel de asertividad y mayor agresividad, se ve disminuido el rendimiento académico.

En el año 2013, Schmidt et al. realizaron un estudio acerca de las actividades que refieren los adolescentes al disfrute con respecto a la comunicación que entablan con sus respectivos padres. Para llevar a cabo el estudio se utilizó una muestra en tres escuelas públicas de educación media del Área Metropolitana Bonaerense (edad media = 14.87; DE = 1.72; mujeres = 63.5%). Los instrumentos que utilizaron fueron: Cuestionario socio demográfico, Inventario de Actividades de Disfrute, Inventario de experiencias óptimas e Inventario de Comunicación adolescente-padres. Los resultados exponen que existen correlaciones positivas entre las actividades del disfrute, y la comunicación positiva con los padres, en cambio, se observaron correlaciones negativas entre las mismas acciones y los aspectos negativos de la comunicación con sus figuras paternas.

En el 2013, los investigadores Leibovich y Schmidt realizaron una investigación que tenía como objetivo evaluar las experiencias óptimas y su relación con los rasgos de personalidad y edad del adolescente. Para ello se utilizó una muestra de 224 participantes de ambos géneros que tienen entre 12 y 20 años. Los resultados demostraron que los adolescentes con puntos elevados en la escala de *Flow*, tienen la extroversión como rasgo sobresaliente de la personalidad.

El trabajo desarrollado por Lemmens (2016) estudió si los juegos en línea son más patológicos que los juegos fuera de línea. Para ello utilizó una muestra de 2720 videojuegos, utilizados por 2442 personas que rondan entre los 13 y 40 años. En líneas generales, los juegos en línea demostraron tener correlaciones mucho más fuertes. Los usuarios que son más desordenados estuvieron cuatro veces más de tiempo jugando a los videojuegos de rol *online* que los jugadores ordenados y tres veces más de tiempo con videojuegos del estilo *shooter* en línea.

La investigación que hizo Hull et al. (2013) se basó en analizar si existían algunas características en la estructura de los videojuegos, el *Flow* y la felicidad global, que podrían predecir la adicción al *gaming*. Para esto se realizó una encuesta a un total de 110 personas. Como resultado se obtuvo que uno de los nueve factores del *Flow* fue el que mayor importancia obtuvo para servir como predictor: la percepción del tiempo se ve alterada en el transcurso del juego.

En el 2018, Beltrán et al., realizaron una investigación con el objetivo de analizar los efectos de una actividad extracurricular con respecto a la motivación y el *Flow*. Para llevar a cabo el análisis, se analizaron 47 adolescentes entre 14 y 17 años. El resultado fue que realizar actividades en horario extraescolar podría incidir positivamente en la motivación y el estado de *Flow*.

Metodología

Diseño

El diseño es no experimental, transversal. Del tipo de estudio correlacional y descriptivo.

Participantes

La selección de participantes se realizó a través de un muestreo intencional no probabilístico de conveniencia de una población de adolescentes y adultos que participaron de forma voluntaria.

La muestra estuvo conformada por 902 adolescentes y adultos, entre 16 y 25 años (ME= 21,4 DE= 3,092). El 39,7% de los encuestados se ubican entre los 16 y los 20 años y el resto se ubica entre los 21 y los 25 años, de ellos el 11,1% tiene 24 años y el 24,9% tiene 25 años. Asimismo, se reportó que el 71,8% de los encuestados fueron hombres (N=648) y el 28,2% mujeres (N=254) En nivel de estudios, el 41,9% tienen estudios secundarios (N=378), el 55,8% tienen estudios universitarios (N=503) y el 2,3% tienen estudios primarios (N=21). La mayoría de las personas que conformaron la muestra aún vive con sus padres (56,54% N=510), el 20,51% viven solos (N=185) y el resto vive con sus abuelos (N=207).

Además, en promedio los encuestados juegan 5,12 días a la semana y 4,31 horas diarias.

Se utilizó como criterio de inclusión que asistan a escuela tanto pública como privada y que hayan jugado al menos una vez, al videojuego llamado "Fortnite"

Se utilizó como criterio de exclusión menores o mayores a la edad solicitada y adultos jóvenes con alguna patología crónica o persistente.

Instrumentos

Se administró un cuestionario socio demográfico *ad hoc*. en el que se detallaron edad, género, lugar de residencia (CABA, Gran Buenos Aires, conurbano, otros), nivel de estudio, familias.

Flow State Scale (FSS; Jackson y Marsh, 1996)

El instrumento para medir el estado de experiencias óptimas (*Flow*) fue creado por Jackson y Marsh (1996), teniendo en cuenta las nueve dimensiones que postuló Csikszentmihalyi (1993). Se utilizó para la investigación su versión española adaptada para Latinoamérica por García Calvo et. al. (2008). La escala se creó para medir el *Flow* en actividades físicas, pero fue demostrado que también se puede adaptar al contexto necesario para el caso de videojuegos. El constructo se considera como un estado psicológico para realizar actividades, de esta manera se encuentra estrechamente relacionado con la motivación y el goce personal (Csikszentmihalyi, 1997). Está compuesta por 36 ítems, de los cuales 4 de ellos refieren a cada uno de los nueve factores detallados en la investigación. La estructura es una escala Likert que va desde 1 (totalmente en desacuerdo) a 5 (totalmente de acuerdo). La adaptación al español del cuestionario para analizar las experiencias óptimas es aceptable, los resultados son similares a los obtenidos en la escala original. Su validez es positiva, ya que logro un alfa de Cronbach de .80. Además, en el estudio de García Calvo et. Al. (2008), se demuestra que contiene un factor global y nueve factores de segundo orden.

Scale of Game Addiction Scale for Adolescents (GASA; Lemmens et. al., 2009)

Es un cuestionario adaptado al español por Irlles et al. (2018) de la versión original que fue creada por Lemmens et al. (2009) el cual mide la adicción a los videojuegos, conducta de juego, impulsividad y presión de grupo. La versión traducida al castellano y validada en España de GASA obtuvo un alto nivel de fiabilidad y una estructura similar a la escala original, lo que garantiza la equivalencia métrica, conceptual y lingüística. El instrumento está compuesto por 7 ítems que corresponden a una estructura de 7 dimensiones (saliencia, tolerancia, emoción, recaídas, abstinencia, conflictividad y problemas). En cuanto a la validez de criterio, las puntuaciones son diferentes en función de 4 criterios asociados al juego problemático: intensidad y frecuencia de juego, impulsividad y presión de grupo. La escala de adicción obtuvo un alfa de Cronbach de .86 y demostró tener consistencia.

Escala de motivación adolescente (EM1; Ramírez, 2014)

El siguiente instrumento fue validado por Ramírez (2014), teniendo en cuenta la escala de motivación McClelland (1985), que mide la misma con respecto a los logros, poder, filiación y reconocimiento en una observación científica desarrollada en base a la colaboración de adolescentes de Bucaramanga. Los contenidos descritos en la escala están enfocados a criterios de éxito sobre una tarea. Los resultados obtenidos por este estudio demuestran que posee confiabilidad de tipo estadístico, como también de validez de constructo. Por lo cual es posible medir de manera exitosa la motivación de poder, logro, filiación y reconocimiento. La estructura es una escala Likert con cinco opciones de respuestas: (Totalmente de acuerdo) =5, A. (De acuerdo) =4, N.A.D. (Ni de acuerdo ni en desacuerdo) =3, D. (En desacuerdo) =2, T.D. (Totalmente en desacuerdo) =1. La prueba mostró coeficientes Alfa Cronbach buenos, estos fueron .64 y .87.

Procedimientos de recolección de datos

Se procedió en la ubicación de las personas que vayan a participar de las muestras por medio de la asistencia a la institución académica. Su participación fue voluntaria, anónima y no se les ha hecho pagar por la ayuda. En principio, se le explicó a cada persona de la muestra en qué consistía la investigación y, a partir de allí, el participante accedió a colaborar. Una vez hecho esto, se le brindó un consentimiento informado como resguardo físico que respalde dicha aceptación. Como último paso, se le administraron los diferentes cuestionarios. Los datos recopilados fueron cargados en la base de datos SPSS en su versión 23. En esa aplicación se analizó la relación que existe entre el *Flow*, la adicción al *gaming* y la motivación intrínseca/extrínseca.

Procedimientos de análisis de datos

Por medio de la base de datos SPSS versión 23, se procedió a analizar el objetivo específico N1. Se realizó la estadística descriptiva, en el cual se detallaron los mínimos, máximo, media y desvío. Luego, para el objetivo N2, se utilizó el t de *Student* para evaluar la diferencia de grupos según sexo y edad. Por último, para el objetivo N3, se utilizó la R de Pearson.

Resultados

A continuación, se detallarán los resultados obtenidos ordenados en función de los objetivos establecidos en la investigación.

Para el objetivo específico número 1 se llevó a cabo un análisis de cada una de las herramientas. Se analizaron las nueve dimensiones de la FFS (Jackson y Marsh, 1996), el cuestionario GASA (Lemmens et. al, 2009) y tres motivaciones del EM1 (Ramírez, 2014).

Tabla 1

Estadísticos Descriptivos de Flow

	N	Mínimo	Máximo	Media	DE
Metas claras	902	4	20	15,45	3.29
Experiencia autotélica	902	4	20	15.26	3.42
Concentración de la actividad	902	4	20	14,94	3.58
Feedback sin ambigüedades	902	4	20	14,67	3,12
Equilibrio desafío-habilidad	902	4	20	14,65	3,33
Sensación de control	902	4	20	14,62	3,25
Pérdida de conciencia del propio ser	902	4	20	14,40	3.62
Fusión acción-atención	902	4	20	13,95	3.43
Percepción alterada del espacio temporal	902	4	20	13.03	3.62

En los estadísticos descriptivos de las nueve dimensiones de Flow del FFS (Jackson y Marsh, 1996) la dimensión predominante fue la de Metas Claras con una media de 15,45 (DE=3.29), un mínimo de 4 y un máximo de 20. Luego, se encuentra la dimensión de Experiencia autotélica con una media de 15,26 (DE=3.42), un mínimo de 4 y un máximo de 20. La tercera dimensión fue la de Concentración de la actividad con una media 14,94 (DE=3.58), un mínimo de 4 y un máximo de 20. Las dimensiones *Feedback* sin ambigüedades, Equilibrio desafío-habilidad y Sensación de control fueron las siguientes con valores muy cercanos (ME=14,67 DE= 3,12; ME=14,65 DE=3.33 y ME=14,62 DE=3,25) respectivamente.

Tabla 2*Estadísticos Descriptivos de Adicción*

	N	Mínimo	Máximo	Media	DE
Adicción al <i>gaming</i>	902	7	35	19.36	6.20

Tabla 3*Estadísticos Descriptivos de Adicción*

	N	Mínimo	Máximo	Media	DE
Relevancia	902	7	35	2.37	1,172
Tolerancia	902	7	35	2,27	1,225
Recaída	902	7	35	1,91	1,407
Modificación del estado de ánimo	902	7	35	1,69	1,351
Problemas	902	7	35	1,55	1,310
Conflicto	902	7	35	1,30	1,321
Abstinencia	902	7	35	1,27	1,221

En los estadísticos descriptivos del Test de Adicción (Lemmens et. al., 2009) el puntaje que se obtuvo en el cuestionario fue de ME= 19.36, DE= 6,30. El ítem que mayor puntaje mostró fue el de Relevancia con una media de 2,37 (DE= 1,172), una mínima de 1 y una máxima de 5 y el ítem que siguió fue el de Tolerancia con una media de 2,27 (DE= 1,225), una mínima de 1 y una máxima de 5.

Tabla 4*Estadísticos Descriptivos de Motivación*

	N	Mínimo	Máximo	Media	DE
Logro	902	27	135	105.86	19.78
Filiación	902	12	60	46.13	8.93
Poder	902	4	20	15.05	3.87

En los estadísticos descriptivos del EM1 (Ramírez, 2014), el indicador que más puntaje obtuvo es el de Motivación de Logro con una media de 105,86 (DE= 19.78),

mínimo de 27 y máximo de 135. Luego, el segundo indicador en obtener mayor puntaje fue el de Motivación de Filiación con una media de 46.13 (DE= 8.93) con un mínimo de 12 y un máximo de 60. De todas maneras, el indicador de Motivación de Poder también puntuó alto ya que arrojó un valor medio de 15.05 (DE= 3.87), mínimo de 4 y máximo de 20.

Para el objetivo específico número 2 se llevó a cabo una prueba t de Student para analizar si existen diferencias significativas entre Género y Edad para las dimensiones de *Flow*, Adicción al *gaming* y Motivación.

Diferencias de Grupos Flow según Género

	Masculino N= 648		Femenino N= 254		t (900)
	Media	DE	Media	DE	
Equilibrio desafío-habilidad	15.06	3.17	13.59	3.52	5.774*
Pérdida de conciencia del propio ser	14.73	3.59	13.56	3.57	4.387*
Concentración de la actividad	15.23	3.45	14.20	3.76	3.768*
Experiencia autotélica	15.68	3.30	14.19	3.47	6.006*
Metas Claras	15.93	3.02	14.21	3.62	6.556*
Sensación de control	14.87	3.29	13.98	3.06	3.708*
Fusión acción-atención	14.04	3.55	13.71	3.11	1.380
Feedback sin ambigüedades	14.93	3.14	14.00	2.97	4.05
Transformación del tiempo	13.04	3.59	13.02	3.57	.073

*p<.05

En lo que refiere a género, para el *Flow* se hallaron diferencias significativas en la mayoría de los constructos. En primer lugar, se hallaron diferencias significativas en Metas claras (t (900) = 6.556, p < .05) a favor del grupo del sexo masculino (ME=15.93, DE=3.02) por sobre el grupo de género femenino (ME=14,21, DE=3.62). Luego, se hallaron diferencias significativas en Experiencia Autotélica (t (900) = 6.006, p < .05) a favor del grupo del sexo masculino (ME=15.68, DE=3.30) por sobre el grupo de sexo femenino (ME=14.19, DE=3.47). El siguiente constructo que mostró diferencias fue el de Equilibrio desafío – habilidad (t (900) = 5.776, p < .05) a favor del grupo del sexo masculino (ME=15.06, DE=3.17) por sobre el grupo de género femenino (ME=13.59, DE=3.52). También se encontraron diferencias en Pérdida de conciencia del propio ser (t (900) = 4.387, p < .05) a favor del grupo del género

masculino (ME= 14.73, DE=3.59) por sobre el grupo de género femenino (ME=13.56 DE=3.57). Otro constructo que demostró diferencias es el de Concentración de la actividad ($t(900) = 3.768, p < .05$) a favor del grupo del sexo masculino (ME=15.23, DE=3.45) por sobre el grupo de género femenino (ME=14,20, DE=3.76). El constructo Sensación de control también mostró diferencias ($t(900) = 3.708, p < .05$) a favor del grupo del sexo masculino (ME=14.87, DE=3.29) por sobre el grupo de género femenino (ME=13.98, DE=3.06).

Tabla 5

Diferencias de grupos Adicción según género

	Masculino N= 648		Femenino N= 254		t (900)
	Media	DE	Media	DE	
Adicción	20.28	5.77	17.02	6.62	6.870*

* $p < .05$

Para Adicción al *gaming* se hallaron diferencias significativas ($t(900) = 6.870, p < .05$) a favor del género masculino (ME=20.28 , DE= 5.77) por sobre el femenino (ME= 17.02, DE= 6.62).

Tabla 6

Diferencias de grupos Motivación según género

	Masculino N= 648		Femenino N= 254		t (900)
	Media	DE	Media	DE	
Logro	106.00	19.74	105.50	19.91	.342
Filiación	46.11	8.96	46.18	8.86	-,096
Poder	15.22	3.73	14.61	4.18	2.038*

* $p < .05$

Finalmente, para Motivación de Poder ($t(900) = 2.083, p < .05$) a favor del género masculino (ME=15.22 , DE= 3.73) por sobre el género femenino (ME= 14.61, DE= 4.18).

Tabla 7*Diferencias de Grupos Flow según Edad*

	De 16 a 20 años N= 358		De 21 a 25 años N= 544		t (900)
	Media	DE	Media	DE	
Equilibrio desafío-habilidad	14.08	3.76	15.02	2.97	-3.966*
Fusión acción-atención	13.99	3.52	13.92	3.38	.282
Metas Claras	15.06	3.83	15.71	2.85	-2.737*
Feedback sin ambigüedades	14.55	3.35	14.74	2.95	-.861
Concentración de la actividad	14.46	3.93	15.26	3,28	-3.204*
Sensación de control	14.49	3.35	14.71	3.18	-1.001
Pérdida de conciencia del propio ser	13.87	3.84	14,75	3,43	-3.484*
Transformación del tiempo	13,21	3,58	12,91	3.64	1.213
Experiencia autotélica	14,82	3,88	15,55	3,04	-2.994*

*p<.05

En lo que refiere a las dimensiones de *Flow*, se hallaron diferencias significativas en 5 de ellas. En primer lugar, en lo que refiere a Equilibrio desafío-habilidad, se hallaron diferencias significativas ($t(900) = -3.966$, $p < .05$) a favor del grupo de entre 21 y 25 años (ME= 15.02, DE= 2.97) por sobre el grupo de entre 16 y 20 años (ME= 14.08, DE=3.76). En segundo lugar, se hallaron diferencias en Pérdida de conciencia del propio ser ($t(900) = -3.484$, $p < .05$) a favor del grupo de entre 21 y 25 años (ME= 14.75, DE= 3.43) por sobre el grupo de entre 16 y 20 años (ME= 13.87, DE=3.84). Luego, se hallaron diferencias en la dimensión Concentración de la actividad significativas ($t(900) = -3.204$ $p < .05$) a favor del grupo de entre 21 y 25 años (ME=15,26, DE=3,28) por sobre el grupo de entre 16 y 20 años (ME=14.46, DE=3.93). También se hallaron diferencias en Experiencia autotélica ($t(900) = -2.994$, $p < ,05$) a favor del a favor del grupo de entre 21 y 25 años (ME=15.55, DE=3.04) por sobre el grupo de entre 16 y 20 años (ME=14.82, DE= 3.88). Luego, se hallaron diferencias en Metas Claras ($t(900) = .2,373$, $p < ,05$) a favor del grupo de entre 21 y 25 años (ME= 15,71, DE= 2.85) por sobre el grupo de entre 16 y 20 años (ME=15.06, DE= 3.83).

Tabla 8*Diferencias de Grupos Adicción según Edad*

	De 16 a 20 años N= 358		De 21 a 25 años N= 544		t (900)
	Media	DE	Media	DE	
Adicción al <i>gaming</i>	20.25	5.91	18.78	6.31	3.560*

*p<.05

En relación a los valores hallados para adicción al gaming en relación a la diferencia de edad, de encontraron diferencias ($t(900) = 3.560$, $p < .05$) a favor del grupo de 16 20 años (ME=20.25, DE=5.91) por sobre el grupo de 21 a 25 años (ME=18.78, DE=6.31)

Tabla 9*Diferencias de Grupos Motivación según Edad*

	De 16 a 20 años N= 358		De 21 a 25 años N= 544		t (900)
	Media	DE	Media	DE	
Logro	103.24	21.40	107.58	18.45	-3.141*
Poder	14.22	4.19	15.59	3.54	-5.067*
Filiación	44.50	9.42	47.21	8.43	-4.404*

*p<.05

En lo que respecta a diferencias por edad en Motivación, se halló una diferencia significativa en todas las categorías. En primer lugar, Poder demostró mayor diferencia ($t(900) = -5.057$, $p < .05$) a favor del grupo de entre 21 y 25 años (ME=15.59 , DE=3.54) por sobre el grupo de entre 16 y 21 años (ME=14.22 , DE=4.19). También se hallaron diferencias para Filiación ($t(900) = -4,404$, $p < .05$) a favor del grupo de entre 21 y 25 años (ME= 47.21, DE= 8.43) por sobre el grupo de entre 16 y 20 años (ME=44.50 , DE=9.42). Finalmente, Logro demostró diferencias ($t(900) = -3,141$, $p < .05$) a favor del grupo de entre 21 y 25 años (ME=107.58 , DE=18.45) por sobre el grupo de entre 16 y 21 años (ME=103.24 , DE=21.40).

Para el objetivo número 3 se llevó a cabo un análisis de correlación bivariada de Pearson entre los puntajes totales de las dimensiones de Flow, Adicción y Motivación.

Tabla 10

Correlaciones Flow y Adicción

	Adicción
Equilibrio desafío-habilidad	.116**
Fusión acción-atención	.219**
Metas claras	.119*
Feedback sin ambigüedades	.167**
Concentración en la tarea	.114*
Sensación de Control	.121**
Pérdida de conciencia del propio ser	.093
Percepción alterada del espacio temporal	.260**
Experiencia Autotélica	.195**

*p<.05 **p<.001

Las dimensiones de *Flow* que relacionaron significativamente positiva débil con la Adicción al *gaming* fueron la Percepción alterada el espacio temporal ($r=.260$, $p < .001$) y la Fusión acción-atención ($r=.219$, $p < .001$). Por otro lado, las dimensiones que relacionaron positivamente muy débil fueron la Experiencia Autotélica ($r=.195$, $p < .001$), el *Feedback* sin ambigüedades ($r=.167$, $p < .001$), Sensación de Control ($r=.121$, $p < .001$) y), Metas Claras ($r=.119$, $p < .001$), Equilibrio desafío-habilidad ($r=.116$, $p < .001$) y Concentración en la tarea ($r=.114$, $p < .001$) tuvieron valores muy similares entre sí.

Tabla 11*Correlaciones Flow y Motivación*

	Logro	Poder	Filiación
Equilibrio desafío-habilidad	.478**	.338**	.354**
Fusión acción-atención	.309*	.146**	.220*
Metas claras	.455**	.341**	.328**
Feedback sin ambigüedades	.430**	.253**	.291**
Concentración en la tarea	.432**	.332**	.340**
Sensación de Control	.411**	.246**	.295**
Pérdida de conciencia del propio ser	.315**	.229**	.223**
Percepción alterada del espacio temporal	.281**	.158**	.229**
Experiencia Autotélica	.444**	.376**	.375**

*p<.05 **p<.001

En lo que respecta a la relación entre Motivación de Logro y las dimensiones de Flow, todas correlacionaron positivamente débil con los siguientes valores: Equilibrio desafío-habilidad ($r=.478$, $p < .001$), Metas Claras ($r=.455$, $p < .001$), Experiencia Autotélica ($r=.444$, $p < .001$), Concentración en la tarea ($r=.432$, $p < .001$), Feedback sin ambigüedades ($r=.430$, $p < .001$), Sensación de control ($r=.411$, $p < .001$), Pérdida de conciencia del propio ser ($r=.315$, $p < .001$) Fusión acción-atención ($r=.309$, $p < .001$) y Percepción alterada del espacio temporal ($r=.281$, $p < .001$).

Por otra parte, entre la dimensión de Motivación de Poder y las dimensiones de Flow, la mayoría correlacionaron positivamente débil Experiencia Autotélica ($r=.376$, $p < .001$), Metas Claras ($r=.341$, $p < .001$), Equilibrio desafío - habilidad ($r=.338$, $p < .001$) y), Concentración en la tarea ($r=.332$, $p < .001$), Feedback sin ambigüedades ($r=.253$, $p < .001$), Sensación de ontrol ($r=.246$, $p < .001$) y Pérdida de conciencia del propio ser ($r=.229$, $p < .001$) y dos positivamente muy débil, Percepción alterada del espacio temporal ($r= 158$, $p < .001$) y Fusión acción-atención ($r= .146$, $p < .001$).

Finalmente, entre la dimensión de Motivación de Filiación y las dimensiones de Flow las relaciones fueron todas positivas débiles: Experiencia Autotélica ($r=.375$, $p < .001$), Equilibrio desafío-habilidad ($r=.354$, $p < .001$), Concentración en la tarea ($r=.340$, $p < .001$), Metas Claras ($r=.328$, $p < .001$), Sensación de control ($r=.295$, $p < .001$), Feedback sin ambigüedades ($r= .291$, $p < .001$), Percepción alterada del

espacio temporal ($r=.229$, $p < .001$), Pérdida de conciencia del propio ser ($r=.223$, $p < .001$) y Fusión acción-atención ($r=.220$, $p < .001$).

Tabla 12

Correlaciones Motivación y Adicción

	Adicción
Logro	-.071
Poder	-.023
Filiación	-.027

* $p < .05$ ** $p < .01$

En el caso de Motivación y Adicción no se hallaron correlaciones significativas entre los constructos.

Discusión

El objetivo principal de la presente investigación consistió en describir y analizar la relación que existe entre la motivación, el *Flow* y la adicción al *gaming*. Se trató de una muestra total de 902 adolescentes de ambos géneros de entre 16 y 25 años, de Capital Federal y Gran Buenos Aires.

El primer objetivo específico consistió en realizar un análisis estadístico descriptivo para relevar los niveles hallados en la muestra para las variables de *Flow*, Adicción al *gaming* y Motivación.

Con relación al *Flow*, se observó que las dimensiones predominantes fueron Metas Claras y Experiencia autotélica. El resto de las dimensiones obtuvieron puntajes muy cercanos entre sí. La muestra arrojó resultados elevados en toda la escala de *Flow* y se relaciona con las investigaciones de Hitchens, Drachen & Richards (2012) quienes consideran que los juegos tienen el atractivo de cautivar a los jugadores haciéndolos partícipes de la realidad virtual introduciéndolos así en un estado de *Flow*. Los indicadores más destacados fueron excelencia, éxito, claridad en las metas, liderazgo y aceptación.

La muestra también arrojó resultados elevados en disfrute de la actividad, concentración, capacidades, seguridad y confianza de sus habilidades. Los ítems destacados hacen homenaje a la primera definición de *Flow* planteada por Mihaly Csikszentmihalyi (1975) como una experiencia en la que se disfruta llevar a cabo un reto desarrollando una gran concentración. Este hecho de que algunos ítems obtuvieran mayor relevancia que otros se relaciona con la investigación realizada por Hull et al. (2013) en la que señalaron que hay algunos factores de la escala de *Flow* que inciden más que otros.

Por otro lado, también existe relación con la investigación realizada por Leibovich y Schmidt (2013) en la que marcaron la extroversión como rasgo sobresaliente de la personalidad en quienes puntúan alto en la escala de *Flow* ya que en la investigación actual se destacaron los ítems de seguridad y confianza en sus habilidades. En esta misma línea, Yee (2006) demostró que una de las razones por las que las personas juegan es el papel de las relaciones las cuales generan placer al interactuar con otros.

En lo que respecta a adicción al *gaming*, la muestra se mantuvo con resultados bajos por lo que se interpreta que no presentan adicción al *gaming*. Los ítems referidos a Relevancia, que refiere a los pensamientos sobre el juego, y Tolerancia, que refiere al tiempo dedicado al juego, son aquellos que obtuvieron mayor puntaje, pero a su vez, los integrantes de la muestra no obtuvieron puntajes altos en los que respecta a Abstinencia, que refiere al malestar por no poder jugar. Esto demuestra que el *gaming* ocupa un lugar importante en el plano de los pensamientos, pero no genera grandes conflictos o malestares a la hora de la realidad concreta y el hecho de no poder jugar, por lo tanto, los niveles de adicción van de medios a bajos. En relación al constructo de conflicto en la escala de Adicción, no se halló un resultado significativamente elevado por lo que la muestra no demostró tener conflictos con sus amigos o familiares. La investigación de Schmidt et. al (2013) arrojó como resultados que las actividades de disfrute generaban comunicación positiva de los adolescentes y jóvenes con sus padres.

Por otro lado, en relación a la motivación, los valores se mantuvieron altos siendo los más destacados fueron Poder y Filiación, de todas maneras, Logro también obtuvo puntajes elevados. Esto se relaciona con lo también planteado por García Bacete y Doménech Betoret (1997) en donde afirman que la motivación extrínseca tiene que ver con sentirse estimulados para lograr premios y resaltar. En la misma línea, la investigación de Yee (2006) demostró que las personas juegan por tres razones y una de ellas es el logro de obtener recompensas y sobrepasar obstáculos.

El objetivo específico número dos consistió en realizar una prueba t de Student que permitiera analizar si existen diferencias significativas para las variables de *Flow*, adicción al *gaming* y Motivación diferenciando a la muestra en sexo (Femenino- Masculino) y edad (16 a 20 años – 21 a 25 años). De esta manera, se buscó poder determinar si las Hipótesis nulas planteadas en la investigación se pueden confirmar o refutar.

Se obtuvo que existen diferencias entre hombres y mujeres tanto para *Flow*, como para Adicción al *gaming* y Motivación.

En primer lugar, en lo que respecta a *Flow* la mayoría de las dimensiones demostraron una diferencia a favor del género masculino por sobre el género

femenino. Lo mismo sucedió en Adicción al *gaming*, el género masculino demostró diferencias por sobre el femenino. En el caso de la Motivación, solamente la dimensión de Poder demostró diferencias a favor del género masculino.

Por lo tanto, en consecuencia, de los resultados mencionado, se confirma la hipótesis planteada de que los hombres presentan un mayor puntaje de adicción al *gaming* y al *Flow* pero no se confirma que las mujeres obtienen mayor puntaje en motivaciones ya que a través de las correlaciones entre el género y los constructos se pudo determinar que los hombres son los que tienen más tendencia al *Flow*, adicción al *gaming* y, en menor medida, a Motivación.

Estos resultados se relacionan con la investigación realizada por Andreassen et al. (2017) en la cual los estudios demuestran que el hombre esta significativamente relacionado con la adicción a los juegos, en cambio la mujer se ve mucho más afectada por el uso compulsivo de las redes sociales.

Por otro lado, en lo que refiere a diferencias según Edad, se conformaron dos grupos, uno que va de los 16 a 20 años y otro de los 21 a los 25 años.

En el caso del Flow se encontró que la edad incide en los constructos ya que la prueba arrojó diferencias significativas en 5 dimensiones de la *Flow State Scale* (FSS; Jackson y Marsh, 1996) a favor del grupo de 21 a 25 años por sobre el grupo del grupo de 16 a 20 años.

En la diferencia de edad respecto a la adicción al *gaming* los niveles de significancia demostraron diferencias a favor del grupo de 16 a 20 años por sobre el grupo de 21 a 25 años en el GASA (Lemmens et. al 2009) por lo que se puede concluir que la edad también tiene influencias en la adicción al *gaming*.

Por lo tanto, a partir de estos resultados, se confirma la hipótesis planteada en la investigación que afirmaba que los jóvenes de 16 a 20 años obtendrían mayor puntaje y mayores niveles de adicción al *gaming* que los jóvenes de 21 a 25 años.

En cuanto a la diferencia según la edad de la escala de Motivación, tanto en Logro, Poder y Filiación se hallaron diferencias a favor del grupo de 21 a 25 años por sobre el grupo de menores de 20 a 16 años.

Por lo tanto, a partir de estos resultados, se rechaza la hipótesis planteada en la investigación en la que se afirmaba que los jóvenes de 16 a 20 años tendrían mayor puntuación de motivación en comparación con el grupo de mayor edad.

Estos resultados son opuestos a los planteados por la investigación de Andreassen et al. (2017) en la cual se demostró que la edad está contrariamente relacionada con el uso adictivo a la tecnología.

El último objetivo específico planteado fue analizar que correlación existe entre Flow y Motivación y entre *Flow* y Adicción.

Una de las hipótesis planteadas señaló que la adicción al *gaming* y el *Flow* tendrían una correlación positiva, es decir, que a mayor puntaje de adicción al *gaming*, mayores serían los niveles de *Flow*.

A partir de la correlación de Pearson se halló que las dimensiones de *Flow* correlacionaron en su gran mayoría positivamente débil y muy débil con la adicción al *gaming*. Por lo tanto, se confirma la hipótesis planteada. Esto indica que al aumentar los valores en la *Flow State Scale* (FSS; Jackson y Marsh, 1996) aumentan los valores de la *Scale of Game Addiction Scale for Adolescents* (GASA; Lemmens et. al., 2009), sobre todo se vio en las variables relacionadas con seguridad, control y diversión de *Flow* y los pensamientos sobre jugar en la escala de adicción al *gaming*. De todas formas, las relaciones demostraron ser entre muy débiles y débiles. Es posible relacionar este resultado con la investigación realizada por Mehroof y Griffiths (2010) en la que hallaron que ciertos rasgos de la personalidad se encuentran relacionados con la adquisición y el desarrollo de la adicción al *gaming*.

Por otro lado, la otra hipótesis planteaba que la Motivación y el Flow tendrían correlación positiva.

Los resultados demostraron que tanto Poder, Logro y Filiación de la EM1 (Ramírez, 2014) correlacionaron positivamente débil con todas las dimensiones de Flow.

Por lo tanto, se confirma la hipótesis. Esto determina que existe una relación positiva débil, esto es, en la medida en que aumenta la motivación, se incrementa el *Flow* pero en lugar de ser una relación media, los resultados demostraron una

relación débil. Esto se relaciona con lo planteado por García Bacete y Doménech Betoret (1997) quienes, en base a sus estudios, mencionan que la motivación extrínseca está presente cuando la persona está en búsqueda de aceptación por parte de algún grupo social o familiar ya que de las dimensiones de Flow que se destacaron una de ellas fue la de aceptación.

Es posible confirmar que los constructos se encuentran relacionados entre sí, al igual que lo hallado en la investigación de Blinka y Mikuska (2014) quienes afirmaron que la motivación social era un factor predictivo en cuánto a pensar la adicción al *gaming*.

Finalmente, en lo que respecta a la relación entre Adicción al *gaming* y Motivación, no se encontraron relaciones relevantes.

Limitaciones y futuras líneas de investigación

Las limitaciones del estudio son la falta de validaciones de los instrumentos en Argentina, que se pueden utilizar como futuras líneas de investigación y la específica distribución geográfica de la muestra recolectada. Con respecto a la ausencia de validación de los cuestionarios dentro del país, puede afectar el análisis de los ítems. Por último, la metodología de recolección puede acarrear errores en las encuestas, ya que algunos participantes pudieron haber respondido de manera deshonesto y/o completado sin haber comprendido la pregunta.

Como futura línea de investigación sería interesante agregar las nuevas tecnologías y otros estilos de juego que se están creando, como por ejemplo la realidad virtual y la realidad aumentada. Asimismo, también sería necesario incursionar más en profundidad los distintos estilos de juegos.

Otra futura línea de investigación se sugiere incorporar las ecuaciones estructurales ya que las mismas permiten explicar los constructos que son explicados por varias variables como en este caso y el modelo a evaluar pudiera ser como el que se muestra en la figura, esto le daría más soporte a los resultados obtenidos; sería importante incorporar el estado civil como en el estudio de Andreassen et al. (2017).

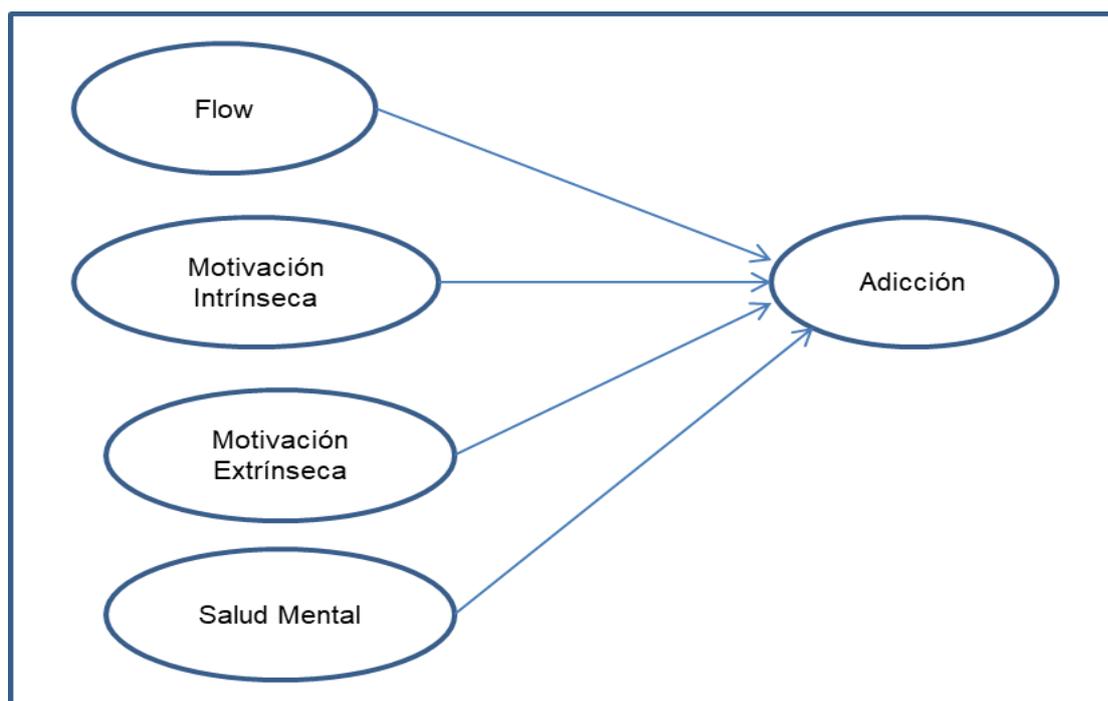


Figura 2. Modelo explicativo de la adicción

Igualmente sería importante realizar el estudio con individuos que tenga nivel de adicción por encima de la media, cercano a alto nivel, de tal manera que se pueda soportar con más seguridad las relaciones entre los constructos.

Sería interesante poder analizar estas variables utilizando una investigación longitudinal para poder analizar en un periodo prolongado de tiempo, ya que esta investigación es de carácter transversal y analizada datos recopilados en un momento específico.

Conclusiones

Se estableció como objetivo general del trabajo, establecer las relaciones existentes entre la adicción a los videojuegos, el Flow y la motivación, teniendo en cuenta lo revisado en investigaciones previas, también se quiso establecer si existía o no diferencias de acuerdo al género y la edad de los encuestados.

De los fundamentos teóricos revisados se tiene que la adicción el Flow y la motivación son constructos que son explicados por varios indicadores y que algunos de ellos inciden más que otro teniendo en cuenta la población objeto de estudio.

En el estudio la población estuvo conformada por jóvenes que su edad promedio fue de 21 años, el 71,8% de los encuestados fueron hombres y la mayoría aún vive con sus padres (56,54%); en el nivel de estudio, el 42% tienen estudios secundarios y el 56% tienen estudios universitarios.

Los encuestados dedican en promedio 5 días de la semana a jugar y en promedio 4 horas diaria. Sobre los niveles de adicción, estuvo por debajo de la media; los indicadores las que están por encima de la media son el pensar sobre jugar y el dedicar horas del día a jugar y las que están por debajo de la media no sienten malestar por no poder jugar ni ha discutido por el juego. De los resultados se puede concluir que los niveles de adicción son de medios a bajo.

En el constructo Flow se tenían 4 indicadores para cada uno de los factores que explican el Flow, de los resultados se tiene que los factores más resaltantes son

disfrute de la actividad, concentración, capacidades, seguridad y confianza en sus habilidades. Se aplicó un análisis factorial para verificar la existencia de los 9 factores y para este caso, los datos pueden ser explicados a través de 5 factores.

En el test de motivación se cuenta con 43 ítems para medir la motivación intrínseca y extrínseca y de allí predecir los 4 factores de motivación, al respecto se tiene que los indicadores más representativos son: excelencia, éxito, claridad en las metas, aceptación y liderazgo; destaca que se tienen de manera equitativa indicadores de motivación intrínseca y extrínseca. También se observa que de los 4 factores de motivación (poder, logro, filiación y reconocimiento), los que más destacan son reconocimiento y poder.

Con respecto a la relación entre motivación y Flow, los resultados arrojados son consistentes con la teoría ya que cada uno explica una parte de la realidad y al combinarse y asociarse con la variable dependiente como la adicción es cuando se establecen relaciones y se pueden hacer predicciones.

Se confirma la relación entre el género y la adicción, el Flow y la motivación, en este sentido también se confirma que los hombres tienden más a la adicción y al Flow. En cuanto a la relación entre los constructos y la edad de los encuestados, el comportamiento varía según la edad.

Existe una correlación positiva entre la adicción y el Flow, el nivel de correlación es débil y se presentó en algunos indicadores, también existe una relación positiva débil, esto es, en la medida en que aumenta la motivación, se incrementa el Flow.

En cuanto a la relación del género, el Flow y la adicción a los videojuegos se sugiere incorporar estadísticos que permiten realizar el análisis multivariante más adecuado como es el caso de las ecuaciones estructurales.

Referencias bibliográficas

- Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzone, E., & Pallesen, S. (2017). Adicción a internet, redes sociales y videojuegos: La relación entre el uso adictivo de las redes sociales y los video juegos y síntomas de trastornos psiquiátricos: un estudio transversal a gran escala. *RET: revista de toxicomanías*, (81), 2-2.
- Beltrán, H. J. C., Reigal, R. E., Uribe, S. F., Reyes, F. V., & Ríos, L. J. C. (2018). Motivación autodeterminada y estado de Flow en un programa extraescolar de Small Sided Games. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 34(2), 391-397.
- Blinka, L., & Mikuška, J. (2014). The role of social motivation and sociability of gamers in online game addiction. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 8(2), article 6. <http://dx.doi.org/10.5817/CP2014-2-6>.
- Cairns, P., Cox, A. L., Day, M., Martin, H., & Perryman, T. (2013). Who but not where: The effect of social play on immersion in digital games. *International Journal of Human-Computer Studies*, 71(11), 1069-1077.
- Camacho, C., Arias, D.M., Castiblanco, A., y Riveros, M. (2011). Revisión teórica conceptual de Flow: medición y áreas de aplicación. *Cuadernos hispanoamericanos de Psicología*, 11 (1), 48-63.
- Carbonell, X., Talarn, A., Beranuy, M. y Oberst, U. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Aloma*, 25, 201–220.
- Chou, T. J., & Ting, C. C. (2003). The role of Flow experience in cyber-game addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 663-675.
- Csikszentmihalyi M. (1993). Evolución y Fluidez. In *the Evolving self* (pp. 255-295). Barcelona: Kairós.

- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Flow and the psychology of discovery and invention*. Harper Perennial, New York, 39.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum.
- Fuster, H., Chamarro, A., Carbonell, X., & Vallerand, R. J. (2014). Relationship between passion and motivation for gaming in players of massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(5), 292-297.
- Elliott, ES y Dweck, CS (1988). Objetivos: un enfoque de motivación y logro. *Revista de personalidad y psicología social*, 54 (1), 5.
- García Bacete, F. J., & Doménech Betoret, F. (1997). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar.
- García Calvo, T., Castuera, R. J., Ruano, F. J. S. R., Vaíllo, R. R., & Gimeno, E. C. (2008). Psychometric properties of the Spanish version of the Flow State Scale. *The Spanish Journal of Psychology*, 11(2), 660-669. doi: 10.1017/S1138741600004662
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model. *Simulation&Gaming*, 33(4), 441–467
- Gómez, A. P. (1995). Adicción y enfermedad: mito y realidad. *Revista colombiana de Psicología*, (4), 67-71.
- González, C. S., & Blanco, F. (2008). Interacción, Motivación y Emociones con Videojuegos. In *IX Congreso Internacional Interacción, Albacete* (pp. 9-11).
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance use*, 10(4), 191-197.
- Hitchens, M., Drachen, A., & Richards, D. (2012, July). An investigation of player to player character identification via personal pronouns. In *Proceedings of The 8th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Playing the System* (pp. 1-11).

- Hull, DC, Williams, GA y Griffiths, MD (2013). Características de los videojuegos, felicidad y flujo como predictores de adicción entre los jugadores de videojuegos: un estudio piloto. *Revista de adicciones conductuales*, 2 (3), 145-152.
- Irles, D. L., Gomis, R. M., Campos, J. C. M., & González, S. T. (2018). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *AtencionPrimaria*, 50(6), 350-358.
- Jackson, S. A., & Eklund, R. C. (2002). Assessing Flow in physical activity: the Flow state scale-2 and dispositional Flow scale-2. *Journal of sport & exercise psychology*, 24(2).
- Jackson, S. A., & Marsh, H. W. (1996). Development and validation of a scale to measure optimal experience: *The Flow State Scale*. *Journal of sport and exercise psychology*, 18(1), 17-35. doi.org/10.1123/jsep.18.1.17
- Jin, S. A. A. (2012). "Toward integrative models of Flow": Effects of performance, skill, challenge, playfulness, and presence on Flow in video games. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 56(2), 169-186.
- Kanfer, R. (1990). Motivation theory and industrial and organizational psychology. *Handbook of industrial and organizational psychology*, 1(2), 75-130.
- Krossbakken, E., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., King, D. L., Molde, H., Finserås, T. R., & Torsheim, T. (2018). A Cross-lagged Study of Developmental Trajectories of Video Game Engagement, Addiction, and Mental Health. *Frontiers in Psychology*, 9, 2239.
- Lam, L. T. (2014). Internet gaming addiction, problematic use of the internet, and sleep problems: a systematic review. *Current psychiatry reports*, 16(4), 444.
- Leibovich, N. B., Maglio, A. L., & Giménez, M. (2013). La experiencia de fluir (Flow) en la adolescencia. Su relación con rasgos de personalidad y edad.

- Leibovich, N., & Schmidt, V. (2015). Escala de experiencias óptimas (Flow) para adolescentes. *Versión Argentina. Manuscrito presentado para su publicación.*
- Lemmens, JS y Hendriks, SJ (2016). Juegos en línea adictivos: examinar la relación entre los géneros de juegos y el trastorno de los juegos en Internet. *Ciberpsicología, comportamiento y redes sociales*, 19 (4), 270-276.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.
- López Torres, M. R. (2006). Características y relaciones de “Flow”, ansiedad y estado emocional con el rendimiento deportivo en deportistas de elite. *Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona.*
- McClelland, D. (1985). Human motivation. New York: Scott Foresman
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 13(3), 313-316.
- Mesurado, B. (2009). Comparación de tres modelos explicativos del constructo experiencia óptima o *Flow*. *Interdisciplinaria*, 26 (1), 121-137.
- Muiños, F. M. J. (2018). Revisión de la literatura científica sobre la adicción a los videojuegos y otras variables estudiadas en su relación. *{PSOCIAL}*, 4(2), 46.
- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2009). Flow theory and research. *Handbook of positive psychology*, 195-206.

- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2014). The concept of Flow. *In Flow and the foundations of positive psychology* (pp. 239-263). Springer, Dordrecht.
- Odriozola, E. E. (2012). Factores de riesgo y factores de protección en la adicción a las nuevas tecnologías y redes sociales en jóvenes y adolescentes. *Revista española de drogodependencias*, 4, 435-48.
- Pardee, R. L. (1990). Motivation Theories of Maslow, Herzberg, McGregor & McClelland. A Literature Review of Selected Theories Dealing with Job Satisfaction and Motivation.
- Pittman, T. S., Emery, J., & Boggiano, A. K. (1982). Intrinsic and extrinsic motivational orientations: Reward-induced changes in preference for complexity. *Journal of Personality and Social Psychology*, 42(5), 789.
- Porter G, Starcevic V, Berle D, Fenech P (2010) Recognizing problem video game use. *Aus NZ J Psychiat*, 44, 120–128.
- Qin, H., Patrick Rau, P. L., & Salvendy, G. (2009). Measuring player immersion in the computer game narrative. *Intl. Journal of Human-Computer Interaction*, 25(2), 107-133.
- Ramírez, L. Y. Á. (2014). Escala de motivación adolescente (EM1) basada en el Modelo Motivacional de McClelland. *Tesis psicológica*, 7(1), 128-142.
- Rodríguez, J. O. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias de la Salud*, 4.
- Roth, D. (2018). The Fortnite Phenomenon: Should Christians be Wary? (Part I).
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary educational psychology*, 25(1), 54-67.
- Sánchez-Carbonell, X., Beranuy, M., Castellana, M., Chamarro, A., & Oberst, U. (2008). La adicción a Internet y al móvil: ¿moda o trastorno? *Adicciones*, 20(2).

- Schmidt, V., Molina, M. F., Raimundi, M. J., & González, M. A. (2013). Actividades de disfrute y experiencia óptima (Flow) en adolescentes. In *V Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XX Jornadas de Investigación Noveno Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. Facultad de Psicología-Universidad de Buenos Aires.
- Soutter, A. R. B., & Hitchens, M. (2016). The relationship between character identification and Flow state within video games. *Computers in human behavior, 55*, 1030-1038.
- Vallejos, M., & Capa, W. (2010). Video juegos: adicción y factores predictores. *Avances en Psicología, 18*, 103-110.
- Vallerand, R. J., Blanchard, C., Mageau, G. A., Koestner, R., Ratelle, C., Léonard, M., ... & Marsolais, J. (2003). Les passions de l'ame: on obsessive and harmonious passion. *Journal of personality and social psychology, 85*(4), 756.
- Wang, C. W., Ho, R. T., Chan, C. L., & Tse, S. (2015). Exploring personality characteristics of Chinese adolescents with internet-related addictive behaviors: Trait differences for gaming addiction and social networking addiction. *Addictive behaviors, 42*, 32-35.
- Wang, C. K. J., Khoo, A., Liu, W. C., & Divaharan, S. (2008). Passion and intrinsic motivation in digital gaming. *CyberPsychology & Behavior, 11*(1), 39-45.
- Weibel, D., Wissmath, B., Habegger, S., Steiner, Y., & Groner, R. (2008). Playing online games against computer-vs. human-controlled opponents: Effects on presence, Flow, and enjoyment. *Computers in human behavior, 24*(5), 2274-2291.
- Yee, N. (2006). The psychology of MMORPGs: Emotional investment, motivations, relationship formation, and problematic usage. *Avatars at work and play: Collaboration and interaction in shared virtual environments, 34*, 187-207.

Anexos I: Instrumentos

- Consentimiento informado

La investigación se encuentra focalizada en un estudio de relación entre las motivaciones, adicción al *gaming* y *Flow*. Los datos ingresados serán de carácter Anónimo y consiste en responder 3 encuestas. La duración promedio para su realización es entre 5 y 10 minutos.

Requisitos necesarios:

- Tener entre 16 y 25 años
- Tener residencia en CABA o GBA.
- Haber jugado algún videojuego en los últimos 6 meses

Aquella información recopilada durante las encuestas es confidencial y de carácter anónimo. No habrá ningún tipo de devolución con respecto a los datos obtenidos. Se acepta la colaboración durante la investigación, cuya finalidad es un trabajo de integración final correspondiente a la carrera de Licenciatura en Psicología.

- CUESTIONARIO SOCIODEMOGRÁFICO

Completar los siguientes datos o marcar con una cruz en el caso que corresponda.

Edad: _____

Sexo: Masculino Femenino

¿Actualmente con quién convives? (Señale con una cruz)

Solo

En pareja

Madre/Padre

Hermanos/as

Abuelos

Otros

- Nivel de estudios: Primario Secundario Universitario

- ¿Cuántos días a la semana utiliza videojuegos? _____

- ¿Cuántas horas diarias? _____

- Escala experiencias óptimas (Flow)

Teniendo en cuenta la última vez que utilizaste un videojuego, indica con una cruz en cada frase, lo que te pasó y sentiste durante la realización de este.

La escala va de 1=totalmente en desacuerdo a 10=totalmente de acuerdo.

Escala experiencias óptimas (Flow)		
1	Sabía que mi capacidad me permitiría hacer frente al desafío que se me presentaba.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
2	Hice los gestos correctos sin pensar, de forma automática.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
3	Conocía claramente lo que quería hacer.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
4	Tenía realmente claro que lo estaba haciendo bien.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
5	Mi atención estaba completamente centrada en lo que estaba haciendo.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
6	Sentía un control total de lo que estaba haciendo.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
7	No me importaba lo que los otros pudieran estar pensando de mí.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
8	El tiempo parecía diferente a otras veces (ni lento, ni rápido).	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
9	Realmente me divertía lo que estaba haciendo	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
10	Mi habilidad estaba al mismo nivel de lo que me exigía la situación.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11	Parecía que las cosas estaban sucediendo automáticamente	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
12	Estaba seguro de lo que quería hacer.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
13	Sabía lo bien que lo estaba haciendo.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
14	No me costaba mantener mi mente en lo que estaba sucediendo	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
15	Sentía que podía controlar lo que estaba haciendo.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
16	No estaba preocupado por mi ejecución.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
17	El paso del tiempo parecía ser diferente al normal	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
18	Me gustaba lo que estaba experimentando en ese momento y me gustaría sentirlo de nuevo.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
19	Sentía que era lo suficientemente bueno para hacer frente a la dificultad de la situación.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

20	Ejecutaba automáticamente.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
21	Sabía lo que quería conseguir	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
22	Tenía buenos pensamientos acerca de lo bien que lo estaba haciendo mientras estaba practicando	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
23	Tenía una total concentración.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
24	Tenía un sentimiento de control total.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
25	No estaba preocupado por la imagen que daba a los demás.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
26	Sentía como si el tiempo se parase mientras estaba practicando	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
27	La experiencia me dejó un buen sabor de boca (buena impresión)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
28	Las dificultades y mis habilidades para superarlas estaban a un mismo nivel	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
29	Hacía las cosas espontáneas y automáticamente.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
30	Mis objetivos estaban claramente definidos.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
31	Estaba seguro de que, en ese momento, lo estaba haciendo muy bien.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
32	Estaba totalmente centrado en lo que estaba haciendo	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
33	Sentía un control total de mi cuerpo.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
34	No me preocupaba lo que otros pudieran estar pensando de mí.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
35	A veces parecía que las cosas estaban sucediendo como a cámara lenta.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
36	Encontré la experiencia muy valiosa y reconfortante.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- Escala de Adicción a los Videojuegos (GASA)

En caso de que hayas jugado a cualquier tipo de videojuego al menos una vez en los últimos seis meses, señala con una cruz la opción con la que te sientas más identificado:

	Nunca	Casi nunca	A veces	A menudo	Muy a menudo
1 ¿A lo largo del día piensas en jugar a videojuegos?	0	1	2	3	4
2 ¿Últimamente dedicas cada vez más tiempo a los videojuegos?	0	1	2	3	4
3 ¿Juegas para olvidarte de la vida real, de los problemas del día a día?	0	1	2	3	4
4 ¿Te han dicho que dediques menos tiempo a los videojuegos?	0	1	2	3	4
5 ¿Te has sentido mal cuando no has podido	0	1	2	3	4

	jugar a videojuegos?					
6	¿Has discutido con alguien (amigos, familia, etc.) por el tiempo que dedicas a los videojuegos?	0	1	2	3	4
7	¿Has desatendido actividades importantes (estudios, familia, deportes...) por jugar a videojuegos?	0	1	2	3	4

- Escala de motivaciones (EM1)

Me gustaría saber cuáles son los motivos por los que realizan su actividad. Por lo cual, encontrarás afirmaciones referidas al tema.

Por favor marca con una cruz la opción con la cual te sientas más identificado:

		En desacuerdo	Casi en desacuerdo	en ocasiones de acuerdo	casi de acuerdo	de acuerdo
1	Me gusta trabajar mucho y bien	1	2	3	4	5
2	Creo que uno debe buscar la excelencia en todo lo que hace	1	2	3	4	5
3	En las tareas que emprendo quiero ser exitoso	1	2	3	4	5
4	Me agrada acometer proyectos donde haya que superar muchos obstáculos	1	2	3	4	5
5	Me autoimpongo metas de superación permanentes	1	2	3	4	5
6	Me fijo nuevas metas una vez he concluido un trabajo	1	2	3	4	5
7	Me entusiasma trabajar cada día en función de las metas que me he trazado	1	2	3	4	5
8	En cada actividad que realizo tengo presente siempre las metas que persigo	1	2	3	4	5
9	Lucho por las cosas hasta el cansancio	1	2	3	4	5
10	Difícilmente desfallezco cuando me propongo algo	1	2	3	4	5
11	Los obstáculos tienen el poder de entusiasmarme	1	2	3	4	5

12	Aunque esté cansado persisto en un empeño	1	2	3	4	5
13	Suelo olvidar compromisos estando empeñado en alcanzar una meta en otro asunto	1	2	3	4	5
14	Me gusta que las cosas se hagan con el máximo estándar	1	2	3	4	5
15	Soy exigente conmigo mismo acerca de la manera como hago las cosas y su producto final	1	2	3	4	5
16	Me inclino por actividades que sean interesantes y que desafíen mi capacidad	1	2	3	4	5
17	Superviso mi labor para poder corregir	1	2	3	4	5
18	Me agrada competir	1	2	3	4	5
19	Cuando acometo un proyecto me supero aprendiendo más	1	2	3	4	5
20	Me agrada alcanzar cada vez más comprensión y precisión en lo que hago	1	2	3	4	5
21	Doy más de lo que se me pide en un trabajo	1	2	3	4	5
22	Siempre estoy pendiente de mejorar las condiciones de lo que hago	1	2	3	4	5
23	Este factor se denominó motivación de Logro	1	2	3	4	5
24	Cuando doy mi opinión espero que sea tomada en serio	1	2	3	4	5
25	Busco marcar un rumbo con mis ideas	1	2	3	4	5
26	Me gusta opinar y guiar con mi punto de vista	1	2	3	4	5
27	Me inclino por aquellas cosas que me permiten adquirir influencia sobre los asuntos	1	2	3	4	5
28	Me gusta pertenecer a un grupo	1	2	3	4	5
29	Me interesa empatizar con los demás	1	2	3	4	5
30	Me agrada trabajar en equipo	1	2	3	4	5
31	Tengo vocación de servicio	1	2	3	4	5
32	Ofrezco ayuda sin esperar nada a cambio	1	2	3	4	5
33	Me interesa hacer sentir bien a los demás	1	2	3	4	5
34	Es muy importante para mí mantener	1	2	3	4	5

	buenas relaciones con los demás					
35	Me intereso por los problemas de los demás y me gusta hacer algo al respecto	1	2	3	4	5
36	Estoy pensando en cómo mejorar las condiciones de vida de la gente	1	2	3	4	5
37	Me agrada trabajar con otros por una causa común	1	2	3	4	5
38	Me siento cómodo trabajando con más personas	1	2	3	4	5
39	Cuando tengo que hacer algo solo, busco compañía	1	2	3	4	5
40	Me gusta que lo que hago sea valorado	1	2	3	4	5
41	Creo injusto no apreciar el esfuerzo	1	2	3	4	5
42	Me interesa mantener una buena reputación en lo que hago	1	2	3	4	5
43	La posición social, económica son muy importantes para mí	1	2	3	4	5