

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Escuela Profesional de Psicología



**Construcción de una escala breve de dependencia a
streaming de juegos online en una población peruana (EDS)**

Tesis para obtener el Título Profesional de Psicología

Autor:

Clara Alejandra Collantes Vargas

Liset Zenaida Sairitupa Sanchez

Asesor:

Mtro. Josías Trinidad Ticse

Lima, mayo del 2023

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Yo Josias Trinidad Ticse, docente de la Facultad de Ciencias de la Salud, Escuela Profesional de Psicología, de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que la presente investigación titulada: **“CONSTRUCCIÓN DE UNA ESCALA BREVE DE DEPENDENCIA A STREAMING DE JUEGOS ONLINE EN UNA POBLACIÓN PERUANA (EDS)”** de los autores; Clara Alejandra Collantes Vargas y Liset Zenaida Sairitupa Sanchez; tiene un índice de similitud de 19 % verificable en el informe del programa Turnitin, y fue realizada en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

Las opiniones y declaraciones en este informe son de entera responsabilidad del o los autores, sin comprometer a la institución.

Y estando de acuerdo, firmo la presente declaración en la ciudad de Lima, a los 01 días del mes de junio del año 2023.



Mtro. Josias Trinidad Ticse
DNI 04085753
ORCID: orcid.org/0000-0002-8212-9611

Acta de sustentación



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Lima, Naña, Villa Unión, a 23 día(s) del mes de mayo del año 2023 siendo las 14:30 horas, se reunieron los miembros del jurado en la Universidad Peruana Unión Campus Lima, bajo la dirección del (de la) presidente(a):

Mtra. Celina Ramirez Vega el (la) secretario(a): Mtra. Cristian Edwin

Adriano Rengifo y los demás miembros: Mtra. Gl. Yanaca Cierco

y el (la) asesor(a) Mtra. Josías Trinidad

Tiace con el propósito de administrar el acto académico de sustentación de la tesis titulado:

"Construcción de una escala breve de dependencia a streaming de juegos online en una población peruana (GDS)."

del(los) bachiller(es): a) Lizet Zenaida Sairitupa Sanchez

b) Clara Alejandra Callantes Vargas

c) _____

conducente a la obtención del título profesional de: Psicóloga

El Presidente inició el acto académico de sustentación invitando al (a la) / a (los) (las) candidato(a)s hacer uso del tiempo determinado para su exposición. Concluida la exposición, el Presidente invitó a los demás miembros del jurado a efectuar las preguntas, y aclaraciones pertinentes, las cuales fueron absueltas por al (a la) / a (los) (las) candidato(a)s. Luego, se produjo un receso para las deliberaciones y la emisión del dictamen del jurado.

Posteriormente, el jurado procedió a dejar constancia escrita sobre la evaluación en la presente acta, con el dictamen siguiente:

Bachiller (a): Lizet Zenaida Sairitupa Sanchez

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
<u>Aprobado</u>	<u>16</u>	<u>B</u>	<u>Bueno</u>	<u>Muy bueno</u>

Bachiller (b): Clara Alejandra Callantes Vargas

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
<u>Aprobado</u>	<u>16</u>	<u>B</u>	<u>Bueno</u>	<u>Muy bueno</u>

Bachiller (c): _____

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	

(*) Ver parte posterior

Finalmente, el Presidente del jurado invitó al (a la) / a (los) (las) candidato(a)s a ponerse de pie, para recibir la evaluación final y concluir el acto académico de sustentación procediéndose a registrar las firmas respectivas.

Presidente/a

[Firma]
Secretario/a

Asesor/a

[Firma]
Bachiller (a)

Miembro

[Firma]
Bachiller (b)

Miembro

Bachiller (c)

Agradecimientos

Nuestro principal agradecimiento es a Dios, quien nos guio en todo momento, transformando las circunstancias difíciles en instrumentos de edificación y crecimiento.

A nuestra familia y amigos por su apoyo y amor incondicional a lo largo de nuestra vida profesional.

Finalmente agradecemos a nuestra querida universidad y a las autoridades que lo conforman que también fueron parte importante sobre este logro.

Índice

Declaración Jurada de autenticidad de tesis	2
Acta de sustentación	3
Agradecimientos	4
Índice	5
Construcción de una escala breve de Dependencia a Streaming de juegos online en una población peruana (EDS).....	7
Construction of a Brief a Scale for Streaming Dependence of Online Games in a Peruvian Population (EDS)	7
Resumen	7
Abstract.....	8
Introducción.....	9
Material y Métodos.....	12
Diseño y Contexto	12
Participantes.....	13
Instrumentos.....	13
Ficha Sociodemográfica:.....	13
Dependencia a Streaming:.....	13
Procedimientos.....	14
Análisis Estadístico	14
Resultados.....	16
Validez de Contenido.....	16
Análisis Descriptivo.....	16
Análisis Factorial Exploratorio	17
Análisis Factorial Confirmatorio	17
Validez Convergente y Confiabilidad.....	17
Discusión	18
Implicancias	19
Limitaciones.....	20
Conclusiones.....	20
Referencias Bibliográficas.....	21

Figuras y Tablas	25
Figura 1. Análisis Paralelo.....	25
Figura 2. Modelo predictivo de la Dependencia a streaming sobre la Ansiedad.....	25
Tabla 1 Resultados de la Población	26
Tabla 2 V de Aiken para la evaluación de los ítems del EDS	27
Tabla 3 Estadística Descriptiva y Confiabilidad.....	28
Tabla 4 AFE, AFC, AVE y Fiabilidad.....	29
Anexos	30
Evidencia de sumisión del artículo en una revista de prestigio	30
Copia de la resolución de inscripción del perfil de proyecto de tesis en formato artículo aprobado por el consejo de facultad correspondiente.....	31
Carta de aprobación de comité de ética	33
Instrumento de recolección de datos EDS	34

Construcción de una escala breve de Dependencia a Streaming de juegos online en una población peruana (EDS)

Construction of a Brief a Scale for Streaming Dependence of Online Games in a Peruvian Population (EDS)

Resumen

La dependencia a los streaming de juegos online se ha vuelto uno de los métodos más atractivos de ocupación del tiempo libre y en la actualidad se trata de unas de las actividades más preferidas por los jóvenes, tanto por la satisfacción que les suscitan, como por el tiempo que les dedican. Pese a los innegables beneficios que esta actividad aporta, en algunos casos el uso excesivo da paso al abuso y en otros incita a problemas personales y/o familiares. Frente a lo mencionado, el objetivo del estudio fue desarrollar y validar una escala breve para medir rasgos de dependencia a streaming de juegos online (EDS) en una muestra de jóvenes peruanos de las tres regiones del país, en el año 2022. Participaron un total de 423 jóvenes entre los 18 y 29 años ($M=22.33$, $DE=3.52$); siendo 163 mujeres (38,5 %) y 260 hombres (61.5). El estudio fue de diseño instrumental, y de corte transversal, donde se diseñó y validó una escala unidimensional breve de 5 ítems, donde se siguieron procedimientos cualitativos y cuantitativos para la construcción del EDS. Para analizar las evidencias de validez de contenido se utilizó el coeficiente V de Aiken; para la validez de constructo se utilizó el análisis factorial confirmatorio y la confiabilidad mediante el coeficiente de alfa de Cronbach. Los ítems recibieron una evaluación favorable (V de Aiken $> 0,80$). El KMO resultó adecuado (0.83) y la prueba de Barlett significativa ($P<0.001$) para una escala unidimensional, lo cual es validado por el análisis paralelo realizado. Los índices de bondad de ajuste en el AFC fueron adecuados ($CFI = 0.98$, $TLI = 0.96$, $RMSEA = 0.06$ y $SRMR = 0.03$). Se concluye que la escala

breve EDS es una medida válida y confiable que puede ser utilizada en futuros estudios en una muestra de jóvenes peruanos.

Palabras clave:

Dependencia, Streaming, Validez, Índice de Ajuste, Análisis Factorial Confirmatorio, Jóvenes.

Abstract

The dependence on streaming online games has become one of the most attractive methods of occupying free time and currently it is one of the most preferred activities for young people, both for the satisfaction they arouse, and for the time they dedicate to them. Despite the undeniable benefits that this activity brings, in some cases excessive use gives way to abuse and in others incites personal and / or family problems. Faced with this, the objective of the study was to develop and validate a brief scale to measure possible features of dependence on streaming online games (EDS) in a sample of young Peruvians from the three regions of the country, in the year 2022. A total of 423 young people between 18 and 29 years old participated ($M=22.33$, $DE=3.52$); being 163 women (38.5%) and 260 men (61.5%). The study was of instrumental design, and cross-sectional, where a brief unidimensional scale of 5 items was designed and validated, where qualitative and quantitative procedures were followed for the construction of the EDS. To analyze the evidence of content validity, the Aiken V coefficient was used; confirmatory factor analysis and reliability using Cronbach's alpha coefficient were used for construct validity. The items received a favorable evaluation ($Aiken V > 0.80$). The KMO was adequate (0.83) and the Barlett test significant ($P<0.001$) for a one-dimensional scale, which is validated by the parallel analysis performed. The goodness-of-fit indices in the AFC were adequate ($CFI = 0.98$, $TLI = 0.96$, $RMSEA = 0.06$ and $SRMR = 0.03$). It is

concluded that the brief EDS scale is a valid and reliable measure that can be used in future studies in a sample of young Peruvians.

Keywords:

Dependence, Streaming, Validity, Adjustment Index, Confirmatory Factor Analysis, Youth.

Introducción

Los juegos en línea tienen efectos negativos en la psicología y salud física, puede causar fatiga, trastornos del sueño, ansiedad y depresión (Kircaburun, Jonason, y Griffiths, 2018). El Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-IV, 1995), define la dependencia como un “patrón desadaptativo del consumo que resulta en un deterioro o malestar clínicamente significativos expresados por factores como tolerancia, abstinencia, aumento del tiempo de consumo, deseo persistente de consumo, alteración de actividades rutinarias, dificultad de control y recaída”. Asimismo, según estudios realizados por Chóliz y Marco (2011) en cuanto a la creación de un test de dependencia a videojuegos basados en los criterios del DSM-IV, definen la dependencia como un uso excesivo e inapropiado de una actividad que al principio es deseable y placentera, sin embargo, crea una relación de dependencia y genera problemas severos a nivel personal y familiar.

A nivel mundial, la OMS, (2018) reconoció el “Trastorno del juego” como una enfermedad mental señalando el incremento de la industria tecnológica y la facilidad de acceso de las personas, además de las incidencias de devastadoras que se manifestaron dentro de la industria de los videojuegos a nivel mental y físico.

Según Salguero et al. (2009) consideran que los videojuegos tienen diversos efectos psicosociales negativos que se van adquiriendo a lo largo del uso de estos como, aislamiento social, adicción, agresividad y una disminución en el rendimiento escolar.

Asumiendo que, los participantes con conductas dependientes concurrentes se ven afectados con el tiempo debido a resultados negativos los cuales se evidenciarán con mayor magnitud que los resultados positivos al participar en cualquier cantidad de tiempo en conductas adictivas. Además, el participante puede continuar involucrándose en el comportamiento dependiente por diversas razones, entre estas pueden incluir considerar las conductas como un compromiso sobre el cual el participante siente una carencia de control; este comportamiento puede funcionar cuando el participante se involucra con destreza y puede servir para obtener metas afectivas (Sussman y Sussman, 2011).

Por consiguiente, la dependencia a la transmisión en vivo de videojuegos también ha suscitado preocupación en el área de la salud mental (VandenBos y American Psychological Association (APA), 2015).

Los usuarios de transmisión en vivo de videojuegos se pueden dividir en transmisores y audiencias. La principal diferencia entre ellos es que los primeros producen información o contenidos, mientras que los segundos los reciben o consumen (Zimmer et al., 2018) . Los streamers muestran las habilidades del juego a través de la transmisión en vivo y el público puede ver y aprender el juego a través de la transmisión en vivo. Las dos partes pueden interactuar comunicándose, recompensando, suscribiéndose, etc. En consecuencia, los estudios sobre el comportamiento de los usuarios se resumen en tres aspectos: factor de efecto sobre la participación del streamer en la transmisión en vivo, factores de efecto sobre la audiencia que ve la transmisión en vivo y factores de efecto sobre su comportamiento interactivo (chat, recompensa, suscripción, etc.).

La expectativa de rendimiento de la plataforma y el atractivo percibido del sitio web podrían promover significativamente la voluntad de los transmisores de seguir haciendo streaming (Zhao et al., 2018). Basándose en la teoría de “Uso y Satisfacción”,

se dividieron las demandas de la audiencia para ver transmisiones en vivo en cinco categorías: cognición, emoción, integración personal, integración social y liberación de estrés (Sjöblom y Hamari, 2017). La intención de recompensa de la audiencia estaba influenciada por el número de espectadores y la duración de la visualización. Además, este documento cree que el factor ambiental juega un papel importante en el comportamiento de los usuarios de transmisión en vivo. Por tanto, a la clasificación anterior se añade la categoría de “impacto de plataforma” (Gros et al., 2017).

Asimismo, Griffiths, (2005) plantea que un comportamiento para que sea considerado dependiente conlleva 6 componentes (prominencia, cambio del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflictos y recaídas) y que estos pueden evidenciarse en los juegos en línea en una manera más excesiva, afectando a los jugadores.

Por otro lado, Balakrishnan y Griffiths, (2018) mencionan que el hecho de descargar algún juego es una acción inicial que puede darse por cualquier persona, pero cuando el individuo desarrolla un gusto especial por el juego, éste se va volviendo cada vez más frecuente, experiencial y apreciado, lo cual podría causar un estado de dependencia en algunos individuos.

Con el paso de los años la industria de los videojuegos se ha visto en la obligación de reinventarse, con el fin de entablar una nueva conexión con sus audiencias. Siendo las nuevas tecnologías fundamentales para otorgar herramientas a los juegos de video para alcanzar a todo tipo de persona. Es por ello, que surgen nuevas formas de consumir videojuegos, dando lugar a la aparición de las plataformas de streaming, donde los videojuegos son transmitidos por diferentes medios de difusión, siendo las principales plataformas de mayor contenido Twitch y YouTube con más de 100 millones de visitantes mensuales, afectando en los hábitos de consumo de las personas, puesto que, las

audiencias de estas plataformas están dejando de lado el control para convertirse en espectadores, ya sea por ver la personalidad carismática, habilidad de juego o simplemente disfrutar lo que transmite el streamer (Rodríguez, 2019).

Con relación a lo anterior, el “Streaming” o la transmisión en vivo de algún video en línea tiene una gran influencia en la dependencia, según (Li, Wang, y Liu, 2020) la transmisión en vivo de algún videojuego, es considerado un tipo de red social, que en tiempo real integra tanto los juegos en línea como un streaming. Además, (Sjöblom y Hamari, 2017) refiere que millones de usuarios prefieren ver a otros jugar videojuegos a través de una transmisión en vivo.

Por lo tanto, la dependencia a los juegos en vivo o streaming se define como conductas recurrentes e incapacidad parcial para controlarse, generando satisfacción y entretenimiento a una audiencia al conectarse a una sala, considerándolo como un proceso de dependencia hacia una conducta o actividad el cual no se justifica biológicamente sino, psicológicamente (Chóliz y Marco, 2011).

En la actualidad, no se ha encontrado estudios de investigación que especifican la adicción a los juegos en línea mediante un streamer, por ende, se vio la necesidad de crear este instrumento en este nuevo campo de investigación.

Material y Métodos

Diseño y Contexto

El trabajo de investigación corresponde a un estudio instrumental, pues, propone la creación, validación y el análisis de las propiedades psicométricas de un nuevo instrumento de medida psicológica. Asimismo, es de corte transversal, porque se recolectó la información aplicando el instrumento en un tiempo determinado (Ato et al., 2013).

Participantes

Para determinar el tamaño mínimo de la muestra se consideró la revisión realizada por (Schumacker y Lomax, 2016) en la que indican que los artículos que utilizan modelos SEM tienden a constar de entre 250 y 500 sujetos. Esto también es sustentado por los estudios de simulación de (Lacobucci, 2010) donde observan un buen desempeño de los índices de bondad de ajuste para modelos SEM para muestras mayores a 200.

El estudio involucro a 423 jóvenes peruanos de las tres regiones del país (Costa, Sierra, Selva); incluido tanto varones como mujeres, cuyas edades oscilan entre los 18 y 29 años ($M=22.33$, $DE=3.52$), los cuales fueron seleccionados a través de un muestreo no probabilístico, de tipo intencional, con los siguientes criterios de inclusión (1) Participación voluntaria en el estudio, (2) Completar las pruebas en su totalidad, (3) Que participen en la actualidad como espectadores de streaming de juegos online. Donde la mayoría de los participantes fueron hombres (61.5%), de la región costa (71.4%), vivían con los padres (38.3) y tenían un estudio superior incompleto (40.7%), tal como se evidencia en la tabla 1.

Instrumentos

Ficha Sociodemográfica:

Se consideró el sexo, la región, la situación de vivienda en la que se encontraba y su nivel de estudios.

Dependencia a Streaming:

La escala de dependencia a streaming (EDS) fue elaborada inicialmente teniendo en cuenta la revisión bibliográfica basado en los criterios de dependencia a sustancias del DSM-IV (DSM-IV, 1995), además se consideró la revisión de estudios basados en la dependencia a videojuegos (Chóliz y Marco, 2016).

Se elaboraron un total de 10 ítems analizado por 3 psicólogos clínicos que consideraron la eliminación de 2 ítems dando énfasis a los contenidos y manifestaciones más relevantes, priorizando la claridad y simplicidad, evitando tecnicismos, negaciones y excesivas prolijidades, evitando también la ambigüedad (Muñiz y Fonseca-Pedrero, 2019).

El instrumento está destinado a evaluar dependencia a streaming desde la perspectiva individual. Los ítems tienen 3 opciones de respuesta en formato Likert: Casi nunca = 1, A veces = 2 y Casi siempre = 3.

Procedimientos

La investigación fue aprobada por el Comité de Ética de la Universidad Peruana Unión con el número de referencia 2181-2022/UPEU-FCS-CF. La aplicación del instrumento se realizó de manera presencial, donde cada participante firmó su consentimiento informado y fue informado con énfasis en que la participación es voluntaria y anónima.

Análisis Estadístico

Previo al análisis descriptivo de los datos se dividió el total de participantes en M_1 de 162 participantes y M_2 de 261 participantes, con el propósito de utilizar la primera de ellas para el análisis factorial exploratorio (AFE) y la segunda para el análisis factorial confirmatorio (AFC). La división de la muestra en dos partes se hizo con el propósito de realizar una validación cruzada, pues la muestra de AFE fue utilizada para desarrollar el modelo y la muestra, mientras que la del AFC fue usada para probar el modelo propuesto (VandenBos y American Psychological Association, 2015).

Asimismo, se realizó un análisis descriptivo de los ítems del EDS mediante el cálculo de la media, desviación estándar, asimetría, curtosis y el análisis de correlación Inter-test corregida. Para la asimetría (g_1) y curtosis (g_2) se consideraron adecuados los

valores entre ± 1.5 (Pérez y Medrano, 2010), y se consideró el análisis de correlación Item-test corregida para el retiro de ítems en caso de ser $r(i-tc) \leq 0.2$ (Kline, 2016) y por último se estimó la consistencia interna de cada ítem usando α de Cronbach, donde los valores deben ser mayores a >0.70 .

Con la finalidad de examinar la estructura factorial del EDS, se realizó un análisis factorial exploratorio (AFE) aplicando el método de rotación Varimax para determinar las cargas de los ítems. Asimismo, se realizó el análisis paralelo para determinar el número óptimo de factores y se revisaron las medidas de adecuación de los datos mediante la prueba de esfericidad de Bartlett y el coeficiente de Kaiser-Meyer Olkin (KMO) (Kaiser, 2016; Worthington y Whittaker, 2016).

Una vez establecido el número de factores en el AFE se realizó el AFC a la escala unifactorial mediante estimador WLSMV. Se considero para el modelo de ajuste: chi-square test (χ^2), índice de Confirmatory Fit Index y Tucker-Lewis index (CFI y TLI ≥ 0.95) (Schumacker y Lomax, 2016), the Root Mean Square Error of Approximation y el Standardized Root Mean Square Residuals (RMSEA y SRMSR ≤ 0.05) (Kline, 2016). Adicionalmente, para evidenciar validez interna, a través de validez convergente, se calculó la varianza media extraída (AVE) por factor (AVE $> 0,50$), pues indica que más del 50% de la varianza es debido a sus indicadores. Asimismo, se evaluó la validez en relación con otro constructo empleando un SEM, considerando la relación latente entre la dependencia al streaming y la ansiedad y se utilizaron los mismos puntos de corte indicados anteriormente para la evaluación del modelo. Asimismo, se determinó la permanencia de los ítems mediante las cargas factoriales, considerando los valores para retener una variable bueno ($\lambda > 0.50$) (Hair et al., 2019).

Finamente, la confiabilidad se analizó a través del coeficiente alfa (α), coeficiente ω (McDonald, 1999) y H (Hancock y Mueller, 2001) esperando magnitudes elevadas (> 0.70) (Dominguez-Lara, 2016; Raykov y Hancock, 2005).

Todo el análisis estadístico se realizó mediante el software libre R 4.1.1. (R Foundation for Statistical Computing, Vienna, Austria; <http://www.R-project.org>).

Resultados

Validez de Contenido

Escurra Mayaute, (1969) menciona que los reactivos cuyos valores sean iguales o mayores de 0.80 se consideran válidos para el test, tomando en cuenta ello en la tabla 2 se muestra los resultados de la evaluación de los 3 expertos que analizaron la relevancia, coherencia, claridad y contexto de los ítems de la escala EDS. Se puede observar que los ítems que recibieron una evaluación favorable ($V > 0,80$) fueron el 1,2,3,4,6,8,9,10; mientras que los ítems 5 y 7 obtuvieron un puntaje inferior a 0.80 por ende, se optó por eliminarlos.

Análisis Descriptivo

En la Tabla 3 se evidencian los estadísticos descriptivos, donde se ostenta en el ítem 6 ($M = 1.65$) la media más alta, mientras que la más baja se encontró en ítem 2 ($M = 1.44$). El ítem 8 ($SD = 0.68$) muestra mayor dispersión respecto a la variabilidad. La asimetría (g^1) y curtosis (g^2) fluctuaron entre valores inferiores a ± 1.5 en todos los ítems, indicando una distribución multivariada normal. Asimismo, la escala presenta correlaciones ítem-total mayores que el límite aceptable de 0.20, indicando una elevada homogeneidad y la consistencia interna mediante alfa de Cronbach para cada ítem fue aceptable (>0.70).

Análisis Factorial Exploratorio

El KMO = 0.83 fue suficientemente alto y la prueba de esfericidad de Barlett fue significativa ($p < 0,001$) para la escala unifactorial. El análisis paralelo indicó que sería conveniente extraer un factor, de la misma manera el gráfico también indicó una solución de un solo factor (Figura 1). Para AFE se sometió al método de extracción de máxima verosimilitud y al método de rotación Varimax, eliminando iterativamente los ítems cuya comunalidad individual sea menor requerido ($h^2 < .30$) (Costello y Osborne, 2005; Lloret-Segura et al., 2014) por lo que se consideró eliminar el ítem 4, 6 y 8 (Tabla 4).

Análisis Factorial Confirmatorio

Posteriormente se realizó el AFC y se consideró un primer modelo con la totalidad de los ítems el cual no mostró índices de bondad de ajuste adecuados: $\chi^2 = 65.81$, $gl = 20$; $p = 0.000$; CFI = 0.91, TLI = 0.87, RMSEA = 0.09 (90% CI 0.07 - 0.065), SRMR = 0.05. Además, las cargas factoriales (λ) del ítem 6 y 8 fueron menores a 0.50. También el valor del de AVE no fue aceptable (AVE=0.40) siendo menor a 0.50. Se realizó un segundo modelo en el que se consideraron los resultados del AFE, el cuál presentó mejores índices de bondad de ajuste $\chi^2 = 10.250$, $gl = 5$; $p = 0.068$; CFI = 0.98, TLI = 0.96, RMSEA = 0.06 (90% CI 0.07 - 0.065), SRMR = 0.03 (Tabla 4) y posee cargas factoriales de magnitudes adecuadas ($\lambda > 0.50$).

Validez Convergente y Confiabilidad

Se realizó un análisis de validez convergente de la escala, y se encontró que el AVE fue mayor a 0.50, lo que indica que los factores latentes están adecuadamente explicados por sus variables observadas.

Para evaluar la relación entre la dependencia al streaming y otros constructos, se propuso un modelo SEM con dos variables latentes: dependencia al streaming y ansiedad. Este modelo presentó un buen ajuste: $\chi^2 = 24.16$, $gl = 13$; $p = 0.03$; CFI = 0.98, TLI = 0.96,

RMSEA = 0.06, SRMR = 0.04 (Figura 2). Además, la dependencia al streaming se relacionó positivamente con la ansiedad (0.48; $p < 0.001$).

Los resultados de la consistencia interna, representados por los coeficientes α , ω y H, fueron mayores a 0.70, lo que indica una alta confiabilidad (Tabla 4).

Discusión

El presente estudio tuvo como objetivo desarrollar y evaluar las propiedades psicométricas de una escala de dependencia a los juegos en línea transmitidos en vivo. El estudio sugiere un instrumento en versión breve prometedor para evaluar la dependencia al streaming en base a los criterios del (DSM-IV, 1995). Se elaboraron 10 ítems, que abarcan aspectos como la prominencia, el cambio de estado de ánimo, la tolerancia, los síntomas de abstinencia, los conflictos y las recaídas relacionados con la dependencia a ver streaming (Griffiths (2005). Asimismo, la investigación cuenta con ítems que evidencian indicadores para la identificación y detección de dependencia a los streaming de juegos online, es decir los ítems se relacionan con los criterios de dependencia a sustancias del DSM-IV (1995) en base ello, se encontró que el ítem 1, describe los criterios 1 y 3, el ítem 2 los criterios 4 y 5, el ítem 3 los criterios 4,5 y 6, el ítem 5 el criterio 6 y el ítem 7 el criterio 7. Por lo expuesto, se considera los ítems de la presente escala son válidos para ayudar a la identificación de indicadores para la dependencia a los streaming de juegos online.

El Análisis Factorial Confirmatorio (AFC) apoyó la estructura unidimensional propuesta por el AFE, demostrando la unidimensionalidad del modelo. Se evaluó un primer modelo con la totalidad de los ítems propuestos inicialmente, pero los índices de ajuste no fueron adecuados (CFI=0.91 y TLI=0.87, RMSEA=0.09 y SRMR=0.05) (Schumacker y Lomax, 2016; Kline, 2016). Por lo tanto, se evaluó un segundo modelo en el que se consideró la eliminación de los ítems 4, 6 y 8 debido a una comunalidad

inferior a lo recomendado ($h^2 < .30$) indicados en el AFE. Este segundo modelo presentó índices de bondad de ajuste excelentes (CFI =0.98, TLI =0.96, RMSEA =0.06, SRMR =0.03), así como, cargas factoriales adecuadas (>0.50), lo que permite indicar una estructura factorial robusta y relevante para el constructo de dependencia a streaming.

En cuanto al nivel de confiabilidad total de la escala se evaluó utilizando α de Cronbach, el Omega de McDonald (ω) (McDonald, 1999) y el coeficiente H (Hancock y Mueller, 2001). Los resultados indicaron que la Escala de Dependencia a Streaming (EDS) es internamente consistente, con valores superiores a 0.70 (Dominguez-Lara, 2016; Raykov y Hancock, 2005). Esto demuestra que la escala es confiable al evaluar las variables latentes a través de los coeficientes. En resumen, se puede afirmar que la escala EDS es una herramienta confiable para medir la dependencia a streaming.

Asimismo, se evaluó la validez convergente de la Escala de Dependencia a Streaming (EDS) a través de la correlación positiva entre sus ítems y otros indicadores de la misma variable. La Average Variance Extracted (AVE) se utilizó como medida para determinar si los factores explican una parte significativa de la varianza de los indicadores, con un umbral aceptable de AVE mayor a 0.5 (Fornell y Bookstein, 1982; Chin, 1998). En el primer modelo evaluado, el AVE resultó ser menor a 0.50, pero en el segundo modelo, el AVE superó el umbral con un valor mayor a 0.50. Además, se probó la validez convergente del segundo modelo con otro constructo, encontrando que la dependencia a streaming predice positivamente la ansiedad. Esto sugiere que mayores niveles de dependencia a streaming están asociados con mayores niveles de ansiedad.

Implicancias

La presente investigación tiene la utilidad para la salud pública ya que este instrumento de dependencia de transmisión de juegos online permite ayudar a detectar indicadores y rasgos en jóvenes. Asimismo, se recomienda, la capacitación en habilidades

de afrontamiento que puede proporcionar un portal para la intervención. Los estudios futuros deben examinar si las intervenciones y evaluaciones psicológicas, disminuyen la dependencia entre los consumidores streaming, que permitan mejorar los resultados de salud mental. Además, los estudios futuros también deberían explorar el papel del afrontamiento en las relaciones entre otros pasatiempos intensos y la salud mental.

Limitaciones

Los resultados mostraron propiedades psicométricas apropiadas para la escala de dependencia a streaming de juegos online de jóvenes en una población peruana (EDS). Sin embargo, se consideran algunas limitaciones. En primer lugar, se utilizó un muestro no probabilístico por conveniencia por lo que las generalizaciones no pueden realizarse a todos los grupos poblacionales. En este sentido se recomiendan estudios multicéntricos en estudiantes de secundaria o primaria. Asimismo, el estudio fue transversal y no brinda información sobre el impacto del tiempo que está conectado en los streaming de videojuegos y no brinda el impacto de acuerdo al temporal de esta exposición. Por lo que se necesitan estudios longitudinales con la EDS que puedan brindar información sobre cómo cambia la dependencia en función de la exposición, así como respuestas psicológicas para hacer frente a esta dependencia. También, las técnicas de auto informe utilizadas en el estudio pueden estar influenciadas por la deseabilidad social, la introspección, la memoria, entre otros sesgos.

No todos los criterios del DSM-IV, (1995) se cumplieron en relación a nuestros ítems específicamente en el aspecto cognitivo, sin embargo, si los suficientes para que se detecte indicadores de dependencia a los streaming de juegos online.

Conclusiones

Los resultados indican que la escala de dependencia al streaming de juegos online es un instrumento unidimensional valido y confiable. La escala permite medir indicadores

de dependencia hacia al uso de cualquier contenido de medio sea en vivo o grabado a través de internet.

Referencias Bibliográficas

Ato, M., López, J. J., y Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología Introducción Un marco conceptual para la investigación. 29, 1038–1059. <https://doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511>

Balakrishnan, J., y Griffiths, M. D. (2018). Loyalty towards online games, gaming addiction, and purchase intention towards online mobile in-game features. *Computers in Human Behavior*, 87, 238–246. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.002>

Chin, W. W. (1998). The partial least squares approach for structural equation modeling. In G. A. Marcoulides (Ed.), *Modern methods for business research* (pp. 295–336). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

Chóliz, M., y Marco, C. (2011). *Pattern of Use and Dependence on Video Games in Infancy and Adolescence. anales de psicología* (Vol. 27). Retrieved from <http://revistas.um.es/analesps>

Chóliz, M., y Marco, C. (2016). *ADITEC : evaluación y prevención de la adicción a Internet, Móvil y Videojuegos*. TEA.

Costello, A. B., y Osborne, J. W. (2005). Best practices in exploratory factor analysis: four recommendations for getting the most from your analysis. *Practical Assessment, Research & Evaluation*, 10(7), 7. <https://doi.org/10.7275/jyj1-4868>

Dominguez-Lara, S. A. (2016). Evaluación de la confiabilidad del constructo mediante el Coeficiente H: breve revisión conceptual y aplicaciones. *Psychologia: Avances de La Disciplina*, 10(2), 87–94.

DSM-IV. (1995). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Masson.

Escurrea Mayaute, L. M. (1969). Cuantificación de la validez de contenido por criterio de jueces. *Revista de Psicología*, 6(1–2), 103–111. <https://doi.org/10.18800/psico.198801-02.008>

Fornell, C., y Bookstein, F. L. (1982). Two Structural Equation Models: LISREL and PLS Applied to Consumer Exit-Voice Theory. *Journal of Marketing Research*, 19(4), 440. <https://doi.org/10.2307/3151718>

Griffiths, M. (2005). *Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. Psicología conductual* (Vol. 13).

Gros, D., Wanner, B., Hackenholt, A., Zawadzki, P., y Knautz, K. (2017). World of streaming. Motivation and gratification on twitch. In *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)* (Vol. 10282 LNCS, pp. 44–57). Springer Verlag. https://doi.org/10.1007/978-3-319-58559-8_5

Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., y Anderson, R. E. (2019). *Multivariate data analysis* (8th Editio). North Way: Cengage Learning.

Hancock, G. R., y Mueller, R. O. (2001). Rethinking Construct Reliability within Latent Variable Systems. In R. Cudeck, S. D. Toit, & D. Soerbom (Eds.), *Structural Equation Modeling: Present and Future—A Festschrift in Honor of Karl Joreskog* (pp. 195–216). Lincolnwood, IL: Scientific Software International.

Kaiser, H. F. (2016). The Application of Electronic Computers to Factor Analysis: *Educational and Psychological Measurement*, 20(1), 141–151. <https://doi.org/10.1177/001316446002000116>

Kircaburun, K., Jonason, P. K., y Griffiths, M. D. (2018). The Dark Tetrad traits and problematic online gaming: The mediating role of online gaming motives and

moderating role of game types. *Personality and Individual Differences*, 135. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2018.07.038>

Kline, R. B. (2016). *Principles and practice of structural equation modeling* (Cuarta Ed.). New York, NY, US: Guilford Press.

Lacobucci, D. (2010). Structural equations modeling: Fit Indices, sample size, and advanced topics. *Journal of Consumer Psychology*, 20(1), 90–98. <https://doi.org/10.1016/j.jcps.2009.09.003>

Li, Y., Wang, C., y Liu, J. (2020). A systematic review of literature on user behavior in video game live streaming. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. MDPI AG. <https://doi.org/10.3390/ijerph17093328>

Lloret-Segura, S., Ferreres-Traver, A., Hernández-Baeza, A., y Tomás-Marco, I. (2014). Exploratory Item Factor Analysis: A practical guide revised and updated. *Anales de Psicología*, 30(3), 1151–1169. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.3.199361>

McDonald, R. P. (1999). *Test Theory: A United Treatment*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

Muñiz, J., y Fonseca-Pedrero, E. (2019). Ten steps for test development. *Psicothema*, 31(1), 7–16. <https://doi.org/10.7334/psicothema2018.291>

OMS. (2018). Depresión. *Organización Mundial de La Salud*.

Pérez, E. R., y Medrano, L. (2010). Análisis factorial exploratorio: Bases conceptuales y metodológicas. *Revista Argentina de Ciencias Del Comportamiento*, 2(1), 58–66.

Raykov, T., y Hancock, G. R. (2005). Examining change in maximal reliability for multiple-component measuring instruments. *British Journal of Mathematical and Statistical Psychology*, 58(1), 65–82. <https://doi.org/10.1348/000711005X38753>

Rodríguez, M. (2019). *El streaming y nuevas formas de consumo en videojuegos*.

Salguero, R. T., Pelegrina, M., Río, D., Luis, J., y Vallecillo, G. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Nº*, 7, 235–250.

Schumacker, R. E., y Lomax, R. G. (2016). *A Beginner's Guide to Structural Equation Modeling* (4th ed.). New York: Taylor & Francis.

Sjöblom, M., y Hamari, J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in Human Behavior*, 75, 985–996. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.019>

Sussman, S., y Sussman, A. N. (2011). Considering the Definition of Addiction. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 8(10), 4025–4038. <https://doi.org/10.3390/ijerph8104025>

VandenBos, G. R., y American Psychological Association. (2015). *APA dictionary of Psychology*. (G. R. VandenBos & A. P. Association, Eds.) (2nd ed.). Washington, DC: American Psychological Association.

Worthington, R. L., y Whittaker, T. A. (2016). Scale Development Research: A Content Analysis and Recommendations for Best Practices. *The Counseling Psychologist*, 34(6), 806–838. <https://doi.org/10.1177/0011000006288127>

Zhao, Q., Chen, C. Der, Cheng, H. W., y Wang, J. L. (2018). Determinants of live streamers' continuance broadcasting intentions on Twitch: A self-determination theory perspective. *Telematics and Informatics*, 35(2), 406–420. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.12.018>

Zimmer, F., Scheibe, K., y Stock, W. G. (2018). A model for information behavior research on social live streaming services (SLSSs). In *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)* (Vol. 10914 LNCS, pp. 429–448). Springer Verlag. https://doi.org/10.1007/978-3-319-91485-5_33

Figuras y Tablas

Figura 1. Análisis Paralelo

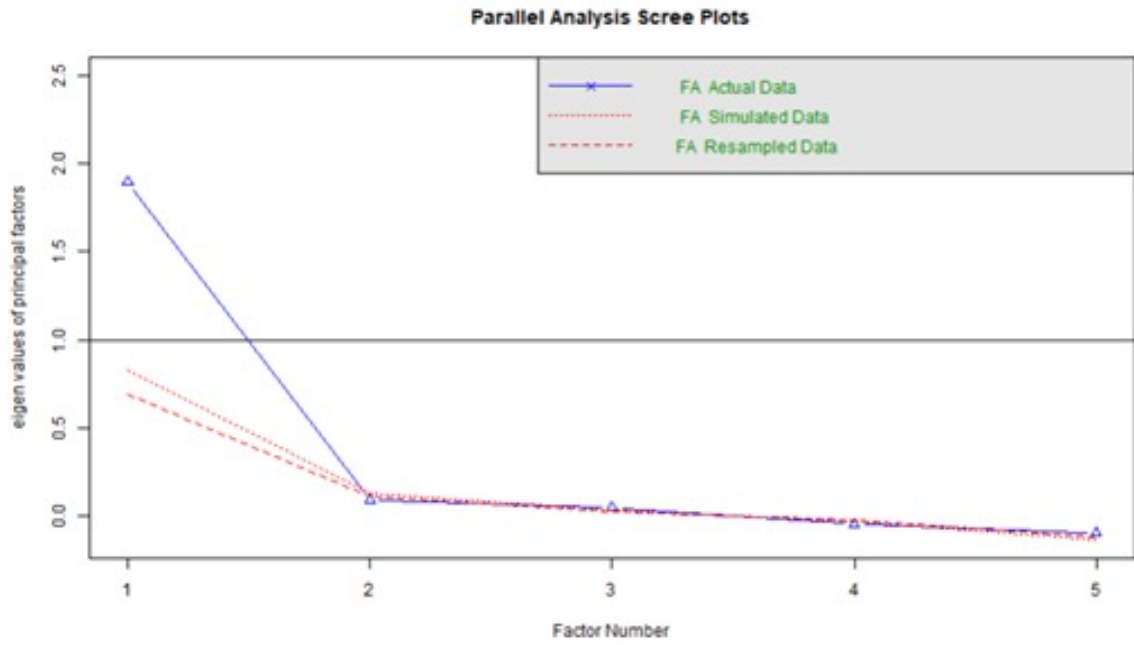


Figura 2. Modelo predictivo de la Dependencia a streaming sobre la Ansiedad

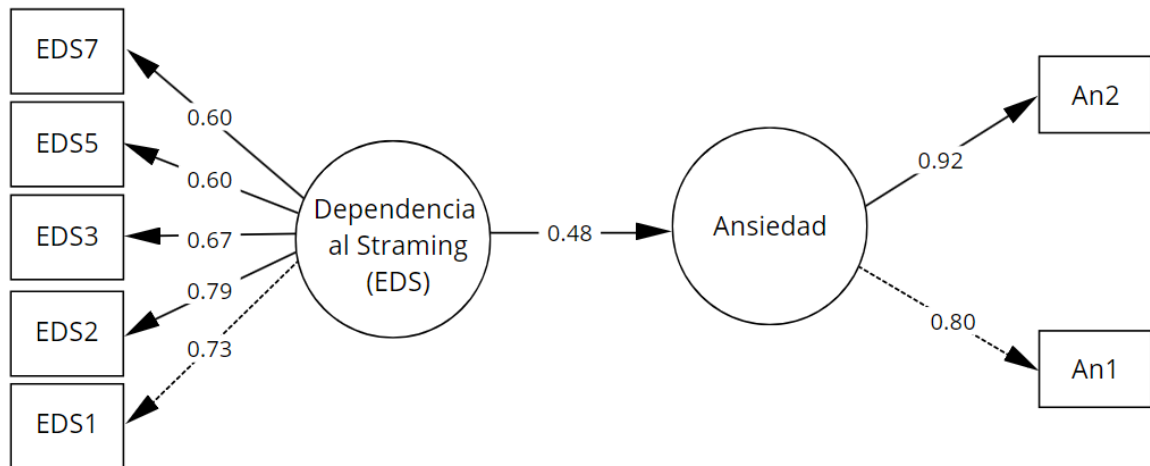


Tabla 1 Resultados de la Población

Tabla 1

Resultados de la población

Característica		N	%
Sexo	Femenino	163	38.5
	Masculino	260	61.5
Región	Costa	302	71.4
	Sierra	97	22.9
	Selva	24	5.7
Vivo con	Solo	91	21.5
	Padres	162	38.3
	Pareja	31	7.3
	Otros familiares	71	16.8
	Amigos	68	16.1
Escolaridad	Secundaria incompleta	38	9.0
	Secundaria completa	94	22.2
	Superior incompleta	172	40.7
	Superior completa	119	28.1

Tabla 2 V de Aiken para la evaluación de los ítems del EDS

Tabla 2

V de Aiken para la evaluación de los ítems del EDS

Ítems	V(Rele)	V(Cohe)	V(Clar)	V(Cont)
1	1.00	1.00	1.00	1.00
2	1.00	1.00	1.00	1.00
3	1.00	1.00	1.00	1.00
4	1.00	1.00	1.00	1.00
5	1.00	1.00	1.00	0.67
6	1.00	1.00	1.00	1.00
7	1.00	0.89	0.78	0.89
8	1.00	0.83	1.00	1.00
9	1.00	1.00	0.89	1.00
10	1.00	1.00	1.00	1.00

Tabla 3 Estadística Descriptiva y Confiabilidad

Tabla 3

Estadística Descriptiva y Confiabilidad

	M	DE	g1	g2	r-itc	α	
1. Actualmente dedico más tiempo a ver streaming que cuando comencé.	1.55	0.63	0.7	0.53	-	0.52	0.76
2. Siento que estoy dedicando demasiado tiempo a ver streaming.	1.44	0.59	0.94	0.14	-	0.52	0.76
3. He llegado a ver streaming por más de tres horas consecutivas sin preocuparme por otras responsabilidades o personas (familia o amigos).	1.46	0.60	0.91	0.2	-	0.53	0.76
4. He tenido discusiones con familiares o amigos debido a mi tiempo dedicado a ver streaming.	1.46	0.57	0.77	0.44	-	0.45	0.77
5. He perdido el sueño o he dormido menos debido a ver streaming.	1.48	0.62	0.91	0.22	-	0.51	0.76
6. Utilizo mi tiempo libre para ver streaming.	1.65	0.65	0.50	0.73	-	0.48	0.77
7. He mentado a alguien que quiero acerca de la cantidad de tiempo que dedico a ver streaming	1.46	0.63	1.02	0.07	-	0.52	0.76
8. Dedico tiempo extra a temas relacionados con el streaming, incluso cuando no lo estoy viendo (busco información, hablo con amigos y familiares, etc.).	1.63	0.68	0.6	0.74	-	0.43	0.78

Nota. M= Media; DE= desviación estándar; g1= Asimetría; g2= curtosis; r-itc = Correlación de ítem-total-correctado; α = Alfa de Cronbach

Tabla 4 AFE, AFC, AVE y Fiabilidad**Tabla 4***AFE, AFC, AVE y Fiabilidad*

	AFE		AFC	
	F1	h2	Modelo 1	Modelo 2
ítems			F1 (λ)	F1 (λ)
S1	0.62	0.38	0.71	0.74
S2	0.61	0.38	0.75	0.77
S3	0.62	0.38	0.66	0.68
S4	0.49	0.24	0.72	
S5	0.56	0.31	0.65	0.59
S6	0.53	0.28	0.39	
S7	0.62	0.38	0.64	0.61
S8	0.47	0.22	0.43	
% de varianza		22.6		
α			0.83	0.81
ω			0.84	0.83
H			0.86	0.80
AVE			0.40	0.56
χ^2			65.81	10.25
gl			20	5
P-value			0.000	0.068
CFI			0.91	0.98
TLI			0.87	0.96
RMSEA			0.09	0.06
SRMR			0.05	0.03

α : Alfa de Crombach; Crombach ω = Omega de McDonald; H= Coeficiente H; λ =Carga factorial, AVE= varianza media extraída

Anexos

Evidencia de sumisión del artículo en una revista de prestigio

DE INVESTIGACIÓN ARTÍCULOS **ENTREGAR** Q

FORO DE REVISIÓN Coautor ? Necesitas ayuda ? Contáctenos

✓ 1. Validación inicial ✓ 2. Tarea editorial **3. Revisión independiente** 4. Revisión interactiva 5. Revisión finalizada 6. Validación final 7. Decisión Final

Construcción de una escala breve de dependencia a streaming de juegos online en una población peruana (EDS)

Liset Zenaida Sairitupa Sánchez , Alejandra Collantes Vargas y Wilter C. Morales García *


Investigación Original, Frente. psicol. - Comportamientos adictivos


Recibido el: 12 Mar 2023, Editado por: [Frontiers in Psychology](#) ✉


ID del manuscrito: 1184647


Tema de investigación: comportamientos adictivos, exposiciones de riesgo y resultados de salud psicosocial: cuestiones de política en los países en desarrollo

Palabras clave: Streaming, dependencia, Validación, juegos, Online

 Descargar último manuscrito

 Ver historial de archivos enviados

 Mirar la factura

 **NO SE REQUIERE NINGUNA ACCIÓN DE USTED**

Su manuscrito ha sido enviado con éxito. Será contactado tan pronto como los informes de los revisores estén listos.

Historia

Fecha	Actualizaciones
30 de marzo de 2023	La revisión del Revisor 1 está finalizada.

Copia de la resolución de inscripción del perfil de proyecto de tesis en formato artículo aprobado por el consejo de facultad correspondiente



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo "

RESOLUCIÓN N° 0997-2023/UPEU-FCS-CF

Lima, Ñaña 02 de mayo de 2023

VISTO:

El expediente del (de la) bachiller **Liset Zenaida Sairitupa Sanchez**, identificado (a) con código universitario N° **201810309**, de la Escuela Profesional de Psicología de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Peruana Unión.

CONSIDERANDO:

Que la Universidad Peruana Unión tiene autonomía académica, administrativa y normativa, dentro del ámbito establecido por la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la Universidad;

Que la **Facultad de Ciencias de la Salud** de la Universidad Peruana Unión, mediante sus reglamentos académicos y administrativos, ha establecido las formas y procedimientos para la declaratoria de expedito para la sustentación de la Tesis en formato artículo;

Que el Comité Dictaminador ha emitido su dictamen aprobando el informe de tesis en formato artículo titulado: "**CONSTRUCCIÓN DE UNA ESCALA BREVE DE DEPENDENCIA A STREAMING DE JUEGOS ONLINE EN UNA POBLACIÓN PERUANA (EDS)**"; presentado por el (la) bachiller **Liset Zenaida Sairitupa Sanchez**, reuniendo de esta manera las condiciones previas para la declaratoria de expedito para la sustentación;

Estando en lo acordado en la sesión del Consejo de la **Facultad de Ciencias de la Salud** de la Universidad Peruana Unión, celebrada el 02 de mayo de 2023, y en aplicación del Estatuto y el Reglamento General de Investigación de la Universidad;

SE RESUELVE:

1. Declarar expedito al (a la) bachiller **Liset Zenaida Sairitupa Sanchez**, que sustente el informe final de la investigación titulada: "**CONSTRUCCIÓN DE UNA ESCALA BREVE DE DEPENDENCIA A STREAMING DE JUEGOS ONLINE EN UNA POBLACIÓN PERUANA (EDS)**"; conducente al Título Profesional de **Psicóloga**, el martes 23 de mayo, a las 2:30 horas en la modalidad presencial.
2. Designar el Jurado de Sustentación, encargado de gestionar la sustentación respectiva, el mismo que queda constituido por los siguientes miembros:

Presidente: Mtra. Celina Ramirez Vega
Secretario: Mtro. Cristian Edwin Adriano Rengifo
Vocal: Mtro. Eli Yánaca Cierio
Asesor: Mtro. Josías Trinidad Ticse

Regístrese, comuníquese y archívese.




Dra. Lili Albertina Fernandez Molocho
DECANA

CC.:
- Interesado
- Jurado (05)
- Secretaría General
- Archivo




MSc. Mary Luz Solorzano Aparicio
SECRETARIA ACADÉMICA

Villa Unión – Ñaña, altura Km. 19 de la Carretera Central, Lurigancho-Chosica, Lima 15, Perú
Teléfono (01) 618-6300 Fax: 6186339 Casilla 3564 Web: www.upeu.edu.pe Email:
universidadperuanaunion@upeu.edu.pe

RESOLUCIÓN N° 0998-2023/UPEU-FCS-CF

Lima, Ñaña 02 de mayo de 2023

VISTO:

El expediente del (de la) bachiller **Clara Alejandra Collantes Vargas**, identificado (a) con código universitario N° **201612033**, de la Escuela Profesional de Psicología de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Peruana Unión.

CONSIDERANDO:

Que la Universidad Peruana Unión tiene autonomía académica, administrativa y normativa, dentro del ámbito establecido por la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la Universidad;

Que la **Facultad de Ciencias de la Salud** de la Universidad Peruana Unión, mediante sus reglamentos académicos y administrativos, ha establecido las formas y procedimientos para la declaratoria de expedito para la sustentación de la Tesis en formato artículo;

Que el Comité Dictaminador ha emitido su dictamen aprobando el informe de tesis en formato artículo titulado: "**CONSTRUCCIÓN DE UNA ESCALA BREVE DE DEPENDENCIA A STREAMING DE JUEGOS ONLINE EN UNA POBLACIÓN PERUANA (EDS)** "; presentado por el (la) bachiller **Clara Alejandra Collantes Vargas**, reuniendo de esta manera las condiciones previas para la declaratoria de expedito para la sustentación;

Estando en lo acordado en la sesión del Consejo de la **Facultad de Ciencias de la Salud** de la Universidad Peruana Unión, celebrada el 02 de mayo de 2023, y en aplicación del Estatuto y el Reglamento General de Investigación de la Universidad;

SE RESUELVE:

1. Declarar expedito al (a la) bachiller **Clara Alejandra Collantes Vargas**, que sustente el informe final de la investigación titulada: "**CONSTRUCCIÓN DE UNA ESCALA BREVE DE DEPENDENCIA A STREAMING DE JUEGOS ONLINE EN UNA POBLACIÓN PERUANA (EDS)** "; conducente al Título Profesional de **Psicóloga**, el martes 23 de mayo, a las 2:30 horas en la modalidad presencial.
2. Designar el Jurado de Sustentación, encargado de gestionar la sustentación respectiva, el mismo que queda constituido por los siguientes miembros:

Presidente: Mtra. Celina Ramirez Vega
Secretario: Mtro. Cristian Edwin Adriano Rengifo
Vocal: Mtro. Eli Yánaca Cierito
Asesor: Mtro. Josías Trinidad Ticse

Regístrese, comuníquese y archívese.




Dra. Lili Albertina Fernandez Molocho
DECANA

CC.:
- Interesado
- Jurado (05)
- Secretaría General
- Archivo




MSc. Mary Luz Solorzano Aparicio
SECRETARIA ACADÉMICA

Villa Unión – Ñaña, altura Km. 19 de la Carretera Central, Lurigancho-Chosica, Lima 15, Perú
Teléfono (01) 618-6300 Fax: 6186339 Casilla 3564 Web: www.upeu.edu.pe Email:
universidadperuanaunion@upeu.edu.pe

Carta de aprobación de comité de ética



Lima, Ñaña, 20 de setiembre de 2022

EL COMITÉ DE ÉTICA DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

CONSTA


Que el proyecto de investigación de **Clara Alejandra Collantes Vargas**, identificada con DNI No. **70349506**, y **Liset Zenaida Sairitupa Sánchez**, identificada con DNI No. **71080229**, su asesor **Josías Trinidad Ticse**, identificado con DNI No. **04085753**, con el título: **Diseño y validación de una escala de Dependencia a Streaming de juegos online de jóvenes en una población peruana (EDS)**, fue evaluado y aprobado por el Comité de Ética de Investigación de la Universidad Peruana Unión, considerandosu calidad científica, consideración del bienestar de sus participantes, y conformidad con los estándares de la ética establecidas en el Código de ética para la Investigación de la UniversidadPeruana Unión.

Para mantener la aprobación del Comité de Ética, se tiene que cumplir con los siguientes requisitos:

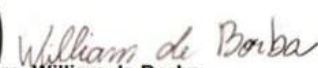
- 1) Cada participante debe dar consentimiento informado. En el caso de menores de edad, por lo menos uno de sus padres o guardianes debe registrar su consentimiento informado y el menor de edad debe registrar su asentimiento informado, en caso de trabajos prospectivos. En caso de trabajos retrospectivos contar con la carta de autorización de la institución.

Los resultados de este proyecto puedan ser publicados con referencia a aprobación Número 2022-CE-FCS - UPeU-111.




Mg. Maria Magdalena Diaz Orihuel
Presidente:
Comité de Ética de Investigación




Mtro. William de Borba
Secretario:
Comité de Ética de Investigación

Villa Unión – Ñaña, altura Km. 19 de la Carretera Central, Lurigancho – Chosica, Lima 15, Perú
Teléfono: (01) 618-6300 Fax: 618-6364 E-mail: etica@upeu.edu.pe

Instrumento de recolección de datos EDS

CONSTRUCCIÓN DE UNA ESCALA BREVE DE DEPENDENCIA A STREAMING DE JUEGOS ONLINE EN UNA POBLACION PERUANA (EDS)

INSTRUCCIONES:

A continuación, se presentan varias situaciones posibles en relación a tus actitudes frente al streaming o transmisión de juegos online.

Lee con atención las preguntas y marca con un aspa (X) la respuesta con la que mejor te identifiques. Recuerda que no existen respuestas buenas ni malas.

	Casi nunca	A veces	Casi siempre
1. Actualmente dedico más tiempo a ver streaming que cuando comencé.			
2. Siento que estoy dedicando demasiado tiempo a ver streaming.			
3. He llegado a ver streaming por más de tres horas consecutivas sin preocuparme por otras responsabilidades o personas (familia o amigos).			
4. He perdido el sueño o he dormido menos debido a ver streaming.			
5. He mentido a alguien que quiero a cerca de la cantidad de tiempo que dedico a ver streaming.			