



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE  
PSICOLOGÍA**

**CONSTRUCCIÓN DE LA ESCALA DE ADICCIÓN A  
VIDEOJUEGOS – HAMM-1ST EN ADOLESCENTES  
ESCOLARES DEL DISTRITO DE LOS OLIVOS**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**LICENCIADO EN PSICOLOGÍA**

**AUTOR:**

**HUGO AQUILES MENDOZA MEZARINA**

**ASESORES:**

**Dr. JOSÉ VALLEJOS SALDARRIAGA**

**Mg. MIGUEL ANGEL VALLEJOS FLORES**

**LIMA – PERÚ**

**2013**

## **DEDICATORIA**

*A la Sra. Hilda Mezarina Solís y a la Sra. Victoria García Bonifacio. Por su cariño incondicional, apoyo, educación y porque nunca dejaron de creer en mí.*

## **AGRADECIMIENTOS**

*A mis asesores: Dr. José Vallejos Saldarriaga (Metodológico), Mg. Miguel Vallejos Flores (Temático) y Lic. Carlos Jaimes Velásquez (Estadístico). Por sus acertadas observaciones y sugerencias a la presente investigación.*

*A los diez jueces que participaron en la validación de la presente Escala: Mg. Andrés Gutiérrez Torres, Lic. Armando Martínez Portillo, Mg. Favio Roca Paucarpoma, Lic. Rubén Verde Céspedes, Lic. Ricardo Murillo Ponte, Mg. Miguel Vallejos Flores, Dr. José Vallejos Saldarriaga, Lic. José Martínez Díaz, Lic. José Quispe Benavente y Lic. Raúl Márquez Albuja. Por su contribución al enriquecimiento de los reactivos de la prueba.*

*A mi asesor temático libre: Mg. Juan José Kaneko Aguilar. Por sus brillantes observaciones, sugerencias y aportes a la presente investigación. Además por todo el apoyo brindado desde los primeros ciclos en la universidad.*

## PRESENTACION

En los últimos años ha surgido mayor interés con respecto a las adicciones conductuales y en el caso particular de la adicción a los videojuegos, mucho ha tenido que ver, los crecientes avances tecnológicos, que ha surtido de gran variedad de dispositivos, tipo de consolas y formatos de videojuegos que gozan de gran aceptación sobre todo por niños y adolescentes. Ello ha influido considerablemente (entre otras razones) en la aparición de este desorden conductual, que va en creciente aumento y que está generando gran preocupación necesita, por lo que necesita la atención de parte del sector público y privado, así como de la sociedad en general.

Para abordar cualquier problema de salud (mental y/o física), se necesita partir de un diagnóstico confiable, que permita realizar una adecuada intervención y aparentemente en la actualidad, no se dispone de instrumento válido y confiable para detectar y evaluar grado de magnitud del problema, en relación al uso de videojuegos.

El presente estudio tiene como finalidad el dotar a la comunidad científica un instrumento psicométrico valido y confiable para un sector del Perú, se trata de La Escala de Adicción a Videojuegos – HAMM1ST en adolescentes escolares de instituciones educativas del distrito de Los Olivos. Este instrumento permitirá establecer el nivel o grado de compromiso (uso, abuso y dependencia) que tenga el adolescente con los videojuegos. Es decir que establecer el nivel de adherencia que pueda haber entre el adolescente y la conducta de jugar videojuegos. De esta manera se contara con una herramienta importante para lidiar con esta problemática que día a día cobra más víctimas.

# **Construcción de la Escala de Adicción a Videojuegos – HAMM-1ST en Adolescentes Escolares del Distrito de Los Olivos**

## **RESUMEN**

Se diseña y establecen las propiedades psicométricas de la Escala de Adicción a Videojuegos – HAMM-1ST, basado en el modelo teórico de (Griffiths, 1996), en adolescentes escolares del distrito de Los Olivos. La muestra no probabilística de tipo intencional, estuvo conformada por 650 adolescentes escolares de ambos sexos, entre 11 y 17 años de instituciones educativas públicas y privadas del distrito de Los Olivos. Los resultados indican que la escala posee adecuadas propiedades psicométricas; para ello, se elaboró inicialmente 90 reactivos, que luego del análisis de la validez de contenido por medio de la V de Aiken ( $p > 0.80$ ) y prueba Binomial ( $p < 0.05$ ), además de la correlación ítem-test y del análisis de la validez de constructo a través del análisis factorial exploratorio quedó reducido a 36 reactivos, repartidos equitativamente en los 6 factores de la prueba: focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída. También se obtuvo una alta confiabilidad por el método de consistencia interna (alfa de Cronbach = 0.957), método de dos mitades (Guttman = 0.938). Por otro lado se encontró diferencias significativas entre las variables de sexo e institución educativa, por lo que se realizaron los respectivos baremos por percentiles para cada variable demográfica descrita y una general de toda la muestra.

Palabras Clave: Adicción, Adicción a Videojuegos, Dependencia, Adolescentes.

# **Construction of Video Game Addiction Scale - HAMM-1ST in School Adolescents of Los Olivos District**

## **ABSTRACT**

It is designed and establish the psychometric properties of the Video Game Addiction Scale – HAMM-1ST, based on the theoretical model (Griffiths, 1996), in school adolescents of Los Olivos district. The nonrandom sample of intentional type, consisted of 650 adolescent students of both sexes, between 11 and 17 years of public and private educational institutions in the district of Los Olivos. The results indicate that the scale has adequate psychometric properties testing it was initially developed 90 ítems, which after analyzing content validity through V of Aiken ( $p > 0.80$ ) and Binomial test ( $p < 0.05$ ), in addition to the ítem-test correlation and analysis of construct validity through exploratory factor analysis was reduced to 36 ítems, divided equally in the 6 test factors: salience, mood modification, tolerance, withdrawal symptoms, conflict and relapse. Also high reliability was obtained by the method of internal consistency (Cronbach's alpha = 0.957), two halves method (Guttman = 0.938). Furthermore significant differences were found between the variables of sex and educational institution, so that the respective scales were conducted percentile for each demographic variable and generally described the whole sample.

Key words: Addiction, Video Game Addiction, Dependency, Adolescents.