

**Microtransacciones y su relación con la impulsividad,
inteligencia emocional y el uso problemático de videojuegos
en una muestra entre 18 y 30 años**

**Microtransactions and their relationship with impulsivity,
emotional intelligence and the problematic use of video
games in a sample between 18 and 30 years**

Percy L. Álvarez-Cabrera¹

Universidad Santo Tomás, Arica-Chile.

percylvarez@santotomas.cl

Juan Pablo Lagos-Lazcano²

Universidad Santo Tomás, Arica-Chile.

Juanpablo.lagoslaz@gmail.com

Marcelo Andrés Carlos Ríos³

Universidad Santo Tomás, Arica-Chile.

m.carlosrioss@gmail.com

Yibrán Urtubia Medina⁴

Universidad Santo Tomás, Arica-Chile.

yibránx1@gmail.com

Artículo Recibido: 11-02-22

Artículo Aceptado: 31-05-22

1 Doctor en psicología (UCM-Madrid-España), Psicólogo, Licenciado en psicología (UTA, Arica-Chile), jefe de carrera de psicología, Escuela de psicología, facultad de ciencias sociales y comunicaciones. Universidad Santo Tomás, Arica-Chile. ORCID 0000-0002-6000-0366.

2 Psicólogo, Licenciado en psicología (UST, Arica-Chile), Escuela de psicología, facultad de ciencias sociales y comunicaciones. Universidad Santo Tomás, Arica-Chile. ORCID 0000-0002-8648-2404.

3 Psicólogo, Licenciado en psicología (UST, Arica-Chile), Escuela de psicología, facultad de ciencias sociales y comunicaciones. Universidad Santo Tomás, Arica-Chile. ORCID 0000-0003-2942-0052.

4 Psicólogo, Licenciado en psicología (UST, Arica-Chile), Escuela de psicología, facultad de ciencias sociales y comunicaciones. Universidad Santo Tomás, Arica-Chile. ORCID 0000-0002-9292-2103.

Resumen

El objetivo de la presente investigación fue describir las características de la muestra en función del Uso Problemático de Videojuegos, Impulsividad e Inteligencia Emocional. La muestra estuvo constituida por 258 participantes de los cuales 201 (77,9%) fueron hombres y 57 (22,1%) fueron mujeres. Los instrumentos utilizados fueron el IGD-20, el TMMS-24 y la escala de impulsividad de Barrat (A11). El diseño de la presente investigación es de cohorte cuantitativo con alcance ex post facto retrospectivo. Los resultados señalaron que el Uso Problemático de Videojuegos se encontraría relacionado con la Claridad Emocional, la Reparación Emocional, la Impulsividad, las horas de juego diarias, las horas de juego semanales y el dinero invertido en micro transacciones, además, las variables Impulsividad, Claridad emocional y horas de juego semanales serían predictores del uso problemático de videojuegos, de tal forma que interviniendo la inteligencia emocional y la impulsividad se podría reducir y prevenir el uso problemático de videojuegos.

Palabras claves:

Uso problemático de videojuegos, Impulsividad, inteligencia emocional y micro transacciones.

Abstract

The present study aims to describe Problematic Use of Videogames, Emotional Intelligence, and Impulsivity in the sample. The sample consisted of 258 participants, of whom 77,9% were men and 22.1% were women and 40,7% them were from the north zone, other 51,2% were from the center zone and the last 8,1% were form the south zone. The instrument used were the IGD-20, the TMMS-4 and the Barrat's impulsivity scale (A11) The design of the present research is of quantitative cohort and ex post facto retrospective scope. The results showed that Problematic Use of Videogames was related with Emotional Clarity, Emotional Repair, Impulsivity, hours to play a day, hours to play a week and money used in micro transactions. Also, Emotional Clarity, Impulsivity, and hour to play a week explained Problematic Use of Videogames, so intervening Emotional intelligence and impulsivity should reduce and/or Prevent Problematic use of videogames.

Key words:

Problematic Use of Videogames, Emotional Intelligence, Impulsivity y Micro transactions.

Introducción

El aspecto social de los videojuegos ha cambiado drásticamente, hace algunas décadas el jugar videojuegos era una actividad que se realizaba en solitario o pequeños grupos. Hoy, el internet ha facilitado que los video-jugadores se conecten y que el jugar videojuegos tenga mayor presencia en las redes sociales (Evers et al., 2015). En palabras de Torres (2017) se han instalado con fuerza en la sociedad y constituye un fenómeno lúdico relativamente reciente que forma parte importante de la cultura en el que tanto adolescentes como adultos jóvenes son quienes más participan a nivel mundial (Artz y Kitcheos, 2016; McBride y Derevensky, 2016).

Así como el aspecto social, el modelo de ingresos también ha cambiado en los videojuegos (Evers et al., 2015). El internet abrió la posibilidad de poder comprar juegos online y, en este contexto, aparecen las micro transacciones. Entendidas como pequeños pagos inferiores a 12 dólares estadounidenses, que ofrecen una extensión a una aplicación existente o servicio. Dichos pagos tienen lugar cuando es posible obtener objetos virtuales: Que consisten en cosmético y/o mejoras para el videojuego (Artz y Kitcheos, 2016). Brooks y Clark (2019) señalan que muchos de estos objetos virtuales son otorgados mediante Random Number Generation (RNG): Un sistema que asigna aleatoriamente el objeto virtual. Dicho sistema de asignación aleatoria está diseñado para que algunos de estos objetos virtuales sean más difíciles de conseguir y, por ende, más buscados que otros (Brooks y Clark, 2019).

En relación con el interés por el estudio de las micro transacciones en videojuegos, este radica en como la estructura de uso de las micro transacciones se asemeja a un sistema de apuestas y cómo ésta se relaciona con la apuesta problemática y un uso de videojuegos problemático (Brooks y Clark, 2019; (Li et al., 2019). Los autores King y Delfabbro (2018) señalan que la búsqueda de objetos cosméticos (ej.: ropa para el/ los personajes del jugador) podría llevar a un aumento en los periodos de juego o incurrir en costos financieros, que excede más allá de sus medios.

Además, el aumento de horas de juego se ha visto asociado a dificultades en las relaciones interpersonales (Ryu et al., 2018), disminución en el rendimiento escolar y/o laboral, negligencia en la higiene personal, hasta potencialmente el desarrollo de un patrón de juego adictivo y peligroso, como es el uso problemático de videojuegos (Salvarli y Griffiths, 2019).

El uso problemático de videojuegos se puede entender como un patrón de comportamiento desadaptativo del uso de videojuegos *online/offline* (Wang et al., 2019), se trataría de una adicción conductual, que comparte características similares a las adicciones por sustancias, pero donde los patrones de comportamiento se relacionan con la actividad en específico y hay un mayor efecto de los factores biopsicosociales (Fuster et al., 2016). Además, también se ha estudiado que tendría un efecto en la modificación de la estructura cerebral similar al efecto de las adicciones por sustancias (Weinstein et al. 2017). En relación con las características de las adicciones conductuales, Griffiths (2005, citado en Fuster et al, 2016) señala que todas las adicciones conductuales tendrían patrones en común, como un aumento de la prominencia de la actividad por sobre otras del sujeto, la existencia de experiencias subjetivas relacionadas con un cambio de humor al realizar la actividad (sensación de escape, des estrés, tranquilidad), la necesidad de aumentar la frecuencia con la que se realiza la actividad para poder alcanzar dichos cambios de humor placenteros, que si se interrumpe lleva a que la persona presente desagradables síntomas físico y psicológicas y la presencia de conflictos relacionales con amigos, familiares y otros, producto de la actividad que genera adicción en el sujeto.

Siguiendo con lo anterior, se ha encontrado asociación entre el uso problemático de videojuegos y variables como la Impulsividad (Du et al., 2017; Hu et al., 2017; Ryu et al., 2018; Salvarli y Griffiths, 2019) que se entiende como la tendencia a tomar decisiones rápidas, actuar de manera súbita y la existencia de un mayor interés en el presente que en el futuro y la inteligencia emocional (Dang et al., 2018; Torres-Rodriguez et al., 2018; Kircaburun et al, 2019) entendida como la habilidad para percibir, entender, expresar y regular emociones (Dang et al., 2018), donde la inteligencia emocional podría ser una variable moderadora y protectora

de la aparición del patrón de juego desadaptativo.

Debido a la naturaleza de la problemática presentada y las variables asociadas, es necesario generar investigaciones que permitan respaldar los hallazgos encontrados a través de otras investigaciones. En particular esta investigación busca conocer cómo se comportan el uso problemático de videojuegos en relación con la inteligencia emocional y la impulsividad y las micro transacciones. Esta temática que ha sido abordada por autores como Brooks y Clark (2019) y Li et al., (2019), sin embargo, estos autores solo se han centrado en la relación del uso de micro transacciones y el uso problemático de videojuegos, mientras que en la presente investigación se busca también relacionar el uso de micro transacciones con la impulsividad y la inteligencia emocional.

Objetivos

Objetivo general:

-Determinar si existe una relación causal entre inteligencia emocional, la impulsividad, la inversión en micro transacciones y el número de horas de juego (diario y semanal) en el uso problemático de videojuegos.

Objetivos específicos:

-Describir las características de la muestra según las variables sociodemográficas (dinero invertido en micro transacciones, horas de juego diarias y horas de juego semanales).

-Describir las características de la muestra, según las variables de estudio (Uso problemático de videojuegos, Impulsividad e inteligencia emocional).

Método

[H1] El uso problemático de videojuegos presentará una relación positiva y estadísticamente significativa con la impulsividad y una relación negativa y significativa con la inteligencia emocional.

[H2] El uso problemático de videojuegos e impulsividad presentará una relación positiva y estadísticamente significativa con el dinero utilizado en micro-transacciones, las horas de juego diarias y las horas de juego semanales.

[H3] La inteligencia emocional presentará una relación negativa y estadísticamente significativa con el dinero utilizado en micro transacciones, las horas de juego diarias y las horas de juego semanales.

[H4] El uso problemático de videojuegos es explicado por la claridad emocional, la impulsividad y las horas de juego.

Diseño, Muestreo y Muestra

EL diseño fue Ex post facto retrospectivo, en relación con el muestreo, fue no probabilístico por conveniencia. Los criterios de inclusión para la muestra fueron contar con acceso a internet para que pueda realizar la encuesta online, tener entre 18 y 30 años y ser jugadores de videojuegos (consolas de sobre mesa, consolas portátiles, dispositivos móviles y computadoras). La muestra estuvo conformada por un total de 258 participantes, de los cuales 201 (77,9%) fueron hombres y 57 (22,1%) fueron mujeres.

Instrumentos

Internet Gaming Disorder test (IGD-20), es un instrumento elaborado por Pontes, Kiraly, Demetrovics y Griffiths (2014), al cual se le ha realizado una adaptación al castellano en España por Fuster et al. (2016), donde presentó propiedades psicométricas similares a la escala de Pontes et al. (2014). Este instrumento examina las actividades relacionadas al uso de videojuegos, tanto online como offline, en un periodo de 12 meses. A pesar de que el nombre del trastorno en el DSM-5 es “trastorno por juego online”, Pontes et al. (2014) señalan que un patrón de juego persistente y recurrente también puede incluir videojuegos que no sean en línea. Se compone de 20 reactivos que miden el uso problemático de videojuegos a través de 6 dimensiones: Prominencia, Ánimo, Tolerancia, Abstinencia,

Conflicto y Recaída.

Tabla 1

Comparativas confiabilidades de IGD-20

<i>Autores.</i>	<i>Total.</i>
<i>Pontes, Kiraly, Demetrovics y Griffiths (2014).</i>	<i>,88</i>
<i>Fuster, Carbonell, Pontes y Griffiths (2016).</i>	<i>,87</i>
<i>Presente investigación (2020).</i>	<i>,87</i>

Fuentes: Pontes, Kiraly, Demetrovics y Griffiths, 2014; Fuster, Carbonell, Pontes y Griffiths, 2016; Elaboración propia.

Para medir la impulsividad, se utilizó la *escala de impulsividad de Barratt (A11)* desarrollada por Patton, Stanford y Barratt, (1995, citado en Huertas et al., 2019), la cual fue traducida y adaptada al español por Oquendo et al. (2001 citado en Huertas et al., 2019).

Este Instrumento de auto aplicación diseñado para evaluar impulsividad (Huertas et al., 2019) consta de 30 ítems agrupados en tres subescalas, estos ítems presentan cuatro opciones de respuestas, que van desde “raramente o nunca” hasta “Siempre o casi siempre”. Las dimensiones del instrumento son impulsividad cognitiva, impulsividad motora e impulsividad no planificada.

Tabla 2

Comparativas confiabilidades de escala impulsividad Barratt (A11).

<i>Autores.</i>	<i>Total.</i>
<i>Salvo y Castro (2013).</i>	<i>,77</i>
<i>Huertas, López-Moreno, Fernandez, Echeverry-Alzate, y Bühler (2019).</i>	<i>,75</i>
<i>Presente investigación (2020).</i>	<i>,75</i>

Fuentes: Salvo y Castro, 2013 Huertas, López-Moreno, Fernández, Echeverry-Alzate, y Bühler, 2019; Elaboración propia.

Para evaluar la inteligencia emocional, se utilizó la “*Trait Meta Mood Scale*” (*TMMS-24*) de Salovey, Mayer, Goldman, Turvey y Palfai, (1995,

citado en Espinoza-Venega et al., 2015), que fue traducida y adaptada por Fernández -Berrocal, Extremera y Ramos para el habla hispana en el 2004 (citado en Espinoza-Venega et al., 2015). Esta escala busca medir los procesos reflexivos de las personas sobre su estado de ánimo actual, el cual evaluaba las creencias de las personas sobre su nivel de control del estado de ánimo, su claridad, aceptación, tipicidad y variabilidad

Esta escala mide la inteligencia emocional a través de 24 ítems, que van desde “nada de acuerdo” hasta “totalmente de acuerdo”, las dimensiones que componen esta escala son Atención emocional, Claridad emocional y Regulación emocionales.

Tabla 3
Comparativas confiabilidades de TMMS-24.

<i>Autores.</i>	<i>Percepción.</i>	<i>Comprensión.</i>	<i>Reparación.</i>
<i>Salovey, Mayer, Goldman, Turvey y Palfai (1995).</i>	,86	,87	,82
<i>Fernández-Berrocal, Extremera y Ramos (2004).</i>	,90	,90	,86
<i>Espinoza-Venegas, Sanhueza-Alvarado, Ramírez-Elizondo y Sáez-Carrillo (2015).</i>	,88	,89	,86
<i>Presente investigación (2020).</i>	,90	,90	,85

Fuentes: Salovey, Mayer, Goldman, Turvey y Palfai, 1995; Fernández-Berrocal, Extremera y Ramos, 2004; Espinoza-Venegas, Sanhueza-Alvarado, Ramírez-Elizondo y Sáez-Carrillo, 2015; Alvarez-Cabrera, Castillo-Araya, Cerezo-Robles y Fernández-Ñave, 2017;

Fuente: Elaboración propia.

Procedimiento

Se realizó una revisión de la literatura y una posterior confección de los instrumentos a un medio digital (Google forms), donde además se añadieron preguntas sociodemográficas y un consentimiento informado. Se tomó una muestra piloto y cuando se confirmó la idoneidad de los instrumentos se realizó una aplicación masiva del instrumento, que fue

realizada en modalidad asincrónica online debido a las restricciones nacionales por la pandemia, posteriormente, se hizo un barrido de información según criterios previamente establecidos y se realizaron análisis de datos utilizando el paquete estadístico para las ciencias sociales SPSS 15.

Variables: se midieron variables de estudio y variables sociodemográficas. Las variables de estudio fueron: Uso problemático de videojuegos, Impulsividad e inteligencia emocional y las variables sociodemográficas fueron dinero invertido en micro transacciones, horas de juego diarias y horas de juego semanales.

Análisis de datos

Para responder a las hipótesis de la investigación se realizaron tablas de frecuencia con estadísticos de tendencia central y dispersión, pruebas de normalidad y homocedasticidad, comparación de medias, correlaciones y una regresión lineal exploratoria.

Resultados

Tabla 4

Frecuencia de uso de micro transacciones y dinero invertido en micro transacciones

Uso de micro transacciones	Frecuencia	Porcentaje	Dinero invertido en micro transacciones	Frecuencia	Porcentaje
No	113	43,8%	0	113	100%
			Total	113	
Si	145	56,2%	Menos de 5000	72	49,7%
			5100 - 10000	37	25,5%
			10100- 15000	10	6,9%
			15100- 20000	11	7,6%
			20100- 25000	1	0,7%
			25100-30000	6	4,1%
			Más de 30100	8	5,5%
Total	258		Total	145	

Fuente: Elaboración propia.

Respecto al uso de micro transacciones y la cantidad de dinero invertido

en estas, se encontró que el 56,2% de las personas señalaron que si utilizan micro transacciones en los videojuegos, de las cuales el 49,7% gastan menos de 5000 pesos, el 25,5% gastan entre 5100 y 10000 pesos, un 6,9% gasta entre 10100 y 15000 pesos, el 7,6% gasta entre 15100 y 20000 pesos, el 0,7% gasta entre 20100 y 25000 pesos, un 4,1% gasta entre 25100 y 30000 pesos y el 5,5% gasta 30100 pesos o más. Por otro lado, un 43,8% de los encuestados no utiliza micro transacciones en los videojuegos y la cantidad de dinero que invierten en estos en 0.

Tabla 5

Frecuencia de Horas de juegos diarias y semanales

Hora de juego diarias	Frecuencia	Porcentaje	Hora de juego semanales	Frecuencia	Porcentaje
Menos de 5 horas	178	68,8%	Menos de 10 horas	43	16,7%
6 a 10 horas	69	27%	11 a 20 horas	63	24,4%
Más de 11 horas	9	3,5%	21 a 30 horas	68	26,4%
			31 a 40 horas	36	14%
			41 a 50 horas	25	9,7%
			Más de 51 horas	23	8,9%
Total	256		Total	258	

Fuente: Elaboración propia.

Se realizó una tabla de frecuencias para poder conocer la frecuencia de las horas de uso de videojuegos, tanto diaria como semanal en la muestra. Se encontró que en las horas de juego diarias un 69,5% de los participantes jugaban menos de **cinco** horas, un 27% de los participantes jugaban entre 6 y 10 horas y un 3,5% de los encuestados jugaban más de 11 horas. Respecto a las horas de juego semanales, un 16,7% de los encuestados juega menos de 10 horas, un 24,4% de los participantes juegan entre 11 y 20 horas, un 26,4% de quienes respondieron la encuesta juegan entre 21 y 30 horas, un 14% de la muestra juega entre 31 y 40 horas, un 9,7% de los encuestados juegan entre 41 y 50 horas y 8,9% de los participantes juegan más de 51 horas semanales.

Para dar respuesta al objetivo específico 2, se analizaron los resultados de los cuestionarios en la muestra a través de las tablas 8, 9 y 10.

Microtransacciones y su relación con la impulsividad, inteligencia emocional y el uso problemático de videojuegos en una muestra entre 18 y 30 años.

Tabla 6

Descriptivos de uso problemático de videojuegos

Variable	Bajo el puntaje de corte	Porcentaje	Igual o superior al puntaje de corte	Porcentaje	Total
Uso problemático de videojuegos	247	95,7%	11	4,3%	258

Fuente: Elaboración propia.

Respecto a la frecuencia de uso problemático de videojuegos, se encontró que un 4,3% de los encuestados presentan puntajes iguales o sobre el puntaje de corte, mientras que el 95,7% restante presentan valores bajo el puntaje de corte.

Tabla 7

Descriptivos de impulsividad

Variable	Bajo	Porcentaje	Medio	Porcentaje	Alto	Porcentaje
Impulsividad	50	19,4%	204	79,1%	4	1,5%

Fuente: Elaboración propia.

En relación con la descripción de la variable impulsividad, se encontró que 19,4% de los sujetos presentaban un puntaje bajo, un 79,1 de los sujetos presentaron valores medios de impulsividad y un 1,5% de la muestra presentó valores altos.

Tabla 8

Descriptivos de inteligencia emocional

Variable	Sexo	Bajo el punto de corte	Porcentaje	Puntaje esperado	Porcentaje	Sobre el punto de corte	Porcentaje
Atención	Hombre	49	24,4%	110	54,4%	42	20,9%
Emocional	Mujer	15	26,3%	33	57,9%	9	15,7%
Claridad	Hombre	77	38,3%	105	52,2%	19	9,5%
Emocional	Mujer	20	35,1%	31	54,4%	6	10,5%
Reparación	Hombre	46	22,9%	122	60,7%	33	16,4%
Emocional	Mujer	19	33,3%	32	56,1%	6	10,5%

Fuente: Elaboración propia.

Respecto a los puntajes encontrado en inteligencia emocional se encontró que, en Atención emocional, el 24,4% de los hombres y el 26,3% de las mujeres presentaban puntajes bajo la media esperada, el 54,4% de los hombres y el 57,9% de las mujeres presentaron resultados esperados y el 20,9% de los hombres y el 15,7% de las mujeres presentaron resultados sobre lo esperado.

En el caso de claridad emocional, el 38,3% de los hombres y el 35,1% de las mujeres presentaban puntajes bajo la media esperada, el 52,2% de los hombres y el 54,4% de las mujeres presentaron resultados esperados y el 9,5% de los hombres y el 10,5% de las mujeres presentaron resultados sobre lo esperado.

Continuando con reparación emocional, el 22,9% de los hombres y el 33,3% de las mujeres presentaban puntajes bajo la media esperada, el 60,7% de los hombres y el 56,1% de las mujeres presentaron resultados esperados y el 16,4% de los hombres y el 10,5% de las mujeres presentaron resultados sobre lo esperado.

Tabla 9

Correlación entre uso problemático de videojuegos, impulsividad e inteligencia emocional.

Variables	1	2	3	4	5
1- Uso problemático de videojuegos	1				
2- Atención emocional	,03	1			
3- Claridad emocional	-,31**	,25**	1		
4- Reparación emocional	-,23**	,17**	,51**	1	
5- Impulsividad	,39**	-,01	-,23**	-,15*	1

*: Significativo al 0,05; **: Significativo al 0,01.

Fuente: Elaboración propia.

Se utilizó una correlación de Pearson para poder dar respuesta a la hipótesis 1. Se encontró una relación positiva y significativa entre uso problemático de videojuegos con impulsividad ($r=,39$; $\text{sig},=,00$) y una relación negativa

y significativa con claridad emocional ($r=-,31$; $\text{sig.},00$) y Reparación emocional ($r=-,23$; $\text{sig.},00$). La variable impulsividad presentó una relación negativa y significativa con las variables atención emocional ($r=-,23$; $\text{sig.},00$) y reparación emocional ($r=-,15$; $\text{sig.},01$). La variable Atención emocional no presentó relaciones significativas ni con uso problemático de videojuego ($r=,03$; $\text{sig.}>,05$) ni con impulsividad ($r=-,15$; $\text{sig.}>,05$).

Tabla 10

Correlación entre uso problemático de videojuegos, impulsividad, Dinero utilizado en microtransacciones, horas de juego diarias y horas de juego semanales.

Variables	1	2	3	4	5
Dinero utilizado en microtransacciones	1				
Horas de juego diarias	,34**	1			
Horas de juego semanales	,33**	,84**	1		
Uso problemático de videojuegos	,25**	,28**	,26**	1	
Impulsividad	,06	-,02	,00	,38**	1

*: Significativo al 0,05; **: Significativo al 0,01.

Fuente: Elaboración propia.

Se realizó una correlación de Spearman para poder dar explicación a la hipótesis 2. Se encontró que el uso problemático de videojuegos presenta correlaciones positivas y estadísticamente significativas con dinero utilizado en microtransacciones ($r=,25$; $\text{sig.},00$), horas de juego diario ($r=,28$; $\text{sig.},00$) y horas de juego semanales ($r=,26$; $\text{sig.},00$). Además, se encontró que dinero invertido en microtransacciones presenta una correlación positiva y estadísticamente significativa con horas de juego diarias ($r=,34$; $\text{sig.},00$) y horas de juego semanales ($r=,33$; $\text{sig.},00$). La variable impulsividad no presentó correlaciones significativas con dinero invertido en microtransacciones ($r=,06$; $\text{sig.}>,05$), horas de juego diarias ($r=-,02$; $\text{sig.}>,05$) y horas de juego semanales ($r=,00$; $\text{sig.}>,05$).

Tabla 11

Correlación inteligencia emocional, Dinero utilizado en microtransacciones, horas de juego diarias y horas de juego semanales.

Variables	1	2	3	4	5	6
Dinero utilizado en microtransacciones	1					
Horas de juego diarias	,34**	1				
Horas de juego semanales	,33**	,84**	1			
Atención emocional	,04	,03	-,02	1		
Claridad emocional	,07	,01	-,04	,26**	1	
Reparación emocional	,03	,02	,00	,17**	,51**	1

*: Significativo al 0,05; **: Significativo al 0,01.

Fuente: Elaboración propia.

Se utilizó una correlación de Spearman para poder dar respuesta a la hipótesis 3. La variable Atención emocional no presentó correlaciones significativas con dinero utilizado en micro-transacciones ($r=,04$; sig.>,05), horas de juego diario ($r=,03$; sig.>,05) y horas de juego semanales ($r=-,02$; sig.>,05). La variable claridad emocional tampoco presentó relaciones significativas con las variables dinero utilizado en micro-transacciones ($r=,07$; sig.>,05), horas de juego diarias ($r=,01$; sig.>,05) ni ($r=-,04$; sig.>,05) y la variable reparación emocional no presentó correlación significativa con las variables dinero utilizado en micro-transacciones ($r=,03$; sig.>,05), horas de juego diarias ($r=,02$; sig.>,05) ni reparación emocional ($r=,00$; sig.>,05).

Tabla 12

Análisis de regresión lineal, tomando como variable dependiente el uso problemático de videojuegos

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado-correctado	Error típ. de la estimación	Cambio en r cuadrado	Estadísticos de cambio			
						Cambio en F	G11	G12	Sig. Del cambio en F
1	,540(a)	,291	,283	11,24737	,291	34,507	3	252	,00

Fuente: Elaboración propia.

Microtransacciones y su relación con la impulsividad, inteligencia emocional y el uso problemático de videojuegos en una muestra entre 18 y 30 años.

Se puede apreciar un 28% en la varianza explicada en el R cuadrado corregido para la variable uso problemático de videojuegos.

Tabla 13

Análisis de varianza tomando como variable dependiente el uso problemático de videojuegos

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	13095,881	3	4365,294	34,507	,000(a)
	Residual	31878,834	252	126,503		
	Total	44974,715	255			

a: Variables predictoras: (constante) Hora de juego diarias, impulsividad, claridad emocional. b: variable dependiente: Uso problemático de videojuegos.

Fuente: Elaboración propia.

En el análisis de varianza considerando la variable uso problemático de videojuegos se encontraron resultados con significación (sig: ,00; F: 34, 507), siendo las variables de Claridad Emocional, Impulsividad y Horas de juegos diarias las productoras.

Tabla 14

Coefficientes de la variable dependiente uso problemático de videojuegos

Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados		t	Sig.
		B	Error típ.	Beta	B		
1	(Constante)	25,313	6,390			3,961	,000
	Claridad emocional	-,481	,101	-,260		-4,758	,000
	Impulsividad	,450	,075	,327		5,989	,000
	Horas de juego diarias	1,590	,285	,297		5,578	,000

Variable dependiente: Uso problemático videojuegos.

Fuente: Elaboración propia.

Finalmente, para poder dar respuesta a la hipótesis 7, se construyó un modelo de regresión lineal mediante el método paso a paso. Se encontró que para uso problemático de videojuegos, la impulsividad y las horas de juego diarias son predictores positivos y la claridad emocional es un predictor negativo del uso problemático de videojuegos. En su conjunto, la varianza explicada de estas variables fue de 28%.

Discusión

El objetivo de la siguiente investigación fue determinar si existe una relación causal entre inteligencia emocional, la impulsividad, la inversión en micro transacciones y el número de horas de juego (diario y semanal) en el uso problemático de videojuegos.

En relación con los objetivos y las hipótesis establecidas, fue posible determinar que una pequeña parte de la muestra presentaba puntajes de uso problemático de videojuegos que podría ser constitutivo de trastorno, a la vez que se encontraron puntajes medios en impulsividad y puntajes esperado en inteligencia emocional (aunque un porcentaje importante también indicó puntajes bajos). Por otro lado, se cumplen las hipótesis 1, 2 y 4 y se rechaza la hipótesis 3, lo que significa que el uso problemático de videojuego se encontraría relacionado con la impulsividad, la inteligencia emocional, la inversión en micro transacciones, las horas de juego diarias y las horas de juego semanales, y de las variables anteriormente mencionadas, solo la impulsividad, la claridad emocional y las horas de juego diarias funcionarían como variables explicativas del uso problemático de videojuegos, además, no se encontró relación entre la inteligencia emocional, con la inversión en micro transacciones, las horas de juego diarias y las horas de juego semanales. Los resultados encontrados coinciden con lo visto en varias investigaciones anteriores (Du et al., 2017; Hu et al., 2017; Ryu et al., 2018; Dang et al., 2018; Kirkaburum et al., 2019; Li et al., 2019) y podrían deberse a que el uso problemático de videojuegos, en su condición de adicción conductual, conlleva cualidades de una conducta impulsiva previa, que sería la entrada del video jugador con impulsividad moderada a un patrón comportamental que generaría disfuncionalidad,

así mismo, los jugadores con dificultades para poder rotular sus emociones podrían tender a solucionarlas de maneras ineficientes, como el uso de videojuegos, donde es importante distinguir el uso del videojuego como forma de regulación emocional a el uso de ejercicios reflexivos para la resolución de problemas mientras se hace uso de un videojuegos, finalmente, el número de horas diarias explicaría el uso problemático de juegos porque conllevaría estar un mayor tiempo en el sistema de recompensa continua de muchos juegos, especialmente aquellos con micro transacciones.

El aporte de la presente investigación fue poder dar una descripción del perfil de un grupo de video jugadores chilenos de distintas zonas del país, pudiendo recabar datos acerca de su utilización de micro transacciones, sus horas de juego, los dispositivos que más ocupan, los periodos del día en los que más juegan, sus preferencias de juegos, frecuencia de sexo y de edad. Además, también se pudo realizar una descripción de las puntuaciones de Uso problemático de videojuegos, lo cual dio datos de cuantas personas de la muestra estarían presentando un patrón de uso de videojuegos desadaptativo. Otro de los aportes de la investigación fue el encontrar la relación entre uso problemático de videojuegos e inteligencia emocional, ya que en investigaciones anteriores se habría utilizado la inteligencia emocional rasgo para conocer como influenciaba en el uso problemático de videojuegos, siendo esta investigación una de las pocas que habría abordado la temática utilizando la concepción de inteligencia emocional como habilidad.

Respecto a las limitaciones del estudio, es importante mencionar que la primera limitación es el contexto de pandemia en el cual la investigación fue realizada, ya que no era un contexto en el cual se hubiesen realizado investigaciones previas de la temática y los resultados pudieron haber estado influenciados por factores externos. De la mano de lo anterior, la aplicación de los instrumentos fue mediante encuestas online con una muestra por conveniencia, por lo cual esto también pudo haber afectado los resultados. Cabe recalcar que el instrumento de uso problemático de videojuegos no cuenta con validación en territorio latinoamericano, por lo cual también pudo haber existido una alteración de estos a pesar de que la

confiabilidad fue bastante alta.

Para investigaciones posteriores se recomienda poder realizar una nueva medición, con una población más acotada y una muestra pesquisada mediante un muestreo aleatorio, de tal manera que al tener una mayor rigurosidad en la selección de la muestra y la recolección de datos los resultados puedan tener mayor veracidad, así mismo, se recomienda realizar una validación del instrumento de uso problemático de videojuegos IGD-20, el cual ha demostrado buenas propiedades psicométricas en distintas investigaciones (Pontes et al., 2014; Fuster et al., 2016) y ayudaría a mejorar la medición del constructo en población latinoamericana. Otra potencial investigación que podría surgir sería la posibilidad de poder conocer la relación del uso problemático de videojuegos con otras variables que han sido investigadas en otras partes del mundo, pero no en la ciudad o el país, como lo es la relación del uso problemático de videojuegos con la sintomatología depresiva, la soledad, los afectos positivos y las estrategias de afrontamiento.

Conclusión

En resumen, la presente investigación data acerca de que existe un porcentaje mínimo de la población de video jugadores que presenta un uso problemático de videojuegos, otro veinteavo que presenta una baja inteligencia emocional y más de la mitad presenta una impulsividad moderada. Las variables mencionadas anteriormente se encuentran relacionadas de manera significativa, además de que el uso problemático y la impulsividad también se relacionan con las horas de juego diario, semanal y el dinero utilizado en las micro transacciones. Los hombres presentaron rangos de reparación emocional mayores que las mujeres, las personas de mayor edad presentaron mayor claridad emocional que las de menor edad, quienes utilizan dispositivos móviles y consolas tuvieron mayor reparación emocional que quienes utilizan computadora y consolas para jugar videojuegos, quienes compran micro transacciones y juegan juegos MOBA presentaron mayor uso problemático de videojuegos e impulsividad, quienes viven en la zona sur del país juegan más horas

diarias, semanales e invierten más dinero en las micro transacciones y el uso problemático de videojuegos se encuentra explicado por la claridad emocional, la impulsividad y las horas de juego semanales.

Referencias

- Alvarez-Cabrera, P., Castillo-Araya, M., Cerezo-Robles, F., y Fernández-Ñave, M. (2018). Inteligencia Emocional y su relación con el Síndrome de Burnout, estrés percibido y compromiso en una muestra de estudiantes universitarios de la ciudad de Arica. *Ajayu Órgano de Difusión Científica del Departamento de Psicología UC BSP*, 16(2), 375-395. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S20771612018000200007&lng=es&tlng=es.
- Artz, B. y Kitcheos, A. (2016). *Microtransactions. A study of consumer behaviors and Virtual Goods/Services among Students at Linköping University in Sweden* (Tesis para optar al grado de Licenciado en Administración de Negocios). Universidad de Linköping: Linköping, Suecia. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1148087/FULLTEXT01.pdf>
- Brooks, G. y Clark, L. (2019). Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions. *Addictive Behavior*, 96, 26-34. DOI: 10.1016/j.addbeh.2019.04.009
- Dang, D., Zhang, M. X., Leong, K. K. y Wu, A. (2018). The predictive value of emotional intelligence for internet gaming disorder: a 1-year longitudinal study. *International Journal of environmental research and public health*. 16, 1-14. DOI: 10.3390/ijerph16152762.
- Du, X., Liu, L., Yang, Y., Qi, X., Gao, P., Zhang, Y., Zhu, J., Du, G., Dai, S., Li, X y Zhang, Q. (2017). Diffusion tensor imaging of the structural integrity of white matter correlates with impulsivity in adolescents with internet gaming disorder. *Brain and Behavior: A Cognitive Neuroscience Perspective*, 7(8), 1- 9. DOI: 10.1002/brb3.753
- Espinoza-Venegas, M., Sanhueza-Alvarado, O., Ramírez-Elizondo, N. y Sáez-Carrillo, K. (2015). Validación de constructo y confiabilidad

- de la escala de inteligencia emocional en estudiantes de enfermería. *Revista Latino – americana de Enfermagem*, 23(1), 139- 147. DOI: 10.1590/0104-1169.3498.2535
- Evers, E. R. K., Van de Ven, N. y Weeda, D. (2015). The hidden costs of microtransactions: Buying in-game advantages in Online Games decreases a Player status. *International Journal of Internet Science*, 10(1), 20. – 36. <https://www.researchgate.net/publication/280697700>
- Fernandez-Berrocal, P., Extremera, N. y Ramos, N. (2004). Validity and reliability of the Spanish modified version of the Trait Meta-Mood Scale. *Psychol Rep*, 94(3): 751-755. DOI .org/10.2466/pr0.94.3.751-755
- Fuster, H., Carbonell, X., Pontes, H. y Griffiths, M. D. (2016). Spanish validation of the Internet Gaming Disorder-20 (IGD-20) Test. *Computers in Human Behavior*, 56, 215–224. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.050>
- Griffiths, M. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10, 191-197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Hu, J., Zhen, S., Yu, C. y Zhang, W. (2017). Sensation seeking and online gaming addiction in adolescents: A moderated mediation model of positive affective association and impulsivity. *Frontiers in psychology*, 8, 699. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00699>
- Huertas, E., López-Moreno, J. A. Fernandez, V., Echeverry-Alzate, V. y Bühler, K. (2019). Associations between experimental substance use, FAAH-gene variations, impulsivity and sensation seeking. *Psicothema*, 31(3), 239-245. DOI: 10.7334/psicothema2019.27
- King, D. y Delfabbro, P. (2018). Predatory monetization schemes in video games (e.g. ‘loot boxes’) and internet gaming disorder. *Addiction*, 113, 1967-1969. DOI <https://doi.org/10.1111/add.14286>
- Kircaburun, K., Demetrovics, Z., Griffiths, M., Király, O., Kun, B. y Tosuntaş, S. (2019). Trait Emotional Intelligence and Internet Gaming Disorder Among Gamers: The Mediating Role of Online Gaming Motives and Moderating Role of Age Groups. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1- 12. DOI

- <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00179-x>
- Li, W., Mills, D. y Nower, L. (2019). The relationship of loot box purchases to problem video gaming and problem gambling. *Addictive behaviors*, 97, 27- 34. DOI: 10.1016/j.addbeh.2019.05.016
- McBride, J. y Derevensky, J. (2016). Gambling and videogame playing among youth. *Journal of gambling issues*, 34, 156- 178. DOI:10.4309/jgi.2016.34.9
- Pontes, H., Kiraly, O., Demetrovics, Z., y Griffiths, M. (2014). The conceptualisation and measurement of DSM-5 Internet Gaming Disorder: the development of the IGD-20 Test. *PLoS ONE*, 9(10), 1- 10. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0110137>
- Ryu, H., Lee, J.Y., Choi, A., Park, S., Kim, D.J. y Choi, J.S. (2018). The relationship between impulsivity and internet gaming disorder in young adults: Mediating effects of interpersonal relationships and depression. *International journal of environmental research and public health*, 15(3), 458- 469. DOI: 10.3390/ijerph15030458
- Salvo, L., Castro, A. (2013). Confiabilidad y validez de la escala de impulsividad de Barratt (BIS-11) en adolescentes. *Revista Chilena de Neuropsiquiatría*, 51(4), 245-254. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-92272013000400003>
- Salovey, P., Mayer, J. D., Goldman, S., Turvey, C., & Palfai, T. (1995). *Emotional attention, clarity, and repair: Exploring emotional intelligence using the Trait Meta-Mood Scale*. In J. W. Pennebaker (Ed.). *Emotion, disclosure, and health* (pp. 125-154). Washington, D.C.: American Psychological Association.
- Şalvarlı, Ş. y Griffiths, M. (2019). The association between internet gaming disorder and impulsivity: A systematic review of literature. *International journal of mental health and addiction*, 1- 27. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00126-w>
- Torres, P. (2017). Dinámicas de interacción de gamers en Chile. *SocArXiv*, 1- 7, fecha de consulta: 20 de septiembre del 2019. DOI 10.31235/osf.io/t7y5e
- Torres-Rodríguez, A., Griffiths, M., Carbonell, X. y Oberts, U. (2018). Internet gaming disorder in adolescence: Psychological characteristics of a clinical sample. *Journal of Behavioral Addictions*

7(3), 707- 718. doi: 10.1556/2006.7.2018.75

Wang, Q., Ren, H., Long, J., Liu, Y. y Liu, T. (2019). Research progress and debates on gambling disorder. *General Psychiatry*, 32(3), 1- 6. DOI: 10.1136/ gpsych-2019-100071

Weinstein, A., Livny A. y Weizman A. (2017). New developments in brain research of internet and gaming disorder. *Neuroscience y Biobehavioral review*, 75, 314 – 330. DOI: 10.1016/j. neubiorev.2017.01.040

