



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

Propuesta de sistema para el estudio de la autopercepción de la persona en el
entorno digital

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Ingeniero de Sistemas

AUTOR:

Cordero Hualpa, Anthony (orcid.org/0000-0002-5235-6338)

ASESOR:

Ing. More Valencia Rubén Alexander (orcid.org/0000-0002-7496-3702)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Sistemas de Información y Comunicaciones

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Enfoque de género, inclusión social y diversidad cultural

PIURA– PERÚ

2023

DEDICATORIA

Con mucho amor y cariño, la presente investigación está dedicada a mi madre Enma Jesucita Hualpa Paucar, a mi padre Amaro Fernando Cordero Gutierrez, a mi hermano, Fernando Emanuel Cordero Hualpa, a mi hermana Kely Sarita Cordero Hualpa y a mi querida tía Fausta Carmelina Hualpa Paucar.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradezco a Dios el haberme brindado las herramientas, las fuerzas y el soporte constante que he necesitado a lo largo de este proyecto y de mi carrera en general.

A toda mi familia por siempre darme su apoyo incondicional y el respaldo que solo el amor te puede dar.

A mi hermano Fernando Emmanuel Cordero Hualpa, quien es mi mentor, mi mejor amigo y la principal fuente de apoyo en todo este proyecto.

A mi gran amigo David Alonso Zapata Ballesteros, que me brindó su apoyo con toda la confianza del mundo.

Al Ing. Ruben Alexander More Valencia por su paciencia e impulso para que pueda culminar con mi investigación, y a todas aquellas personas que, a lo largo de todo este trayecto, me impulsaron a ser mejor y a lograr mis objetivos.

ÍNDICE DE CONTENIDO

| | |
|---|-----|
| DEDICATORIA..... | ii |
| AGRADECIMIENTOS | iii |
| RESUMEN..... | v |
| ABSTRACT..... | vi |
| I. INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| II. MARCO TEÓRICO | 3 |
| III. METODOLOGÍA..... | 8 |
| 3.1 Tipo y diseño de investigación..... | 8 |
| 3.1.1 Tipo de investigación:..... | 8 |
| 3.1.2 Diseño de investigación: | 8 |
| 3.2 Variables y operacionalización: | 8 |
| 3.3 Población, muestra y muestreo | 12 |
| 3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:..... | 12 |
| 3.5 Procedimientos | 13 |
| 3.6 Método de análisis de datos | 13 |
| 3.7 Aspectos éticos..... | 16 |
| IV. RESULTADOS Y DISCUSIONES | 17 |
| V. CONCLUSIONES..... | 28 |
| VI. RECOMENDACIONES..... | 29 |
| VII. REFERENCIAS | 30 |
| ANEXOS..... | 33 |

RESUMEN

En el presente estudio se tiene como objetivo evaluar la autopercepción de las características de personalidad en personas mayores de 18 años inmersas en el entorno digital de un videojuego multiplayer online battle arena (MOBA), mediante la propuesta de una adaptación del test de personalidad de Millon III a este entorno. Posteriormente a la determinación de aquellos factores que participan en el proceso de autopercepción de la persona, se ha hecho el descarte de algunos indicadores e items del test original que no se podrán en la adaptación del test por involucrar aspectos psicométricos y dependencias que se han considerado inadaptables, pero que no alteran ni modifican los resultados de ningún otro indicador o medición de estos, haciendo uso de la segunda edición de las directrices de la comisión internacional para la traducción y adaptación de los test. Se ha aplicado tanto el test original, como el test adaptado a un sector inmerso del juego para posteriormente poder evaluar los resultados, los cuales definirán los niveles de autopercepción según sus indicadores.

Palabras clave: Autopercepción, entorno, digital, inmersión, personalidad.

ABSTRACT

The aim of this study is to evaluate the self-perception of personality characteristics in people over 18 years of age immersed in the digital environment of a multiplayer online battle arena (MOBA) video game, by proposing an adaptation of the Millon III personality test to this environment. After determining those factors that participate in the process of self-perception of the person, some indicators and items of the original test that cannot be included in the adaptation of the test because they involve psychometric aspects and dependencies that have been considered unsuitable, but that do not alter or modify the results of any other indicator or measurement of these, have been discarded, using the second edition of the guidelines of the international commission for the translation and adaptation of tests. Both the original test and the adapted test have been applied to an immersed sector of the game in order to subsequently evaluate the results, which will define the levels of self-perception according to their indicators.

Keywords: Self-perception, environment, digital, immersion, personalit

I. INTRODUCCIÓN

El ser humano siempre ha sido susceptible a la influencia de su entorno, lo cual hace inevitable que muchos de sus aspectos dependan de los factores que se encuentran en el mismo, y a la exposición con la que este se presenta ante tal.

Para Fromm (1981) (como citó Escribano, 2019), Aquellas ganas de entender nuestro entorno, a quienes nos rodean y a nosotros mismos, corresponde a una inherente necesidad del ser humano. Las personas nos desarrollamos dentro de un contexto social, por lo que necesitamos relacionarnos con los demás, ya que de no ser así nos volveríamos locos (p.103).

El aspecto social en la vida de las personas se ha ido transformando y adaptando a los continuos escenarios que la tecnología viene implantando a lo largo de la historia, la misma que ha permitido la evolución de la principal acción que poseemos para poder ejecutar el acto de socializar, la comunicación.

Se nos han venido presentando una gran cantidad de plataformas en el torno digital, muchas de ellas con herramientas que permiten comunicarse con otras personas, lo cual les otorga adicionalmente la característica de funcionar como “redes sociales”. En un entorno donde la cantidad de opiniones y posturas nunca cesan, y donde la velocidad con la que estas se propagan es prácticamente instantánea, las personas comienzan a moldear su identidad con el propósito de encajar, dejar una buena impresión o de otra manera mostrar su rechazo, todo esto con el propósito de poder formar parte del escenario.

Generalmente nos pretendemos mostrar ante los demás con una imagen idealizada de nosotros mismos, lo que supone que a su vez ocultemos cierta cantidad de cosas. Lo cual, por ejemplo, se puede observar en la manera de mostrar ante las redes sociales virtuales, ya que mayormente mostramos solo las cosas buenas y agradables que nos pasan (Juárez y Mañoso, 2021, p.78).

Cuando los entornos digitales, comienzan no solo a permitir que nos comuniquemos con los demás, si no que a simular un entorno en el que podemos desempeñar roles, funciones, además de distintos aspectos que emulan la cotidianidad, ya comienzan a cobrar otro sentido, y es en este punto en el cual ya no solo se comienza a transcribir las formas en cómo uno se identifica y se presenta

ante los demás, sino que también, la forma en como cada uno interioriza e incorpora de manera individual, las nuevas cualidades, perspectivas y atributos que el mismo entorno digital ofrece.

En un contexto donde los entornos digitales comienzan a formar parte del día a día de las personas de manera muy acelerada, es importante que seamos conscientes de todos los aspectos psicológicos que se involucran en todos estos procesos.

Con todo lo anteriormente mencionado, surgen cuestiones sobre ¿Cómo se auto percibe la persona en el entorno digital?, ¿En qué aspectos se presentan las principales diferencias de autopercepción?, ¿Es posible adaptar un test que mida aspectos de la personalidad en un entorno digital?

El objetivo de la presente investigación es evaluar la autopercepción de las características de personalidad en personas mayores de 18 años inmersas en el entorno digital de un videojuego multiplayer online battle arena (MOBA), mediante la propuesta de una adaptación del test de personalidad de Millon III a este entorno.

Como objetivos específicos, se analizarán los principales aspectos comparativos entre la autopercepción de características de la personalidad en el entorno convencional y en el digital, también se analizará la posibilidad de adaptar un test que mida aspectos de la personalidad en un entorno digital, y se propondrá un sistema que facilite la aplicación de este test con los indicadores de patrones clínicos y patologías severas de la personalidad.

Como justificación práctica, esta investigación aportará un nuevo enfoque a la forma en que las personas podemos percibirnos a nosotros mismos y a nuestro entorno, comprender mejor estos procesos y la manera en que estos se pueden analizar, posibilitando nuevas incógnitas en las ciencias que estudian los procesos mentales y conductas del ser humano en un contexto tecnológico.

En cuanto a la justificación teórica, el presente proyecto brindará un material informativo a partir de la aplicación de la teoría y conceptos de la personalidad, patrones clínicos, patologías severas e identidad. Lo cual permitirá contrastar diferentes conceptos de la autopercepción en entornos diferentes.

La justificación metodológica de este estudio abarca un estudio transversal correlacional, empleando instrumentos de evaluación psicométrica para la medición de rasgos de personalidad en la autopercepción, con lo cual poder evaluar y analizar los aspectos de autopercepción de los sujetos de estudio.

II. MARCO TEÓRICO

En España, en la Universidad Privada de Madrid, Nebrija. (Escribano 2019) en su investigación titulada **“La identidad individual, social, cultural y virtual en las redes sociales: autopercepción y comportamiento de los usuarios”** en cuya investigación se planteó como objetivo adentrarse desde una perspectiva general a la identidad humana, desde la cual sea posible su estudio y el de sus características, se trabajó con un total de 762 personas de España, a las cuales se les aplicó una encuesta online personal que iba dirigida principalmente a los usuarios de redes sociales con preguntas, las cuales se combinaron con escalas Likert y constaban de respuestas cerradas, múltiples y simples. Se tomaron en cuenta redes como Twitter, Facebook, LinkedIn, Meetin, Myspacefa y Tuenti.

Se aplicó el Modelo de “los Cinco Factores” (ROSS et al, 2009) extrayendo para su estudio tres de las dimensiones que este propone para la formación de la personalidad y porque precisamente estas intervienen en las redes sociales virtuales (RSV) las cuales fueron: extraversión, neurosis y apertura a la experiencia, también se hizo uso de dos test, los cuales fueron el test de personalidad de Millon (1990) y también el test NEOPIR.

Como resultados se pudo identificar el desarrollo de un alter ego y la presencia al a par de más de una identidad en las diferentes (RSV) o bien en una misma red social. Se pudo afirmar que la identidad virtual aparte de contar con diferentes papeles y estatus también puede surgir completamente del invento del individuo. Tomando en cuenta su reputación virtual, esta depende principalmente de la cantidad de contactos que uno posee. La virtualización permite el desarrollo de la identidad virtual.

En Estados Unidos, en la Universidad Estatal de Arizona. (Sioni, Burleson y Bekerian 2017) en su investigación titulada **“Internet gaming disorder: Social phobia and identifying with your virtual self”** en este estudio se tuvo como

objetivo analizar la relación en cuanto a los puntajes de fobia social de videojuegos en línea, la identidad del sujeto con sus avatares y los síntomas de trastorno de juegos de internet (IGD), fueron un total de 481 participantes que completaron la encuesta, los cuales se incorporaron anónimamente, mediante una publicación que solicitaba su reclutamiento desde cuatro foros de internet enfocados en temas de MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game), indicándoles que se analizarían las relaciones existentes entre el uso de internet, las motivaciones que los llevan a jugar videojuegos en línea y diversas características de comportamiento.

Se hizo uso del software Qualtrics para la recopilación de los datos. Una vez consentido el estudio por parte de los participantes, se les mostró las instrucciones y realizaron la encuesta. Los datos fueron guardados de manera segura en una página web, para después descargarse y hacer el proceso de análisis con el uso de SPSS v23(Statistical Package for Social Sciences).

Según los resultados, el modelo mostró una considerable variación con respecto a la identificación del avatar, con un 25%; y en los síntomas de IGD, con un 43%. Aun teniendo presente las horas de juego a la semana y su efecto, se afirmó la relación entre las variables.

En España, en el Instituto Psiquiátrico Montreal. (de la Calle Real y Muñoz Algar 2018) en su investigación titulada **“Hikikomori: el síndrome de aislamiento social juvenil”** en este estudio se tuvo como objetivo la reincorporación de aquellos jóvenes que presenten este síndrome, en sus propios roles sociales, para que logren retomar la escuela y se reintegren en la sociedad. Se analizó la población japonesa como punto de diagnóstico y estudio, identificando el 1,2% pertenecientes al grupo de hikikomori.

Se propuso como principales metodologías, las visitas a domicilio, intervenciones psicoterapéuticas y las terapias sistémicas o grupales, definiendo como el tratamiento con mejor beneficio en estos casos, al abordaje psicosocial.

Se tuvo como resultados de diagnóstico diferencial, una principal comorbilidad psiquiátrica con los trastornos psicóticos, como la esquizofrenia, depresión y la

fobia social, y de la misma forma una asociación distinta de comorbilidad, en la cual se encuentran trastornos de espectro autista y de personalidad.

También se pudo identificar el rango de edad donde se hace presente este síndrome, el cual tiende a desarrollarse en una edad de entre los 22 años, aproximadamente 10 años a la media de edad en la cual se desarrolla la adicción al internet.

En España, en la Universidad de Burgos. (Garrote Pérez de Albéniz 2013) En su investigación sobre **“Uso y abuso de tecnologías en adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y autopercepción como estudiante”** En esta investigación se planteó como objetivos la descripción de aquellas características que resaltan y son más relevantes de una muestra de estudiantes de la capital de Burgos, con relación a aquellos hábitos que estos presentan en el uso del internet y su dispositivo móvil. Se trabajó con un total de 634 estudiantes entre hombres y mujeres de Instituciones Públicas y Privadas.

Se usaron diversos métodos de análisis, como el descriptivo por el sentido de la indagación para determinada información sobre los sujetos, del mismo modo se realizó también un estudio correlacional escogiendo datos sobre cómo se han producido ciertos fenómenos y hechos, para así descubrir las relaciones que se pudieran presentar entre las variables que intervienen en un determinado fenómeno.

Se pudo obtener como resultados, que la forma de uso de los dispositivos tecnológicos planteados en el estudio, en su mayoría no se auto perciben de manera negativa, tomando en cuenta el desajuste, la justificación en cuanto a la intervención, y la reflexión que los individuos podrían mostrar. Del mismo modo se pudo identificar que es en el hogar y en el entorno convencional en el que este se encuentra viviendo, donde comienza a condicionar su manera de actuar, de comunicarse y la manera en la que se relaciona con los demás, viéndose esta afectada también por la constante y rápida incorporación de nuevas tecnologías que tienden a forzar una rápida adaptación, provocando un desequilibrio e indefensión en algunas personas.

En Ecuador, en la Universidad Técnica de Ambato. (Molina Cordova 2022) En su investigación titulada **“Personalidad y su relación con la dependencia a los videojuegos en estudiantes universitarios”** En donde se analizó la relación que presentan los rasgos de personalidad y la dependencia a los videojuegos, tomando la normalidad y el cálculo de correlación de Spearman como pruebas base. Se tuvo la colaboración de 127 estudiantes que se encuentran inmersos en la práctica de videojuegos.

Se hizo uso de el examen internacional de trastornos de la personalidad (IPDE) para identificar aquellos trastornos de personalidad validados por los diagnósticos de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) y en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los trastornos mentales (DSM), del mismo modo que el uso del test de dependencia de videojuegos para poder analizar y valorar el abuso, tolerancia y abstinencia con respecto al uso de videojuegos.

Según sus resultados, aquel rasgo que se encuentra predominante es el rasgo de personalidad evitativo, además de que se presenta una baja dependencia por el uso de videojuegos, se obtuvieron datos que no se encontraban dentro de la curva de normalidad y una inestabilidad con respecto al control de las variables de estudio.

Según (Daviz y Millon 2007) el Inventario Clínico Multiaxial de Millon III (MCMI- III) es una herramienta evaluativa que se desarrolla y perfecciona constantemente basándose en las necesidades y en relación a avances significativos, considerando que los trastornos de personalidad se ven reflejados en toda la matriz de la persona, expresándose en varios dominios clínicos.

Las escalas planteadas por el MCMI-III son:

| Patrones clínicos de personalidad | | Síndromes clínicos graves |
|--|--------------------------------|----------------------------------|
| 1 | Esquizoide | Desorden del pensamiento |
| 2A | Evitativo | Depresión mayor |
| 2B | Depresivo | Desorden delusional |
| 3 | Dependiente | Escalas Modificadores |
| 4 | Histriónico | Sinceridad |
| 5 | Narcisista | Deseabilidad Social |
| 6A | Antisocial | Devaluación |
| 6B | Agresivo (sádico) | Validez |
| 7 | Compulsivo | |
| 8A | Negativista (pasivo-agresivo) | |
| 8B | Autodestructiva | |
| Patología severa de personalidad | | |
| S | Esquizotípica | |
| C | Límite | |
| P | Paranoide | |
| Síndromes clínicos | | |
| A | Trastornos de Ansiedad | |
| H | Trastorno Somatoformo | |
| N | Trastorno Bipolar | |
| D | Trastorno Distímico | |
| B | Dependencia del alcohol | |
| T | Dependencia de sustancias | |
| R | Trastorno estrés postraumático | |

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación:

La presente investigación se dirigirá a conocer y analizará los resultados del inventario clínico multiaxial de millón III (MCMI III), al igual que con una adaptación de este, al evaluar y comparar características de la personalidad de un sector de personas en dos contextos distintos, por lo que el tipo de investigación que se presenta es de tipo descriptiva.

Definiendo una investigación descriptiva como una investigación de segundo nivel, cuyo propósito es la recolección de información respecto a un sujeto de estudio y sus características, poniendo a prueba la hipótesis e intentando responder cuestiones referentes a una situación o estado en el que el sujeto se encuentre. (Nieto, 2018, p.3).

3.1.2 Diseño de investigación:

Esta investigación se planteará con un diseño no experimental, transversal-correlacional, ya que se busca observar y relacionar los datos resultantes sin una intervención u relación de causa y efecto que modifique directamente estas variables, si no que estas se desarrollen en dos entornos distintos sin que estos sean alterados.

Definiendo una investigación de diseño no experimental-transversal como una investigación que se desarrollan sin que el investigador manipule las variables de estudio. En este tipo de diseño solo se observan los sucesos sin modificar su naturaleza. (Álvarez, 2020, p.4).

3.2 Variables y operacionalización:

La variable de esta investigación será la autopercepción ya que sus valores cambiarán dependiendo de los resultados que arrojen las herramientas principales para la recolección de datos, las cuales serán, el inventario clínico multiaxial de personalidad de millón III original y su adaptación al entorno digital de un videojuego multiplayer online battle arena (MOBA).

- **Definición conceptual.**

- La **autopercepción** se puede definir de la siguiente manera:

Para Bolívar y Rojas (2014) (Ramírez Mera, Barragán López 2018) (como citó Ramírez y Barragán, 2019), la autopercepción son todas aquellas valoraciones que tenemos cada uno de nosotros en un momento y contexto determinado (p.3).

También se puede definir **la autopercepción** como a las experiencias del mundo exterior que las personas asimilan en su mundo interno. Becerra y Delgado (2014) (citado por Ramírez y Barragán, 2019).

- Según la teoría sobre el **test adaptado**:

La mayoría de las **adaptaciones de test** hechos a partir de propiedades psicométricas se han elaborado en Estados Unidos o en Europa. El proceso de adaptación implica la problemática tarea de comprobar que las propiedades métricas sean equivalentes en otras culturas. Fernández, Pérez, Alderete, Richaud y Fernández (2010).

La **adaptación de tests** como de cuestionarios y su aplicación en diferentes entornos culturales y lingüísticos para los que fueron construidos, es un procedimiento igual de antiguo que los mismos tests de las escalas de Binet y Simon (1905) a inicios del siglo XX (Muñiz, Hambleton y Paula Elosua, 2013, p.2).

- **Definición operacional.**

La autopercepción, de acuerdo a sus dimensiones de autoconcepto personal y social, se medirá con un enfoque cualitativo, ya que se describirán de acuerdo a los resultados obtenidos por la herramienta principal. En cuanto a la adaptación del test de personalidad de Millon III al entorno digital de un videojuego multiplayer online battle arena (MOBA), se tomarán en cuenta las dimensiones de personalidad, como los patrones clínicos, Patologías severas, síndromes clínicos y los síndromes clínicos graves, cuyos indicadores se medirán a partir de las respuestas de cada uno de los ítems.

- **Indicadores.**

Dentro de las dimensiones y como indicadores medibles para la variable de autopercepción se tomarán los indicadores del nivel compulsivo, depresivo, negativista, autodestructivo, límite, narcisista y dependiente, pertenecientes a la dimensión de autoconcepto personal; los indicadores de nivel antisocial, evitativo, esquizoide, esquizotípica, paranoide, histriónico y agresivo, pertenecientes a la dimensión de autoconcepto social;

- **Escala de medición.**

Se considerará el uso de una escala de razón para la identificación y organización de los ítems de la aplicación del test original, su adaptación y los datos personales de la unidad evaluada; y una escala ordinal para medir los puntajes de cada indicador de las características de personalidad y autopercepción.

Operacionalización de variables:

| VARIABLE | DEFINICIÓN CONCEPTUAL | DEFINICIÓN OPERACIONAL | DIMENSIONES | INDICADORES | ESCALA DE MEDICIÓN |
|----------------|--|--|-------------|-----------------|--------------------|
| Autopercepción | <p>Para Bolívar y Rojas (2014) (Ramírez Mera, Barragán López 2018) (como citó Ramírez y Barragán, 2019), la autopercepción son todas aquellas valoraciones que tenemos cada uno de nosotros en un momento y contexto determinado.</p> <p>También se puede definir la autopercepción como a las experiencias del mundo exterior que las personas asimilan en su mundo interno.</p> <p>Becerra y Delgado (2014) (citado por Ramírez y Barragán, 2019).</p> | <p>La autopercepción se puede analizar a partir de los patrones y patologías de la personalidad asociadas a los aspectos efectivo-emocionales, ético-morales, autonomía, por parte de la dimensión personal, y los aspectos de habilidad y aceptación sociales, para la dimensión social de la autopercepción.</p> | Personal | Compulsivo | Ordinal |
| | | | | Depresivo | Ordinal |
| | | | | Negativista | Ordinal |
| | | | | Autodestructivo | Ordinal |
| | | | | Límite | Ordinal |
| | | | | Narcisista | Ordinal |
| | | | Social | Dependiente | Ordinal |
| | | | | Antisocial | Ordinal |
| | | | | Evitativo | Ordinal |
| | | | | Esquizoide | Ordinal |
| | | | | Esquizotípica | Ordinal |
| | | | | Paranoide | Ordinal |
| | | | | Histriónico | Ordinal |
| Agresivo | Ordinal | | | | |

3.3 Población, muestra y muestreo

La población estará conformada por personas mayores de 18 años inmersas en el entorno digital y activas en un videojuego multiplayer online battle arena (MOBA) de los cuales se obtendrán los aspectos de la personalidad y autopercepción.

Muestra y muestreo: La muestra estará constituida por 832 jóvenes y adultos, cuyo método de muestreo será probabilístico y cuyos usuarios sean jugadores activos de la región latinoamericana, que se encuentran inmersos en el entorno de estudio, a los cuales se les solicitará formar parte del estudio de manera voluntaria.

Criterios de inclusión: Aquellos aspectos que se presenten en los patrones clínicos de personalidad y patología severa de personalidad; y valores que permitan determinar el nivel de autopercepción tomando en cuenta las dimensiones de autopercepción personal y social.

Criterios de exclusión: Se excluirán de esta investigación aquellos aspectos de la personalidad que incluyan características psicomotrices y dependencias directas hacia el alcohol o a cualquier tipo sustancias, además de las patologías severas de personalidad y los síndromes clínicos, de la misma forma no se tomarán en cuenta los aspectos académicos y físicos de la autopercepción.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Para conseguir los datos necesarios para esta investigación, se hará uso de la encuesta como técnica de recolección de datos y de dos tests como herramientas; el primero, el Inventario Clínico Multiaxial de Millon III, que consta de 175 ítems con unas respuestas de escala dicotómica que constan solo de verdadero/ falso, en el cual se hará una modificación de estos, reduciéndolos a aquellos ítems que se relacionan directamente con indicadores de aspectos de la personalidad y a los criterios de inclusión, reduciendo los ítems a 122, y la adaptación del test ya mencionado, al entorno digital de un videojuego multiplayer online battle arena (MOBA), que cuenta con la misma escala de respuestas.

3.5 Procedimientos

El procedimiento consistirá en la aplicación del inventario Clínico Multiaxial de Millon III a personas mayores de 18 años inmersas en entorno digital de un videojuego multiplayer online battle arena (MOBA), para así poder evaluar los diferentes aspectos de su personalidad de acuerdo a los indicadores del test, de la misma forma se realizará la aplicación del test adaptado para el entorno anteriormente mencionado, adaptación que se realizará tomando en cuenta la adaptación cultural, lingüística y social de la segunda edición de las directrices de la Comisión Internacional de Pruebas (ITC), para así poder definir la cantidad y modificación de ítems e indicadores para la medición y evaluación, mediante ajustes empíricos y con la ayuda del sistema propuesto, el cual aparte de permitir realizar la modificación de preguntas, opciones e indicadores, también realizará el registro de cada uno de los puntajes de los usuarios que desarrollen dicho test, posteriormente se medirán los patrones clínicos y patologías severas asociados a la personalidad, según los aspectos del autoconcepto personal y el autoconcepto social, para poder evaluar de manera general los resultados y poder sacar las conclusiones.

3.6 Método de análisis de datos

El trabajo de investigación utilizará un análisis multivariado, con lo cual se puede tener un mejor enfoque a la relación y medición de los indicadores (patrones clínicos y patologías severas de personalidad) y mediante esto se adaptará el contenido de los ítems y su ajuste en el incremento puntual al patrón o patología que hace referencia. Del mismo modo en cuanto a la organización de los resultados que se reflejarán en los indicadores de la autopercepción, se hará un análisis factorial-multivariado confirmatorio, que revelará la conexión y relación entre las percepciones y los aspectos de personalidad medidos.

Con el análisis realizado en el software de R Studio, se podrá determinar la explicación de la relación entre indicadores y también la correlación según el coeficiente de Pearson, cuya formula se plantea de la siguiente forma:

$$r = \sigma_{xy} / (\sigma_x)(\sigma_y)$$

σ_{xy} : covarianza

σ_x : Desviación típica de x

σ_y : Desviación típica de y

El coeficiente de Pearson en la psicometría clásica es uno de los estimadores por excelencia para la confiabilidad de instrumentos. (Rodríguez 1987)

De la misma forma se obtendrá la estimación de cada indicador con respecto a la dimensión a la que se relaciona, mediante la fórmula:

$$SE = \sigma / \sqrt{n}$$

Donde:

- σ = Desviación estándar de la población.
- \sqrt{n} = El tamaño de la muestra al cuadrado

Al igual que el residual. Calculado como:

Residual= valor observado – valor previsto

En cuanto al residuo estandarizado con la fórmula:

$$r_i = e_i / s(e_i) = e_i / RSE \sqrt{1-h_{ii}}$$

Donde:

e_i : El i-ésimo residuo

RSE: el error estándar residual del modelo

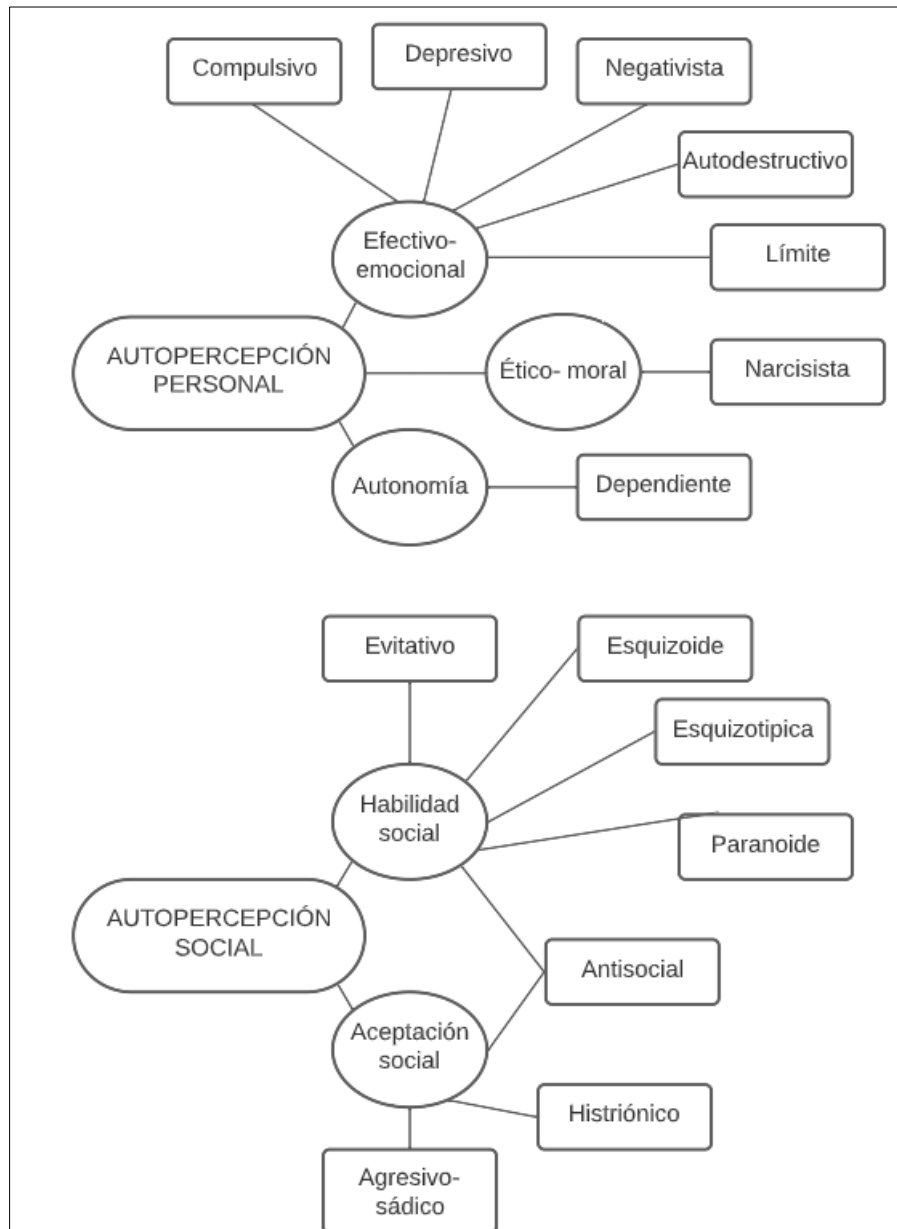
h_{ii} : El apalancamiento de la i-ésima observación

Con respecto a la comparación entre las puntuaciones obtenidas por el instrumento basado en el entorno convencional y la propuesta al entorno digital, se han tenido en cuenta diversas pruebas empíricas para tener un nivel de equivalencia psicométrica demostrado, partiendo de las directrices de confirmación y del modelo teórico de ecuaciones estructurales.

Son varios los modelos teóricos que permiten acometer los estudios de equivalencia, tales como los modelos de ecuaciones estructurales. (Muñiz, Elosua y Hambleton 2013)

Manejo de relaciones

Gráfico 2. Relación de patrones clínicos y patologías severas con los aspectos de la autopercepción.



Fuente: Elaboración propia

3.7 Aspectos éticos

Se tendrán en cuenta los siguientes aspectos éticos para la presente investigación:

- La teoría presentada en cada uno de los conceptos mencionados estará debidamente referenciada y documentada, de acuerdo con los establecimientos normativos dictados por la universidad.

- Cada una de las herramientas que impliquen datos u aspectos personales de los sujetos de análisis, serán aprobados explícitamente por estos mismos para su recopilación y estudio.

- Se mantendrá en reserva la exposición del nombre de la plataforma u entorno específico de estudio, mostrándolo solamente en las herramientas que requieran necesariamente su nombramiento, teniendo en cuenta las políticas y pautas legales especificadas por la organización.

- No se expondrán los datos personales de los sujetos de estudio, lo cual estará especificado en cada una de las herramientas que requieran de esta información.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Matriz correlacional Millon III

| | AgrSadP | AntiSP | AutoDesP | CompP | DepeP | DeprP | EsqP | EviP | EzquiZotiP | HistP | LimiteP | NarcP | NegaP | ParanoiP |
|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| AgrSadP | 1 | 0.7985823 | 0.4050166 | 0.5564997 | 0.5075322 | 0.3456157 | 0.3771925 | 0.3867292 | 0.5164235 | 0.4553205 | 0.6948553 | 0.5853366 | 0.7233851 | 0.5744119 |
| AntiSP | 0.7985823 | 1 | 0.2237148 | 0.6085575 | 0.378878 | 0.2467005 | 0.4523121 | 0.3316743 | 0.4768468 | 0.5385974 | 0.6618738 | 0.5141069 | 0.6717359 | 0.6747617 |
| AutoDesP | 0.4050166 | 0.2237148 | 1 | 0.2740209 | 0.7795852 | 0.7339716 | 0.5087067 | 0.7546921 | 0.5985898 | 0.5740779 | 0.6267799 | 0.5163838 | 0.5055531 | 0.4166748 |
| CompP | 0.5564997 | 0.6085575 | 0.2740209 | 1 | 0.5255719 | 0.4658814 | 0.4364399 | 0.419999 | 0.4271562 | 0.5387052 | 0.6139467 | 0.4262082 | 0.5996846 | 0.4590152 |
| DepeP | 0.5075322 | 0.378878 | 0.7795852 | 0.5255719 | 1 | 0.667342 | 0.4622443 | 0.7631118 | 0.6820033 | 0.5933569 | 0.7848474 | 0.6334619 | 0.7040438 | 0.5029926 |
| DeprP | 0.3456157 | 0.2467005 | 0.7339716 | 0.4658814 | 0.667342 | 1 | 0.471916 | 0.6297481 | 0.5803234 | 0.6511336 | 0.5695803 | 0.3964898 | 0.4963253 | 0.4088466 |
| EsqP | 0.3771925 | 0.4523121 | 0.5087067 | 0.4364399 | 0.4622443 | 0.471916 | 1 | 0.6816173 | 0.5445576 | 0.7121381 | 0.4919214 | 0.4132637 | 0.5983237 | 0.7500405 |
| EviP | 0.3867292 | 0.3316743 | 0.7546921 | 0.419999 | 0.7631118 | 0.6297481 | 0.6816173 | 1 | 0.7095924 | 0.7424968 | 0.5262351 | 0.6186816 | 0.5942843 | 0.6093113 |
| EzquiZotiP | 0.5164235 | 0.4768468 | 0.5985898 | 0.4271562 | 0.6820033 | 0.5803234 | 0.5445576 | 0.7095924 | 1 | 0.5844 | 0.6786191 | 0.4940834 | 0.5947864 | 0.6357512 |
| HistP | 0.4553205 | 0.5385974 | 0.5740779 | 0.5387052 | 0.5933569 | 0.6511336 | 0.7121381 | 0.7424968 | 0.5844 | 1 | 0.5933675 | 0.6154879 | 0.5959485 | 0.6568961 |
| LimiteP | 0.6948553 | 0.6618738 | 0.6267799 | 0.6139467 | 0.7848474 | 0.5695803 | 0.4919214 | 0.5262351 | 0.6786191 | 0.5933675 | 1 | 0.6076688 | 0.7986445 | 0.5447393 |
| NarcP | 0.5853366 | 0.5141069 | 0.5163838 | 0.4262082 | 0.6334619 | 0.3964898 | 0.4132637 | 0.6186816 | 0.4940834 | 0.6154879 | 0.6076688 | 1 | 0.5942288 | 0.5790986 |
| NegaP | 0.7233851 | 0.6717359 | 0.5055531 | 0.5996846 | 0.7040438 | 0.4963253 | 0.5983237 | 0.5942843 | 0.5947864 | 0.5959485 | 0.7986445 | 0.5942288 | 1 | 0.6772482 |
| ParanoiP | 0.5744119 | 0.6747617 | 0.4166748 | 0.4590152 | 0.5029926 | 0.4088466 | 0.7500405 | 0.6093113 | 0.6357512 | 0.6568961 | 0.5447393 | 0.5790986 | 0.6772482 | 1 |

- : Mayor correlación por indicador- Test original:

| | | | | | | | |
|----|-----------------|-----|-----------------|-----|-------------------------------|-----|-------------------------------|
| 1. | Agresivo-sádico | --> | Antisocial | 8. | Evitativo | --> | Autodestructivo |
| 2. | Antisocial | --> | Agresivo-sádico | 9. | Esquizotípica | --> | Evitativo |
| 3. | Autodestructivo | --> | Dependiente | 10. | Histriónico | --> | Evitativo |
| 4. | Compulsivo | --> | Límite | 11. | Límite | --> | Negativista (Pasivo-agresivo) |
| 5. | Dependiente | --> | Límite | 12. | Narcisista | --> | Dependiente |
| 6. | Depresivo | --> | Autodestructivo | 13. | Negativista (Pasivo-agresivo) | --> | Límite |
| 7. | Esquizoide | --> | Paranoide | 14. | Paranoide | --> | Esquizoide |

Según la matriz de correlación se pueden observar la predominancia que se haya con respecto a la relación que existe entre indicadores, los cuales tienen una tendencia correlacional hacia la patología severa límite (efectivo – emocional) y a los patrones clínicos dependiente (autonomía), autodestructivo (efectivo- emocional) y evitativo (el cual pertenece al nivel de habilidad social de la autopercepción social) de personalidad, pero una menor tendencia hacia los patrones compulsivos (efectivo- emocional), agresivos-sádicos (Aceptación social), depresivos (afectivo emocional), Histriónicos (Aceptación social), Narcisistas (ético-moral); y a la patología severa esquizotípica (Habilidad social) de personalidad.

Matriz correlacional Adaptación

| | AgrSadP | AntiSP | AutoDesP | CompP | DepeP | DeprP | EsqP | EviP | EzquiZotiP | HistP | LimiteP | NarcP | NegaP | ParanoiP |
|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| AgrSadP | 1 | 0.6270566 | 0.53245 | 0.7062727 | 0.4769884 | 0.435163 | 0.7739733 | 0.6237011 | 0.5879795 | 0.6706991 | 0.4411463 | 0.6707972 | 0.5776234 | 0.6048055 |
| AntiSP | 0.6270566 | 1 | 0.5840663 | 0.5877446 | 0.5316707 | 0.6455207 | 0.6919917 | 0.7533162 | 0.6037288 | 0.5250372 | 0.5386177 | 0.5786998 | 0.5679333 | 0.4320213 |
| AutoDesP | 0.53245 | 0.5840663 | 1 | 0.7040438 | 0.7795852 | 0.667342 | 0.4622443 | 0.7631118 | 0.6334619 | 0.378878 | 0.5255719 | 0.6820033 | 0.7848474 | 0.5075322 |
| CompP | 0.7062727 | 0.5877446 | 0.7040438 | 1 | 0.5055531 | 0.4963253 | 0.5983237 | 0.5942843 | 0.5942288 | 0.6717359 | 0.5996846 | 0.5947864 | 0.7986445 | 0.7233851 |
| DepeP | 0.4769884 | 0.5316707 | 0.7795852 | 0.5055531 | 1 | 0.7339716 | 0.5087067 | 0.7546921 | 0.5163838 | 0.2237148 | 0.2740209 | 0.5985898 | 0.6267799 | 0.4050166 |
| DeprP | 0.435163 | 0.6455207 | 0.667342 | 0.4963253 | 0.7339716 | 1 | 0.471916 | 0.6297481 | 0.3964898 | 0.2467005 | 0.4658814 | 0.5803234 | 0.5695803 | 0.3456157 |
| EsqP | 0.7739733 | 0.6919917 | 0.4622443 | 0.5983237 | 0.5087067 | 0.471916 | 1 | 0.6816173 | 0.4132637 | 0.4523121 | 0.4364399 | 0.5445576 | 0.4919214 | 0.3771925 |
| EviP | 0.6237011 | 0.7533162 | 0.7631118 | 0.5942843 | 0.7546921 | 0.6297481 | 0.6816173 | 1 | 0.6186816 | 0.3316743 | 0.419999 | 0.7095924 | 0.5262351 | 0.3867292 |
| EzquiZotiP | 0.5879795 | 0.6037288 | 0.6334619 | 0.5942288 | 0.5163838 | 0.3964898 | 0.4132637 | 0.6186816 | 1 | 0.5141069 | 0.4262082 | 0.4940834 | 0.6076688 | 0.5853366 |
| HistP | 0.6706991 | 0.5250372 | 0.378878 | 0.6717359 | 0.2237148 | 0.2467005 | 0.4523121 | 0.3316743 | 0.5141069 | 1 | 0.6085575 | 0.4768468 | 0.6618738 | 0.7985823 |
| LimiteP | 0.4411463 | 0.5386177 | 0.5255719 | 0.5996846 | 0.2740209 | 0.4658814 | 0.4364399 | 0.419999 | 0.4262082 | 0.6085575 | 1 | 0.4271562 | 0.6139467 | 0.5564997 |
| NarcP | 0.6707972 | 0.5786998 | 0.6820033 | 0.5947864 | 0.5985898 | 0.5803234 | 0.5445576 | 0.7095924 | 0.4940834 | 0.4768468 | 0.4271562 | 1 | 0.6786191 | 0.5164235 |
| NegaP | 0.5776234 | 0.5679333 | 0.7848474 | 0.7986445 | 0.6267799 | 0.5695803 | 0.4919214 | 0.5262351 | 0.6076688 | 0.6618738 | 0.6139467 | 0.6786191 | 1 | 0.6948553 |
| ParanoiP | 0.6048055 | 0.4320213 | 0.5075322 | 0.7233851 | 0.4050166 | 0.3456157 | 0.3771925 | 0.3867292 | 0.5853366 | 0.7985823 | 0.5564997 | 0.5164235 | 0.6948553 | 1 |

- **Mayor correlación por indicador:**

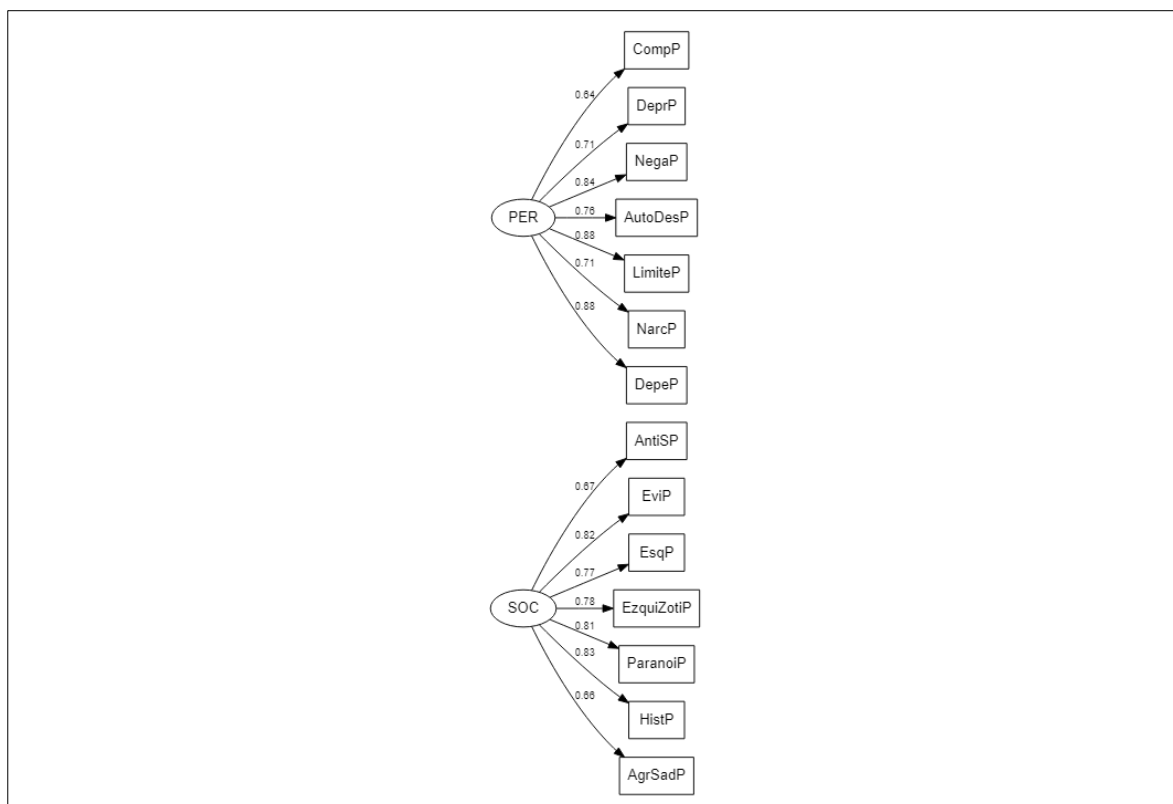
| | | | | | | | |
|----|-----------------|-----|-------------------------------|-----|-------------------------------|-----|-----------------|
| 1. | Agresivo-sádico | --> | Esquizoide | 8. | Evitativo | --> | Autodestructivo |
| 2. | Antisocial | --> | Evitativo | 9. | Esquizotípica | --> | Autodestructivo |
| 3. | Autodestructivo | --> | Negativista (Pasivo-agresivo) | 10. | Histriónico | --> | Paranoide |
| 4. | Compulsivo | --> | Negativista (Pasivo-agresivo) | 11. | Límite | --> | Negativista |
| 5. | Dependiente | --> | Autodestructivo | 12. | Narcisista | --> | Evitativo |
| 6. | Depresivo | --> | Dependiente | 13. | Negativista (Pasivo-agresivo) | --> | Compulsivo |
| 7. | Esquizoide | --> | Agresivo-sádico | 14. | Paranoide | --> | Histriónico |

La relación que se generó a partir de la matriz de correlaciones en cuanto a la adaptación nos pudo mostrar la inclinación correlacional hacia los patrones clínicos evitativo (Habilidad social), negativista, autodestructivo, y una menor tendencia hacia los patrones antisocial (Habilidad social- Aceptación social), depresivo (efectivo- emocional) y narcisista (ético- moral); de la misma forma, una menor tendencia relacional hacia la patología severa límite de personalidad.

Modelo correlacional para Millon III, por las dimensiones de autopercepción propuestas.

En el siguiente modelo se puede observar la carga factorial partiendo de las dimensiones de la autopercepción, en las cuales se puede observar un mayor porcentaje de saturación estimada para la autopercepción personal por el indicador de patrón clínico dependiente y la patología límite, los cuales mostraron un 0.88; seguido por el patrón Negativista de personalidad (84) y el patrón clínico autodestructivo (0.76); y en cuanto a la autopercepción social por la patología histriónica con que mostró 0.83, seguido por el patrón evitativo de personalidad (0.82), la patología esquizotípica (0.78) y esquizoide (0.77) de personalidad.

Gráfico 2. Representación del modelo correlacional una vez aplicado el inventario multiaxial de Millon III

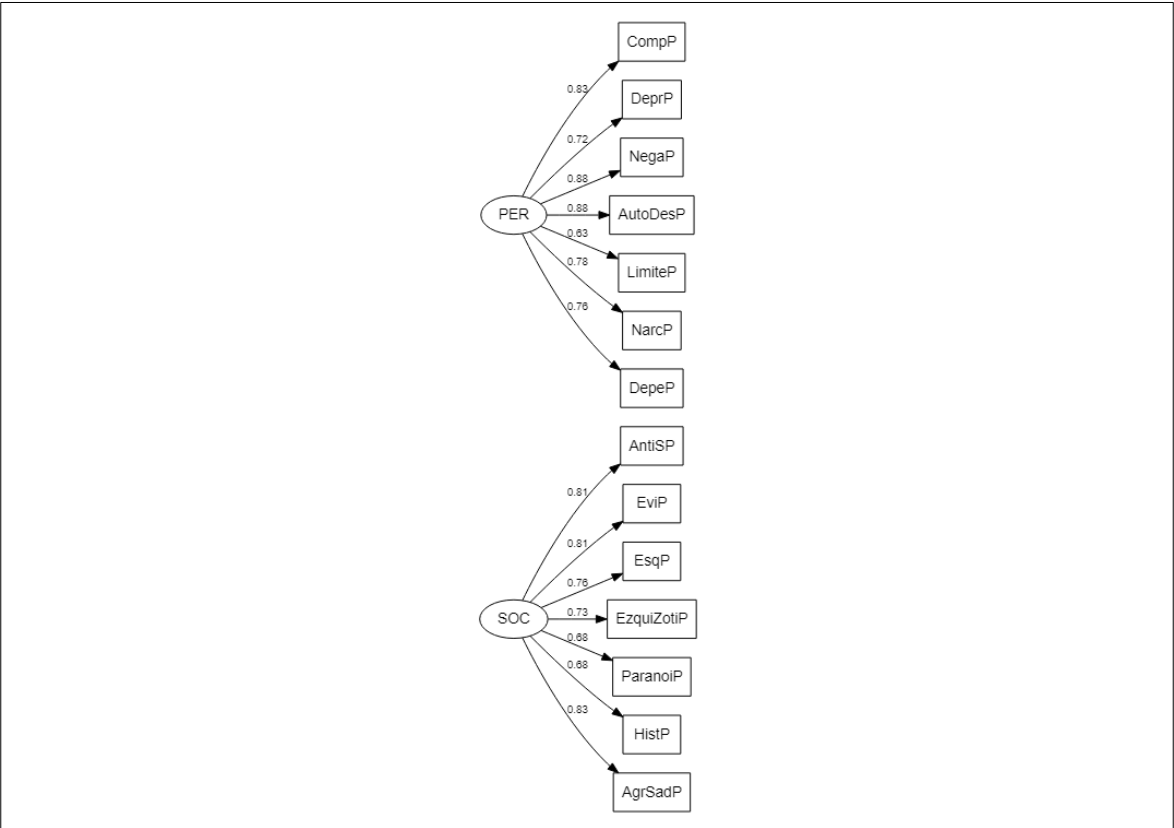


Fuente: Elaboración propia

Modelo correlacional para la adaptación, por las dimensiones de auto percepción propuestas.

En el siguiente modelo se muestra el porcentaje de saturación entre los indicadores y su dimensión correspondiente, pudiendo observar de esta forma que la auto percepción personal se explica con mayor porcentaje con los patrones clínicos autodestructivo y negativista, con 0.88, seguidos por el patrón clínico compulsivo (0.83) y el Narcisista con 0.78; para la auto percepción social se pudo encontrar una saturación de 0.83 en el patrón clínico agresivo-sádico y un 0.81 en cuanto a los patrones evitativo y antisocial, seguido por el patrón esquizoide con 0.76.

Gráfico 3. Representación del modelo correlacional resultante de la aplicación de la adaptación.



Fuente: Elaboración propia

Análisis Confirmatorio

Pre-test:

| | | | | | |
|------------------|----------|-----|----|-------------|---|
| Model Chisquare= | 2033.09 | Df= | 76 | Pr(>Chisq)= | 0 |
| AIC= | 2091.09 | | | | |
| BIC= | 1574.758 | | | | |

| Normalized Residuals | | | | | |
|----------------------|----------|----------|---------|---------|---------|
| Min. | 1st Qu. | Median | Mean | 3rd Qu. | Max. |
| -4.22294 | -0.94981 | -0.02294 | 0.12132 | 1.19766 | 6.61942 |

| R-square for Endogenous Variables | | | | | | |
|-----------------------------------|--------|--------|------------|----------|--------|---------|
| CompP | DeprP | NegaP | AutoDesP | LimiteP | NarcP | DepeP |
| 0.4065 | 0.4983 | 0.6988 | 0.57 | 0.7731 | 0.5015 | 0.7819 |
| AntiSP | EviP | EsqP | EzquiZotiP | ParanoiP | HistP | AgrSadP |
| 0.4465 | 0.6651 | 0.5928 | 6.16E-01 | 0.6626 | 0.6813 | 0.4398 |

| Parameter Estimates | | | | | | | |
|---------------------|-----------|------------|----------|-----------|------------|------|-----|
| | Estimate | Std Error | z value | Pr(> z) | | | |
| I1 | 0.6375478 | 0.04489513 | 14.20082 | 9.05E-46 | CompP | <--- | PER |
| I2 | 0.705917 | 0.04350673 | 16.22547 | 3.33E-59 | DeprP | <--- | PER |
| I3 | 0.835945 | 0.04032631 | 20.72952 | 1.88E-95 | NegaP | <--- | PER |
| I4 | 0.7550087 | 0.04239298 | 17.80976 | 5.94E-71 | AutoDesP | <--- | PER |
| I5 | 0.879264 | 0.03909922 | 22.48802 | 5.44E-112 | LimiteP | <--- | PER |
| I6 | 0.7081956 | 0.04345725 | 16.29638 | 1.05E-59 | NarcP | <--- | PER |
| I7 | 0.8842362 | 0.03895325 | 22.69993 | 4.49E-114 | DepeP | <--- | PER |
| I8 | 0.6682431 | 0.0444911 | 15.0197 | 5.46E-51 | AntiSP | <--- | SOC |
| I9 | 0.8155486 | 0.04104505 | 19.8696 | 7.46E-88 | EviP | <--- | SOC |
| I10 | 0.7699054 | 0.04221169 | 18.23915 | 2.52E-74 | EsqP | <--- | SOC |
| I11 | 0.7847492 | 0.04184231 | 18.75492 | 1.76E-78 | EzquiZotiP | <--- | SOC |
| I12 | 0.81399 | 0.04108637 | 19.81168 | 2.36E-87 | ParanoiP | <--- | SOC |

| | | | | | | | |
|-----|-----------|------------|----------|----------|------------|------|------------|
| l13 | 0.8254236 | 0.04078062 | 20.24058 | 4.30E-91 | HistP | <--- | SOC |
| l14 | 0.6631849 | 0.04459354 | 14.87177 | 5.03E-50 | AgrSadP | <--- | SOC |
| r | 0.8941581 | 0.0145519 | 61.44615 | 0.00E+00 | SOC | <--> | PER |
| t1 | 0.5935336 | 0.04304953 | 13.78722 | 3.04E-43 | CompP | <--> | CompP |
| t2 | 0.501682 | 0.0371421 | 13.5071 | 1.42E-41 | DeprP | <--> | DeprP |
| t3 | 0.3011971 | 0.02450982 | 12.28883 | 1.04E-34 | NegaP | <--> | NegaP |
| t4 | 0.4299624 | 0.03256355 | 13.20379 | 8.34E-40 | AutoDesP | <--> | AutoDesP |
| t5 | 0.2268959 | 0.02011113 | 11.28211 | 1.61E-29 | LimiteP | <--> | LimiteP |
| t6 | 0.4984593 | 0.03693558 | 13.49537 | 1.67E-41 | NarcP | <--> | NarcP |
| t7 | 0.2181273 | 0.01961719 | 11.11919 | 1.01E-28 | DepeP | <--> | DepeP |
| t8 | 0.5534519 | 0.04085083 | 13.54812 | 8.13E-42 | AntiSP | <--> | AntiSP |
| t9 | 0.334881 | 0.02727147 | 12.27954 | 1.17E-34 | EviP | <--> | EviP |
| t10 | 0.4072444 | 0.03168617 | 12.85244 | 8.33E-38 | EsqP | <--> | EsqP |
| t11 | 0.3841683 | 0.03026505 | 12.69346 | 6.43E-37 | EzquiZotiP | <--> | EzquiZotiP |
| t12 | 0.3374202 | 0.02742395 | 12.30385 | 8.64E-35 | ParanoiP | <--> | ParanoiP |
| t13 | 0.318676 | 0.02630378 | 12.11522 | 8.77E-34 | HistP | <--> | HistP |
| t14 | 0.5601859 | 0.04127722 | 13.57131 | 5.93E-42 | AgrSadP | <--> | AgrSadP |

Post-test:

| | | | | | |
|------------------|----------|-----|----|-------------|---|
| Model Chisquare= | 2118.318 | Df= | 76 | Pr(>Chisq)= | 0 |
| AIC= | 2176.318 | | | | |
| BIC= | 1659.986 | | | | |

| Normalized Residuals | | | | | |
|----------------------|----------|-----------|----------|----------|----------|
| Min. | 1st Qu. | Median | Mean | 3rd Qu. | Max. |
| -4.385392 | -1.02538 | -0.000002 | 0.083573 | 1.118575 | 6.151271 |

| R-square for Endogenous Variables | | | | | | |
|-----------------------------------|--------|--------|------------|----------|--------|---------|
| CompP | DeprP | NegaP | AutoDesP | LimiteP | NarcP | DepeP |
| 0.6902 | 0.5118 | 0.7735 | 0.779 | 0.3986 | 0.606 | 0.5742 |
| AntiSP | EviP | EsqP | EzquiZotiP | ParanoiP | HistP | AgrSadP |
| 0.6575 | 0.6486 | 0.583 | 0.5345 | 0.4652 | 0.4658 | 0.6965 |

| Parameter Estimates | | | | | | | |
|---------------------|-----------|------------|----------|-----------|------------|------|----------|
| | Estimate | Std Error | z value | Pr(> z) | | | |
| I1 | 0.8307666 | 0.04044743 | 20.53942 | 9.57E-94 | CompP | <--- | PER |
| I2 | 0.7153674 | 0.043278 | 16.52959 | 2.25E-61 | DeprP | <--- | PER |
| I3 | 0.8794781 | 0.03907242 | 22.50892 | 3.39E-112 | NegaP | <--- | PER |
| I4 | 0.8826264 | 0.03897998 | 22.64307 | 1.63E-113 | AutoDesP | <--- | PER |
| I5 | 0.631321 | 0.04498866 | 14.03289 | 9.81E-45 | LimiteP | <--- | PER |
| I6 | 0.7784417 | 0.04180407 | 18.62119 | 2.16E-77 | NarcP | <--- | PER |
| I7 | 0.7577478 | 0.0423066 | 17.91087 | 9.70E-72 | DepeP | <--- | PER |
| I8 | 0.8108677 | 0.04120993 | 19.67651 | 3.43E-86 | AntiSP | <--- | SOC |
| I9 | 0.8053762 | 0.04135407 | 19.47514 | 1.78E-84 | EviP | <--- | SOC |
| I10 | 0.7635736 | 0.04240838 | 18.00525 | 1.77E-72 | EsqP | <--- | SOC |
| I11 | 0.7310975 | 0.04317569 | 16.93308 | 2.57E-64 | EzquiZotiP | <--- | SOC |
| I12 | 0.6820596 | 0.04425102 | 15.41342 | 1.33E-53 | ParanoiP | <--- | SOC |
| I13 | 0.6825121 | 0.04424154 | 15.42695 | 1.08E-53 | HistP | <--- | SOC |
| I14 | 0.8345658 | 0.0405731 | 20.56943 | 5.16E-94 | AgrSadP | <--- | SOC |
| r | 0.8908737 | 0.01485422 | 59.97444 | 0.00E+00 | SOC | <--> | PER |
| t1 | 0.309828 | 0.02494848 | 12.41871 | 2.07E-35 | CompP | <--> | CompP |
| t2 | 0.4882495 | 0.0362276 | 13.47728 | 2.13E-41 | DeprP | <--> | DeprP |
| t3 | 0.2265187 | 0.01996586 | 11.3453 | 7.83E-30 | NegaP | <--> | NegaP |
| t4 | 0.2209712 | 0.01964945 | 11.24567 | 2.43E-29 | AutoDesP | <--> | AutoDesP |
| t5 | 0.6014361 | 0.04351976 | 13.81984 | 1.93E-43 | LimiteP | <--> | LimiteP |
| t6 | 0.3940282 | 0.03021798 | 13.03953 | 7.29E-39 | NarcP | <--> | NarcP |
| t7 | 0.4258181 | 0.03223647 | 13.2092 | 7.76E-40 | DepeP | <--> | DepeP |

| | | | | | | | |
|-----|-----------|------------|----------|----------|------------|------|------------|
| t8 | 0.3424937 | 0.02788917 | 12.28053 | 1.15E-34 | AntiSP | <--> | AntiSP |
| t9 | 0.3513694 | 0.02842093 | 12.36305 | 4.14E-35 | EviP | <--> | EviP |
| t10 | 0.4169535 | 0.03241544 | 12.86281 | 7.29E-38 | EsqP | <--> | EsqP |
| t11 | 0.4654967 | 0.03542357 | 13.14088 | 1.92E-39 | EzquiZotiP | <--> | EzquiZotiP |
| t12 | 0.5347953 | 0.03976397 | 13.44924 | 3.11E-41 | ParanoiP | <--> | ParanoiP |
| t13 | 0.534178 | 0.03972513 | 13.44685 | 3.21E-41 | HistP | <--> | HistP |
| t14 | 0.3034996 | 0.02558909 | 11.86051 | 1.90E-32 | AgrSadP | <--> | AgrSadP |

Al analizar los principales aspectos comparativos entre la autopercepción de características de la personalidad en el entorno convencional y en el digital, se pueden identificar puntos específicos entre indicadores, como el patrón clínico de personalidad, narcisista, el cual no solo se ve aumentado en su porcentaje de saturación en un 0.07 con respecto a la dimensión de la autopercepción personal, sino que además su correlación con los demás indicadores también se ve alterada, ya que en la aplicación del test original dicha correlación se vincula principalmente al patrón dependiente con un 0.63, mientras que en la adaptación dicha correlación se traslada hacia el patrón evitativo con 0.7. Además, en los demás patrones y patologías también se han podido observar alteraciones con respecto a sus correlaciones como en el caso de los patrones clínicos agresivo- sádico, antisocial, autodestructivo, compulsivo, dependiente, depresivo, esquizoide, histriónico, narcisista y negativista, donde se exceptúa únicamente la relación que parte del patrón clínico evitativo de personalidad hacía el patrón autodestructivo, y en las patologías severas esquizotípica, límite y paranoide, con lo cual se ha podido observar nuevas relaciones y dependencias dentro del entorno digital de estudio y el entorno convencional. Por lo tanto, dichos resultados coinciden con Escribano (2019), en donde se comprueba el incremento de narcisismo dentro de las redes, mediante su análisis de aceptación, reconocimiento y reputación de sus sujetos de estudio en diversos entornos digitales, del mismo modo, concuerda con las alteraciones y modificaciones observadas, tanto en los patrones y patologías clínicas, pues en su estudio hace mención a una identidad modificada, recreada o inclusive una identidad que puede ser completamente inventada para el entorno virtual.

Se ha podido observar un contraste de carga factorial en cuanto al patrón compulsivo, el cual pasó de contener el menor porcentaje de explicación para la autopercepción personal con 0.64, a ser uno de los indicadores más relevantes para esta dimensión, con 0.84, del mismo modo se observa con el patrón clínico, agresivo- sádico, el cual presenta un incremento superior al de los demás indicadores de la autopercepción social, pues partía con 0.66 en el test original para luego elevarse a un 0.83 con la aplicación de la adaptación. Resultados que se pueden discutir y comparar con lo mencionado por (Garrote Pérez de Albéniz 2013) donde identifican como criterio clave para considerar la extralimitación de las tecnologías, a la compulsividad desde una perspectiva de descontrol y limitación en las actividades que desarrolla el sujeto, además de que se tienen estas tecnologías (entornos digitales) como punto de estimulación para un uso abusivo, tomando en cuenta todas las posibilidades que estas ofrecen, y se describe que la predisposición de cada individuo condiciona y delimita a este abuso para convertirse en una patología. En cuanto al patrón agresivo- sádico de la personalidad, se asocia con la impulsividad, cuando este se ha moldeado desde un estilo autoritario de crianza, en el cual prevalece el castigo, la escasez de elogios y escasea la comunicación, por lo cual, al encontrarse en ciertas dificultades, situaciones de presión o de estrés, hace uso de estrategias basadas en este patrón para conllevarlas.

Para la cantidad de indicadores que predominan en los aspectos de la autopercepción, se han podido identificar al patrón negativista, autodestructivo y compulsivo, los cuales forman y rigen la autopercepción personal en el lado del entorno digital. Del mismo modo se ha podido observar que los patrones clínicos antisocial, evitativo y agresivo, son aquellos que predominan dentro de la autopercepción social en el entorno antes mencionado. Haciendo un enfoque puntual en el patrón clínico de personalidad que resalte tanto en el test original como en el test adaptado, observamos al patrón evitativo, el cual tiene un alto porcentaje de carga factorial, el cual se muestra entre 0.81 y 0.82. Estos resultados se pueden ver reflejados claramente en la investigación realizada por (Molina Cordova 2022), en cuya investigación pudo observar que de manera equivalente a esta investigación, el rasgo de personalidad que predominaba en los sujetos de estudio, mayores de 18 años que se encuentran activos constantemente en

videojuegos, es el rasgo de personalidad evitativo, que representó al 22% de la muestra total, del mismo modo se pudo identificar en segundo lugar a la patología límite con un 15% y en tercer lugar al patrón narcisista, los cuales, si bien no son los que principalmente predominan en la presente investigación, también muestran una significativa saturación en cuanto al porcentaje de carga factorial, tanto en el estudio del entorno convencional como en el entorno de análisis propuesto.

Entre los patrones clínicos de personalidad en los que no se ha visto una alteración considerable, pero que se mantienen con una carga factorial alta tanto en la aplicación de los instrumentos en el entorno convencional y digital, se puede encontrar el patrón esquizoide de 0.76 a 0.77, el depresivo de 0.71 a 0.72 y el evitativo que va de 0.81 a 0.82), los cuales, según la teoría, dos de estos, el esquizoide y depresivo, podrían pertenecer a dos de los principales trastornos mencionados en el diagnóstico diferencial para el síndrome de hikikomori. (de la Calle Real y Muñoz Algar 2018)

V. CONCLUSIONES

- Se ha logrado analizar diversos aspectos comparativos entre la autopercepción de las características de las personalidad en el entorno convencional y en el digital, con lo cual se puede determinar que los principales aspectos de la autopercepción que predominan dentro del entorno digital de este estudio se encuentran dentro del nivel afectivo emocional de la autopercepción personal, principalmente con el patrón **compulsivo**, el cual se presenta en las continuas pautas en cuanto a las funciones que se pueden realizar en este entorno, las cuales tienden a ser repetitivas en cada una de las fases de la plataforma, que pueden ser tanto en el lobby del juego, en las pantallas de reclusión de amigos, pantallas de carga, selección de campeones, etc. tanto como dentro de una partida, en las cuales, a partir de los ítems y resultados de la adaptación, se puede determinar que los usuarios tienden a escoger el mismo rol, modo de juego e ítems predefinidos para cada personaje; el patrón **autodestructivo**, cuyas características principales es la carencia de autoestima al verse expuesto a muchas situaciones bajo el estrés del juego, por lo que tiende a usar el distrés, por una tendencia masoquista, tergiversando su propia reputación, con un carácter impulsivo en la intención de asistir; y **negativista- pasivo agresivo**, al ser un juego que requiere de un alto grado de concentración y enfoque en el objetivo principal, que es ganar, jugadores tienen una tendencia a tener un índice alto de carga obsesiva.

Dentro de Los diferentes aspectos de la personalidad se establece un paralelismo entre cada una de estos, ya que dentro del ellos hay características que guardan homogeneidad con otros menos evolucionados, comportamientos que juntos podrían determinar un trastorno depresivo, de ansiedad o cualquier otro trastorno acentuado. Con ello se quiere decir que cada comportamiento cuenta para el constructor de personalidad, pero según el juego existen áreas que tienden a activarse con mayor intensidad que otras y enganchan más rápido con quien ya tenga predisposición a una personalidad ansiosa.

- La propuesta de adaptación al entorno digital del Inventario Multiaxial de Millon III, mostró una equivalencia representativa de un análisis factorial con respecto a sus indicadores, **por lo que, si bien no se delimita la adaptación al entorno de estudio por la generalidad de las modificaciones y alteraciones que sufrió para tal adaptación, como son, la cantidad de opciones por pregunta y la manera contextual y narrativa por la que se reemplazaron las interrogantes**; corresponde a una apertura positiva del objetivo planteado, considerando las limitaciones con respecto a una adaptación a gran escala.
- El sistema propuesto para el estudio pudo abarcar el 100% de las funciones que la adaptación requirió, reflejando los datos obtenidos en los resultados de esta investigación y posibilitando el conteo de las puntuaciones de cada opción con los patrones y patologías de la personalidad, con un conteo acumulativo para los resultados individuales.

VI. RECOMENDACIONES

- Se sugiere para otros estudios, ampliar el análisis de percepción en entornos digitales enfocados en videojuegos, pero independientemente del género de este.
- Tomar en cuenta para los nuevos estudios que aborden el instrumento base de esta investigación, incorporar los síndromes clínicos de personalidad y las escalas de modificadores
- Se aconseja incluir al estudio con objetivos similares al presente propuesto, las políticas que cada entorno digital incorpora para mejorar la autopercepción de sus usuarios.

REFERENCIAS

ÁLVAREZ-RISCO, Aldo, 2020. Clasificación de las investigaciones. *Repositorio Institucional - Ulima*. en línea. 2020. [Accedido 5 julio 2022]. Recuperado a partir de: <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/10818>Accepted: 2020-04-27T19:22:38Z

AVILA, Hernán Fera, GONZÁLEZ, Magarita Matilla y LICEA, Silverio Mantecón, 2020. LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA? *Didasc@lia: didáctica y educación* ISSN 2224-2643. 30 septiembre 2020. Vol. 11, no. 3, pp. 62-79.

BARROSO JEREZ, María Clara, 2013. Sociedad del conocimiento y entorno digital. *Teoría de la educación: educación y cultura en la sociedad de la información*. en línea. 2013. [Accedido 5 julio 2022]. Recuperado a partir de: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/106683>Accepted: 2014-11-07T12:39:07Z Artwork Medium: Digital Interview Medium: Digital

BENAVIDES, Andrea Victoria Velasquez, 2020. Las audiencias en el contexto digital. *Tendencias de la Comunicación II: El ecosistema mediático contemporáneo*. en línea. 1 enero 2020. [Accedido 5 julio 2022]. Recuperado a partir de: https://www.academia.edu/43817821/Las_audiencias_en_el_contexto_digital

DE LA CALLE REAL, Mario y MUÑOZ ALGAR, María José, 2018. Hikikomori: el síndrome de aislamiento social juvenil. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*. junio 2018. Vol. 38, no. 133, pp. 115-129. DOI [10.4321/s0211-57352018000100006](https://doi.org/10.4321/s0211-57352018000100006).

ESNAOLA, Igor, GOÑI, Alfredo y MADARIAGA, José María, 2008. El Autoconcepto: Perspectivas De Investigación. *Revista de Psicodidáctica*. 2008. Vol. 13, no. 1, pp. 69-96.

LEIBOVICH, Nora, INJOQUE-RICLE, Irene, CALERO, Alejandra Daniela, MAGLIO, Ana Laura, GIMENEZ, Mariel, COHEN, Liliana Elena, CAFICI, Graciela y COPO, Mariano, 2011. Percepción de si mismo del adolescente actual y prospectivo. En: *III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVIII Jornadas de Investigación Séptimo Encuentro de Investigadores en*

Psicología del MERCOSUR. en línea. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires. 2011. [Accedido 19 julio 2022]. Recuperado a partir de: <https://www.aacademica.org/000-052/949>

LUNA, Nerea Cazalla y MOLERO, David, 2013. Revisión teórica sobre el autoconcepto y su importancia en la adolescencia. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*. en línea. 2013. No. 10. [Accedido 20 julio 2022]. Recuperado a partir de: <https://150.214.170.182/index.php/reid/article/view/991>

MARTÍNEZ, Jorge S. López, SCANDROGLIO, Bárbara y SEBASTIÁN, Ma Carmen San José, 2008. La Teoría de la Identidad Social: una síntesis crítica de sus fundamentos, evidencias y controversias. *Psicothema*. 2008. Vol. 20, no. 1, pp. 80-89.

MUÑIZ, José, ELOSUA, Paula y HAMBLETON, Ronald, 2013. [International Test Commission Guidelines for test translation and adaptation: Second edition.]. *Psicothema*. 1 mayo 2013. Vol. 25, pp. 151-157. DOI [10.7334/psicothema2013.24](https://doi.org/10.7334/psicothema2013.24).

NIETO, Nicomedes Teodoro Esteban, 2018. TIPOS DE INVESTIGACIÓN. . 2018. pp. 4.

PEDRERO PÉREZ, Eduardo José, LÓPEZ DURÁN, Ana y FERNÁNDEZ DEL RÍO, Elena, 2012. Dimensiones factoriales del cuestionario de Millon (MCMI-II) en adictos a sustancias. en línea. 2012. [Accedido 21 julio 2022]. Recuperado a partir de: <https://minerva.usc.es/xmlui/handle/10347/18738>Accepted: 2019-05-02T12:45:11Z

RICHARD J. SHAVELSON, JUDITH J. HUBNER y GEORGE C. STANTON, 1976. Self-Concept: Validation of Construct Interpretations on JSTOR. *SAGE journals*. en línea. 1976. [Accedido 6 julio 2022]. Recuperado a partir de: <https://www.jstor.org/stable/1170010>

SÁNCHEZ-VILLENA, Andy Rick y DE LA FUENTE-FIGUEROLA, Valeria, 2020. Estandarización, adaptación y validación de pruebas psicométricas: diferencias necesarias. *Anales de Pediatría*. 1 noviembre 2020. Vol. 93, no. 5, pp. 353-354. DOI [10.1016/j.anpedi.2020.05.014](https://doi.org/10.1016/j.anpedi.2020.05.014).

SIONI, Sasha R., BURLESON, Mary H. y BEKERIAN, Debra A., 2017. Internet gaming disorder: Social phobia and identifying with your virtual self. *Computers in Human Behavior*. 1 junio 2017. Vol. 71, pp. 11-15. DOI [10.1016/j.chb.2017.01.044](https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.044).

HUDSON, Sarah, MATSON-BARKAT, Sheila, PALLAMIN, Nico y JEGOU, Guillaume, 2019. With or without you? Interaction and immersion in a virtual reality experience. *Journal of Business Research*. 1 julio 2019. Vol. 100, pp. 459-468. DOI [10.1016/j.jbusres.2018.10.062](https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.10.062).

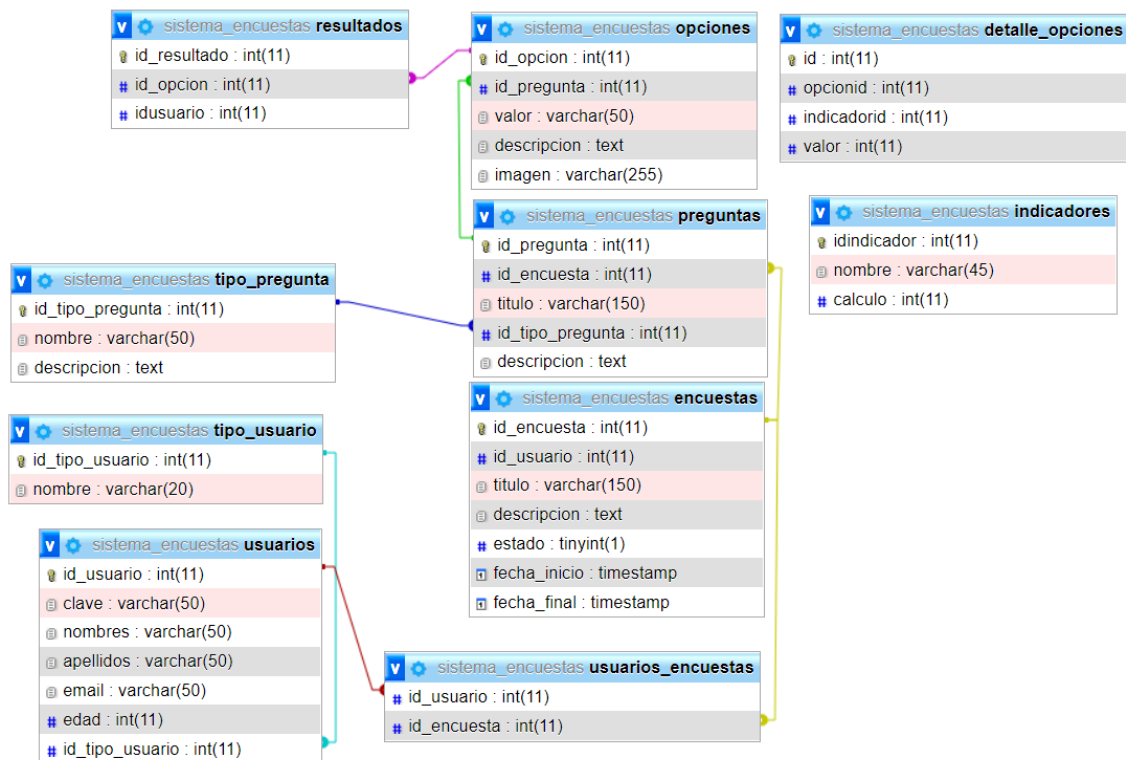
ANEXOS

ANEXO 1: Matriz de consistencia

| Titulo | Pregunta General | Objetivo General | Preguntas específicas | Objetivos Específicos | Variable | Definición conceptual | Definición operacional | Dimens iones | Indicadores | Escala de medici ón | |
|---|---|--|---|--|-----------------|--|--|--------------|-----------------|---------------------|---------|
| Propue sta de sistema para el estudio de la autoper cepción de la persona en el entorno digital | ¿Cómo se auto percibe la persona en el entorno digital? | Evaluar la autopercepció n de las características de personalidad en personas mayores de 18 años inmersas en el entorno digital de un videojuego multiplayer online battle arena (MOBA), | ¿En qué aspectos se presentan las principales diferencias de autopercepc ión? | Analizar los principales aspectos comparativos entre la autopercepción de características de la personalidad en el entorno convencional y en el digital. Analizar la posibilidad de adaptar un test que mida aspectos | Autoper cepción | Para Bolívar y Rojas (2014) (Ramírez Mera, Barragán López 2018) (como citó Ramírez y Barragán, 2019), la autopercep ción son | La autopercepc ión se puede analizar a partir de los patrones y patologías de la personalida d asociadas a los aspectos efectivo-emocionales , ético-morales, autonomía, por parte de la dimensión personal, y los aspectos de habilidad | Person al | Compulsivo | Ordinal | |
| | | | | | | | | | Depresivo | | |
| | | | | | | | | | Negativista | | |
| | | | | | | | | | Autodestructivo | | |
| | | | | | | | | | Límite | | |
| | | | | | | | | | Narcisista | | |
| | | | | | | | | Dependiente | | | |
| | | | | | | | | Social | Antisocial | | Ordinal |
| | | | | | | | | | Evitativo | | |
| | | | | | | | | | Esquizoide | | |
| | | | | | | | | | Esquizotípica | | |
| | | | | | | | | | Paranoide | | |
| Histriónico | | | | | | | | | | | |

| Titulo | Pregunta General | Objetivo General | Preguntas específicas | Objetivos Específicos | Variable | Definición conceptual | Definición operacional | Dimensiones | Indicadores | Escala de medición |
|--------|------------------|---|-----------------------|--|----------|--|---|-------------|-------------|--------------------|
| | | mediante la propuesta de una adaptación del test de personalidad de Millon III a este entorno y contexto. | | de la personalidad en un entorno digital. Proponer un sistema que facilite la aplicación de este test con los indicadores de patrones clínicos y patologías severas de la personalidad. | | todas aquellas valoraciones que tenemos cada uno de nosotros en un momento y contexto determinado (p.3). | y aceptación sociales, para la dimensión social de la autopercepción. | | Agresivo | |

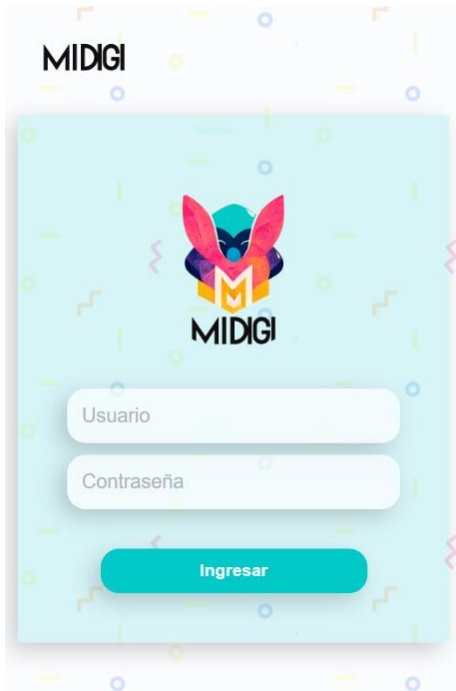
Anexo 1: Modelo físico de base de datos



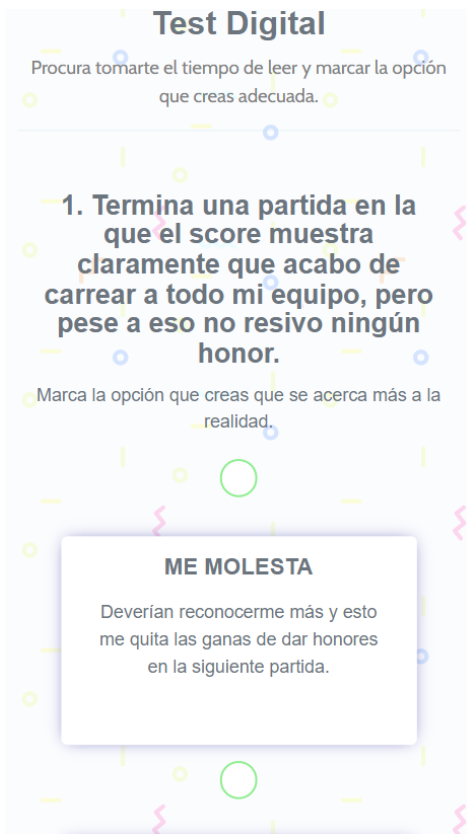
Anexo 2: Inicio – Realizar encuesta

La interfaz de usuario muestra el logo de MIDIGI en la parte superior. Debajo, hay tres campos de entrada de texto con el siguiente orden: Nickname, Nombre y Edad. En la parte inferior, hay un botón de acción con el texto "Empezar". El fondo de la pantalla tiene un diseño festivo con confeti y formas geométricas.

Anexo 3: Cuadro de login – Administrador



Anexo 4: Test digital - Adaptación



Anexo 5: Administración del test

The screenshot shows the MIDIGI application interface. At the top, there is a dark header with the text 'MIDIGI' and a hamburger menu icon. Below the header, the word 'MIDIGI' is repeated, followed by a blue button labeled 'Agregar Test'. Underneath, the section 'Encuestas:' is displayed above a table with the following columns: 'Estado', 'Fecha Inicio', 'Fecha Final', and 'Acciones'. Two rows of survey data are visible, each with an 'Acciones' dropdown menu.

| Estado | Fecha Inicio | Fecha Final | Acciones |
|--------|---------------------|---------------------|------------|
| 1 | 2022-11-18 00:07:22 | 2022-11-18 00:07:11 | Acciones ▾ |
| 1 | 2022-11-18 00:01:14 | 2022-11-18 00:00:56 | Acciones ▾ |

Anexo 6: Control de Indicadores por opción.

The screenshot shows a dialog box titled 'Agregar Indicador' with a close button (x) in the top right corner. The dialog contains two input fields: 'Indicador' with a dropdown menu showing 'Esquizoide' and 'Valor' with a text input field. At the bottom of the dialog, there are two buttons: 'Cerrar' and 'Agregar indicador'. Below the dialog, a portion of the main application interface is visible, showing the text '12 ME Evitativo 3 MOLESTA'.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MORE VALENCIA RUBEN ALEXANDER, docente de la FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA de la escuela profesional de INGENIERÍA DE SISTEMAS de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "Propuesta de sistema para el estudio de la autopercepción de la persona en el entorno digital

", cuyo autor es CORDERO HUALPA ANTHONY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 14 de Diciembre del 2022

| Apellidos y Nombres del Asesor: | Firma |
|--|--|
| MORE VALENCIA RUBEN ALEXANDER DNI: 02897931 ORCID: 0000-0002-7496-3702 | Firmado electrónicamente por: RMOREV el 18-12- 2022 09:27:42 |

Código documento Trilce: TRI - 0487576