



**FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICO
EMPRESARIALES Y
HUMANAS ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

TESIS DE TITULACIÓN

**“Relación entre Conducta Adictiva hacia los Juegos de rol
online masivos (MMORPG) y la expresión de las Habilidades
Sociales (HHSS) en contextos no virtuales”**

Presentado por la Bachiller:

Stephanie Ramos Salas

Para obtener el título profesional de

Licenciada en Psicología

Asesor

Walter Lizandro Arias Gallegos

Arequipa – Perú

2018

RESUMEN

En los últimos años, los jóvenes se han visto expuestos a nuevos tipos de entretenimientos tecnológicos, donde un inadecuado uso de éstos tiende a afectar la salud de los mismos. La presente investigación es de tipo correlacional transeccional y tiene como objetivo hallar el grado de relación existente entre la conducta adictiva hacia los Juegos de Rol online masivos (MMORPG) y la Expresión de las Habilidades Sociales (HHSS) en contextos no virtuales; para lo cual se trabajó con una muestra de grupos intactos, extraída del colegio Salesianos Don Bosco, donde se contó con la intervención de 247 jóvenes estudiantes del sexo masculino, pertenecientes al 4to (Cuarto) y 5to (Quinto) grado de secundaria, cuyas edades oscilan entre los 15 y 17 años.

Para su evaluación se utilizaron tres instrumentos: “Encuesta de los MMORPGs” para delimitar a los que utilizan los MMORPGs de los que no; “Adapting Young’s Internet Addiction Test for Massively Multiplayer Online Role-Playing Game Users”, para detectar la conducta adictiva; y finalmente la “Escala Multidimensional de expresión social (EMES)”, para evaluar las habilidades sociales presentes en los voluntarios. Se obtuvo que la conducta adictiva a los MMORPGS se correlaciona de forma negativa y moderada con el componente motor de las habilidades sociales ($r = -.428$), por lo que a mayor conducta adictiva hacia los Juegos de Rol Online Masivos (MMORPGs) se presenta moderadamente menor expresión del componente motor de las habilidades sociales. Conjuntamente se encontró que el MMORPG preferido por los evaluados es el World of Warcraft, también se halló que la mayoría de los evaluados se consideran un buen jugador y que el desarrollo de su avatar es bueno.