

Impacto del COVID-19 en las motivaciones de uso en video jugadores mexicanos: comparación de dos estudios transversales

Impact of COVID-19 on usage motivations in Mexican video gamers: comparison of two cross-sectional studies

Minerva Vanegas-Farfano, Luis Tomás Ródenas Cuenca, Samantha Medina Villanueva
Universidad Autónoma de Nuevo León (México)

Resumen. La pandemia por COVID-19 ha provocado cambios en la interacción social en diversos momentos y países, así como en las actividades realizadas en tiempo de ocio. En el caso de los videojuegos se reportan cambios en cuanto a su uso; con poca información sobre sus diferencias con tiempos anteriores a la pandemia. Este estudio comparó las motivaciones de uso y su relación con las conductas prosociales de dos estudios transversales, uno realizado antes de la pandemia por COVID-19 y otro encuestado durante el aislamiento en México. Y pone a prueba una hipótesis sobre la conducta prosocial como motivo de juego. Participaron un total de 98 adultos mediante una encuesta en línea, hombres y mujeres mexicanos con edades dentro de un rango de edad de 18-43 años, agrupados en dos muestras de 49 personas cada uno. Se utilizó la batería breve de personalidad prosocial, y los cuestionarios de motivaciones de juego en línea y usos y gratificaciones de los videojuegos. Los análisis realizados muestran que hay diferencias en las motivaciones de juego al comparar los grupos, principalmente, un decremento en el uso competitivo, aumento en su uso para socializar y en la búsqueda de la inmersión en dichos mundos virtuales. La hipótesis no se confirmó, pero señala una relación positiva y significativa entre la conducta prosocial y las motivaciones de juego. Se concluye que en la participación de videojuegos multijugador durante el confinamiento en México por COVID-19, hubo diferencias en las motivaciones de uso, siendo la conducta prosocial un factor asociado.

Palabras Clave: Cierre de emergencia por COVID-19, Motivaciones de video jugadores, interacción de usuarios, videojuegos multijugador.

Abstract. The COVID-19 pandemic has caused changes in social interaction at various periods and countries, as well as in activities carried out in leisure time. In the case of video games, changes are reported regarding their use, with little information about its differences with times before the pandemic. This study compared the motivations for use and its relationship with prosocial behaviors from two cross-sectional studies, one conducted before the COVID-19 pandemic and the other surveyed during the lockdown in Mexico. And tests a hypothesis about prosocial behavior as a reason for gaming. A total of 98 adults participated through an online survey, Mexican men, and women with ages ranged from 18-43 years, grouped into two samples of 49 people each. The brief battery of prosocial personality was used, as well as the online game motivations and the uses and gratifications of video games questionnaires. The analyzes comparing the groups showed differences in the game motivations, mainly, a decrease in the competitive use, an increase in its use to socialize, and in the search for immersion in virtual worlds. The hypothesis was not confirmed, but it indicates a positive and significant relationship between prosocial behavior and gaming motivations. It is concluded that in the participation of multiplayer video games during the confinement in Mexico due to COVID-19, there were differences in the motivations for use, with prosocial behavior being an associated factor.

Keywords: COVID-19 lockdown, video player motivations, users' interaction, Multiplayer Online Games.

Introducción

La motivación es un mecanismo que influye en la persona para tener una conducta orientada a un objetivo o meta determinada (Faizul, Aminul & Shamimul, 2014). Su estudio se realiza en diversos campos como son el trabajo, las actividades académicas, el deporte, etc. con la finalidad de conocer más este concepto y en última instancia poder ayudar a las personas a mejorar las capacidades relacionadas a ella (Cheng & Pang, 2012; Faizul et al., 2014); por ejemplo, así como se estudia el clima motivacional de los jugadores de fútbol durante temporada (Zubiaur González,

Pinilla San José & Villamarín González, 2021), la influencia de la motivación en el desempeño también se estudia en los video jugadores casuales o cuyo motivo de juego se orienta al entretenimiento (Hulaj et al., 2020). Para explicar qué motiva a las personas, se han desarrollado diferentes modelos teóricos, estos señalan que hay una búsqueda por satisfacer una necesidad (Faizul et al., 2014) como también que existe la presencia de reguladores internos o externos a sus conductas (Deci & Ryan, 1985). Dichos referentes, también llamados motivadores o satisfactores, dan pie a los sentimientos de satisfacción que permiten que la conducta se repita (Faizul et al., 2014).

Las actividades de ocio son motivadas y presentan sus propios modelos teóricos. Existen estudios sobre las razones psicológicas, es decir, individuales como es la búsqueda de un aprendizaje; y sociales, como el participar

y mantener una actividad debido a la presencia de otros significativos (Chen & Pang, 2012; Walker, 2009). La literatura señala que las motivaciones también presentan marcos de referencia temporales que les permiten dividir las en casuales, serias u orientadas a proyectos específicos (Lorek et al., 2012), siendo las primeras motivadas por la obtención inmediata de la recompensa, ser relativamente corta en el tiempo que consume y no requerir de entrenamiento excesivo para disfrutarle; mientras que, por el otro lado, en la actividad de ocio seria se observan comportamientos sistemáticos, para el desarrollo de habilidades que permitan la obtención de los satisfactores, en donde a su vez se da un consumo de recursos (Stebbins, 2015).

El estudio de las razones detrás de las actividades de ocio permite conocer por qué las personas les dedican parte de su tiempo. Ahora, si bien estas son elegidas, las decisiones se constriñen a diversos aspectos, como son la personalidad y el contexto en que se vive (Iwasaki & Mannell, 1999). Por ejemplo, si consideramos los aspectos sociodemográficos, las motivaciones pueden ser estudiadas desde una clasificación en términos del tipo de motivador extrínseco o intrínseco, como también en si al hacerlas se participa de manera cooperativa o competitiva (Chen & Pang, 2012). Las constricciones impuestas por el contexto dan pie a toda una gama de interacciones que igualmente se estudian (Schwab & Dustin, 2017). Por ejemplo, en el caso de los videojuegos, estos son percibidos como una oportunidad para la obtención de satisfactores sociales en grupos etarios de 26 a 84 años, ya sea gracias al alcance de los objetivos o bien en razón a las relaciones que se mantienen o consiguen mediante estos, sean amistades o rivalidades, e incluso intercambios intergeneracionales (de la Hera et al., 2017; Voyda & Greenber, 2009).

El estudio de la motivación detrás de la actividad de ocio señala que las razones por las cuales se opta por una u otra actividad también presentan influencias culturales (Walker, 2009). Además de esto, cuentan con significados individuales como grupales que, específicamente hablando de aquellas en las se participa de forma lúdica, nos permite observar lo social en las experiencias que se viven dentro del juego (Fraguela-Vale, Varela-Garrote & Varela-Crespo, 2020), y bajo los términos de los sistemas de reglas para el comportamiento individual y colectivo que mantienen (Martínez-Santos, 2014) mientras dan pie al disfrute. En otras palabras, la actividad de ocio, incluyendo aquella que tiene un componente lúdico, es estudiada y comprendida en relación con lo social, lo individual y con su correspondencia a los satisfactores o necesidades que otorga. En el caso específico de esta investigación, la actividad realizada en el tiempo de ocio a estudiar son los videojuegos multijugador, al ser empleada de forma lúdica.

Antes de hablar sobre las motivaciones detrás del uso de los videojuegos, es necesario señalar que estos han sido ampliamente investigados en cuanto a sus efectos sobre la salud física y mental de la persona, así como en relación con sus posibilidades dentro de la educación (Calvo-Ferrer, 2018; Flores Aguilar, 2019; Lozano-Sánchez et al., 2019; Párraga et al., 2022). Su estudio ha permitido el conocimiento de los factores que incrementan su venta y uso; y ha ayudado a comprender por qué su elección se relaciona con los beneficios detectados por los jugadores (Zhang & Kaufman, 2015). Los videojuegos cuentan con las características necesarias para formar espacios alternos a la interacción cotidiana, cuya capacidad permite a la persona mostrar toda una serie de habilidades que, en su vida habitual, sería difícil de mostrar o realizar (Aguirre-Cardona, Rubio-Florido & Puerto-Rodríguez, 2021; Yee & Bailenson, 2007). Por otro lado, también se han explorado sus aspectos negativos para la salud, como es un empleo excesivo. En este sentido, parte de la literatura sobre la ludopatía observada en video jugadores; muestra que detrás de un exceso en su uso hay razones como son las interrupciones en la vida social. Tal es el caso del aumento en las horas dedicadas a ello en adolescentes cuando se ven obligados a alejarse de su grupo de amistades (Craighead, Huskey & Weber, 2009). Pero también que un empleo excesivo puede ser una forma de afrontamiento evitativo o escapismo relacionado con factores psicológicos como la soledad, ansiedad o problemas de autoestima o autoconcepto (Melodia, Canale, & Griffiths, 2022). Cabe señalar, que dichos estudios muestran que estos fenómenos son temporales.

Parte de las investigaciones centradas en los aspectos sociales de los videojuegos se avocan al escrutinio de los juegos multijugador. Reciben el nombre de juegos multijugador aquellos que dan la oportunidad de jugar a más de una persona de manera simultánea, de los cuales existe una basta cantidad de géneros con sus modalidades (Jia et al., 2015). Popularizados gracias a que en ellos se puede lograr interacciones centradas en los juegos como también fuera de estos, los juegos multijugador se exploran desde la psicología por temas como la motivación, sus relaciones con la socialización y con comportamientos específicos como las conductas prosociales (Jia et al., 2015; Yee et al., 2007) o la ya mencionada ludopatía. En un estudio realizado por Finke, Hickerson y Kremkow (2018) donde participaron video jugadores de espectro autista, se señala el impacto positivo de estos en las áreas de socialización, tanto a través del desarrollo de amistades, como mediante la potencialización de la comunicación siendo el video juego un tema en común. El videojuego como un espacio de interacción social y competencia, permite a los jugadores experimentar emociones relajantes, de felicidad o calma; como también de frustración, agravio e irritación cuando se está perdiendo

(Finke et al., 2018; Kämpel & Unkel, 2017). La revisión sistemática realizada por de la Hera y colaboradores (2017) señala la potencialidad de los videojuegos para mantener la interacción social intergeneracional, dadas las posibilidades de orientarse a un mismo objetivo. Por su parte, la revisión sistemática realizada por Cheah, Sadat y Phau, (2021) señala que, en la actualidad existen seis temas motivacionales preponderantes en la literatura: inmersión y fluidez, gratificación y afecto, escapismo, interacción social, identificación y orientación a los objetivos, los cuales se apoyan preferentemente desde la teoría de los usos y gratificaciones como en la teoría de la autodeterminación.

Una de las riquezas de los videojuegos multijugador es su capacidad para lograr que la interacción entre los jugadores dé pie a conductas de beneficio mutuo aún y cuando no se conozcan (Yee et al., 2007; Finke et al., 2018). Las conductas prosociales son aquellas que pueden llegar a beneficiar a los demás sin que quien las ejecute obtenga algo; es una conducta que se encuentra además marcada por estar dirigida primordialmente hacia personas con las cuales no se mantiene un lazo. Su estudio señala que posterior a su ejecución hay una mejora de la autoestima o calidad de vida mediante el aumento de la gratitud, esta última evaluada en estudios experimentales donde incluso se observa un posterior impacto en funciones ejecutivas (Martela & Ryan, 2016). A su vez, el estudio en laboratorio elaborado por Mengel (2014) señala, por ejemplo, una relación positiva entre las horas dedicadas a los videojuegos y el aumento de acciones cooperativas; mientras que el realizado por Verheij, Bleize y Cook (2020) no encontró esta misma relación con el tiempo dedicado al juego, pero sí entre las actividades prosociales realizadas en línea y fuera de esta. En contraparte, un estudio efectuado por Bowman, Schulheiss y Schumann (2012) señala que, bajo el influjo del apego hacia el personaje, la motivación del video jugador puede oscilar entre la conducta pro y antisocial en los juegos en línea. Siendo más prevalente el juego prosocial en los jugadores mayores.

Con la llegada del COVID-19 muchas de las actividades sociales se vieron interrumpidas o modificadas por varios meses de los años del 2020 a 2021 tanto en México como en otras partes del mundo (Santos-Miranda et al., 2022; Urzúa, Vera-Villaruel, Caqueo-Urizar & Polanco-Carrasco, 2020). Fue en ese segundo año que varios estudios, como el de Haleta, Filonenko, Ratsul, Ratsul y Babenko (2021) señalaron que las alteraciones en la manera en que se realiza lo que en antaño al 2020 se conocía como lo habitual, presentaba un impacto en diferentes áreas de la vida. Las actividades lúdicas se vieron modificadas y/o interrumpidas a raíz de dicha pandemia: algunas actividades deportivas fueron canceladas o retrasadas, los espacios para divertirse como cines o teatros se cerraron o contaron con aforos restringidos, etc. Todos estos cambios tuvieron efectos en la

forma como las personas socializaban y, por ende, la manera mediante la cual se obtenían los satisfactores. Estos cambios tuvieron impactos tanto positivos como negativos. Por ejemplo, en estudios transversales se observó que las actividades prosociales, es decir, con una orientación hacia el otro, durante la pandemia por COVID-19 daban pie a la disminución de las emociones negativas (Sin, Klaiber, Wen, & DeLongis 2020); así como el que las e-emociones (emociones dentro de línea) desarrolladas durante el confinamiento tenía un impacto positivo en la salud mental y en la orientación a la conducta prosocial (Canale et al., 2022).

Nicola (2020) señaló el haber pocos estudios en torno a cómo es que se generan las actitudes hacia los videojuegos multijugador durante el confinamiento por COVID-19. En ese mismo año, los estudios sobre los cambios derivados por la pandemia en el uso de los videojuegos se orientaban principalmente a la revisión de la cantidad de horas empleadas en el uso de pantallas y su impacto en la salud psicológica. Hiler y Harnish (2020) publicaron un estudio cualitativo mediante el cual analizaron los comentarios de video jugadores de Animal Crossing destacando que su empleo era una forma de escapismo, mediante el cual se obtenían beneficios como el reafirmarse y empoderarse. En el 2021, Croissant y Frister reportaron un incremento en el promedio de jugadores diarios utilizando videojuegos orientados a la reducción del estrés. A su vez, Coyne y colaboradores (2021) señalaron la existencia de un aumento significativo en las horas dedicadas al empleo recreativo de pantallas (Coyne, Staffell & Woodruff, 2021). Por último, Donati y colaboradores encontraron un aumento en las horas dedicadas a los videojuegos en niños ($M=12.15$, $DE=9.72$), que ya presentaban sintomatología relacionada con el uso compulsivo de estos, al igual que en la cantidad de horas de uso del videojuego en sus padres (2021). En resumen, estudios transversales identificaron que el uso de los videojuegos durante los diferentes periodos de la pandemia, tenían una relación con esta no nada más relacionada con las horas de juego, sino también con las motivaciones de los videos jugadores y situaciones psicológicas de estos.

Los estudios anteriormente señalados nos indican que, así como toda actividad de ocio, cuya función es primordialmente recreativa, parte de ciertos motivadores; también es cierto que estos se constriñen a una serie de aspectos propios del contexto y a motivos individuales. Los videojuegos multijugador en línea, como una opción de entretenimiento cuya jugabilidad permite la interacción de varias personas a la vez, sin necesidad de encontrarse (Yee et al., 2007), fue una actividad ampliamente empleada durante los confinamientos por COVID-19; y en general, los estudios empíricos realizados en dichos periodos señalan un aumento de su uso en diversas poblaciones. Es así que, sobre la base de los hallazgos empíricos mencionados anteriormente, y

teniendo como pregunta de investigación ¿Dio pie el confinamiento en México por COVID-19 a un cambio en las motivaciones de uso de juegos multijugador en los video jugadores? en el presente estudio se buscó comparar las motivaciones hacia los videojuegos en el periodo de 2019 a 2021 con el apoyo de dos grupos de video jugadores mexicanos, un grupo encuestado en el 2019 y otro, que compartía las mismas características sociodemográficas que jugó durante el confinamiento por COVID-19 en el 2021.

Así mismo, dado que parte de los estudios realizados durante la pandemia señalaron un aumento en las actividades prosociales en la vida cotidiana (Canale et al., 2022; Costa et al., 2022) y que es posible conocer en los video jugadores su preferencia por una orientación cooperativa (prosocial) o competitiva, se estableció como hipótesis que durante el confinamiento las conductas prosociales, de los video jugadores mexicanos aumentaron. Y como hipótesis nula, que durante el confinamiento por COVID-19 no se presentó cambio en la conducta prosocial de los video jugadores.

Método

El presente estudio reporta los resultados de la comparación de las respuestas de dos muestras transversales de video jugadores mexicanos recabados en los años de 2019 y 2020-2021.

Muestra

La muestra incluye un total de 98 adultos, hombres (80%) y mujeres (20%), con una edad media de 22.68 años ($n=98$, D.E. = 4.9). De estos, 49 fueron encuestados en los meses de abril a mayo de 2019 y 49 se encuestaron durante los meses de septiembre del 2020 a enero del 2021. Para obtener una muestra equivalente en sexo, edad y género de videojuego más empleado por el participante se realizó una selección sistemática buscando el emparejamiento de casos. La selección de estas variables para lograr una equivalencia entre las dos muestras obedece metodológicamente a una búsqueda del mantenimiento de variables sociodemográficas para evitar sesgos en las comparaciones (Fink et al., 2015). De tal forma que, el primer grupo se extrajo de una muestra con un total de $n=100$, la cual se obtuvo mediante un muestreo no probabilístico, por conveniencia. El grupo resultante se conformó con la participación de 33 hombres (67.35%) y 16 mujeres (32.65%) con una edad media de 22.59 años (D.E.=4.6). La muestra recabada en el 2020-21 se conformó de participantes seleccionados de un estudio que los autores mantenían en línea durante los meses ya señalados, el cual se realizaba bajo el mismo tipo de muestreo (no probabilístico por conveniencia). En la segunda muestra se tuvo la participación de 38 hombres (77.55%) y 11 mujeres (22.44%), con una edad media de 22.77 años (D.E. = 5.37).

Instrumentos

Los participantes completaron tres instrumentos de evaluación orientados a las variables conducta prosocial y motivaciones de juego mediante cuestionarios en línea (Google Forms) anónimos y voluntarios. Para iniciar la encuesta, se presentaba a los posibles participantes la información referente al objetivo del estudio, las características de la población a la que estaba dirigido: video jugadores de juegos multijugador, mayores de edad, que pudiesen realizar una encuesta sobre el videojuego que más empleaban en el momento en que realizaban la encuesta; su carácter voluntario y anónimo, así como la posibilidad de poder abandonar el cuestionario en el momento en que lo deseen. Tras esta información, se solicitaba elegir o no el estar de acuerdo en su participación mediante un botón; sólo aquellos participantes que elegían haber leído los términos y estar de acuerdo en participar, tenían acceso a los cuestionarios. Los anteriores términos se apegan a las prácticas señaladas en el Código Ético del Psicólogo haciendo un especial énfasis en los artículos 48 y 49 (Sociedad Mexicana de Psicología, 2009). El enlace enviado incluía una sección de preguntas para obtener datos sociodemográficos como edad, sexo, ocupación principal y horas de juego, esta última con dos secciones a completar, de lunes a viernes; y sábado y domingo. Así como una pregunta abierta la cual solicitaba el nombre del videojuego más empleado en ese momento por el video jugador (¿Cuál video juego utilizas más en la actualidad?), esta pregunta se empleó para, mediante la revisión del título en la página de la compañía que lo creó, obtener la clasificación de este, por género.

En cuanto a los instrumentos empleados el comportamiento prosocial se evaluó mediante la Versión breve de la batería sobre personalidad prosocial validada para población mexicana (Arreola et al., 2016) misma que valora la empatía hacia los otros y la disponibilidad para ayudar. Dicho instrumento cuenta con 23 ítems tipo Likert de cinco alternativas y una consistencia interna de $\alpha=.71$. En este estudio los valores de confiabilidad de la muestra de 2019 fueron de $\alpha=.90$ y de la segunda muestra de $\alpha=.84$.

Las motivaciones de juego se evaluaron mediante dos instrumentos: la escala Online Gaming Motivation Scale de Yee, Ducheneaut y Nelson (2012) en su traducción y versión para población hispanohablante de Vanegas-Farfano, González-Ramírez y Cruz-Fierro (Escala de motivaciones para video jugadores en línea, 2021). Esta escala cuenta con 12 ítems evaluados mediante un recorrido de tipo Likert de cinco opciones, una consistencia interna superior al $\alpha=.70$ y permite obtener respuestas de tres dimensiones: búsqueda de logros (4 ítems), aspectos sociales relacionados con el jugar en línea (4 ítems) e inmersión (4 ítems). En este estudio la confiabilidad general de la muestra recabada en el 2019 fue de $\alpha=.90$ y de $\alpha=.85$ con la muestra. Una segunda escala empleada para evaluar esta misma variable fue Uses and Gra-

tifications of Video Game Play de Sherry en su traducción y versión para hispanohablantes (Escala de usos y gratificaciones de los videojuegos; Vanegas-Farfano, Ródenas & Medina-Villanueva, 2021) la cual busca identificar motivaciones asociadas al uso de los videojuegos mediante la valoración de las dimensiones de competencia (4 ítems), reto (4 ítems), interacción social (2 ítems), diversión (2 ítems), fantasía (4 ítems) y activación (4 ítems). Esta escala presentó una buena confiabilidad en su construcción con valores entre .80 a .89, cuenta con 20 ítems y presenta igualmente un recorrido de tipo Likert de siete opciones de respuesta. En este estudio la confiabilidad general de la escala fue de $\alpha=.91$ en la muestra del 2019 y de $\alpha=.90$ en la recabada durante el 2020-21. Cabe señalar que fueron empleadas ambos cuestionarios ya que, en el caso de las conductas sociales -aspecto relacionado con la hipótesis del estudio-, la interacción evaluada en la escala de Usos y gratificaciones de los videojuegos se orienta a la consideración del videojuego como un medio para interactuar con amigos o aprender sobre las personalidades; mientras que la escala de motivaciones para video jugadores en línea evalúa preferentemente la interacción social centrada en el juego, de esta forma se pretendió tener un alcance mayor de dicho constructo.

Procedimiento

Muestra de abril a mayo de 2019: para realizar este estudio se solicitó la colaboración de estudiantes y egresados de diferentes centros de educación superior del norte de la república mexicana, mediante una invitación en línea la cual presentaba información detallada del objetivo del estudio, su carácter voluntario y anónimo, así como el tiempo aproximado para cumplimentarlo (10 minutos). En cuanto a la muestra recabada durante el segundo periodo (septiembre 2020 a enero 2021), esta siguió el mismo procedimiento: mediante una invitación en línea publicitada entre estudiantes y exalumnos de diferentes centros de educación superior del norte de la república mexicana; teniendo como primera opción el invitar en los mismos espacios (aulas y redes sociales) donde fue lanzada la primera convocatoria. Durante esta segunda convocatoria, los cuestionarios recabados eran analizados periódicamente para asegurarse que dicha muestra permitiese la obtención de datos para lograr una equivalencia en cantidad por sexo y género de videojuego que, en la muestra anterior, y dentro de un mismo rango de edad. Una vez que se hubo igualado la segunda muestra, el enlace dejó de compartirse. Cabe recalcar que la participación en ambos estudios era voluntaria y anónima.

Análisis de la información

El análisis de datos se subdividió en cuatro fases. En la primera se hizo una revisión de ambas muestras para localizar la presencia de datos perdidos, sólo en la segunda mues-

tra (septiembre 2020 a enero 2021) fue necesario eliminar un caso y reemplazarlo por otro nuevo. Después se calcularon los descriptivos (media y desviación estándar) de las variables incluidas en el estudio. Tras ello, para comprobar la confiabilidad de los datos recabados se calculó el Alfa de Cronbach de cada una de las escalas y subescalas empleadas.

Posteriormente, fue evaluada la normalidad de la distribución de los datos de las variables de interés mediante la prueba de Shapiro-Wilk, esto para asegurar la decisión en torno al tipo de prueba estadística a realizar. Este dato dio pie a la selección de pruebas no paramétricas para efectuar las comparaciones de grupos independientes (U de Mann-Whitney) dado que por lo menos una de las muestras presentaba desviación del supuesto de normalidad. Mediante la U de Mann-Whitney se hicieron las comparaciones para conocer la existencia de diferencias significativas entre los grupos 2019 y 2020-21. Por último, para dar respuesta a la hipótesis del estudio, durante el confinamiento las conductas prosociales de los video jugadores mexicanos aumentaron, se tomaron como medida los valores de la batería de personalidad prosocial y la relación entre esta y los resultados de las subescalas enfocadas a los aspectos sociales de los videojuegos.

Resultados

En la Tabla 1 se presentan los resultados del género de juego reportado por los participantes, en función a su frecuencia y porcentaje. Como se observa existen equivalencia en cada muestra tomada, aún y cuando por género y edad, esto no fue posible de lograr.

Tabla 1
Descripción de los géneros de videojuegos utilizados

Género	2019		2020-21	
	n	%	n	%
Acción	4	8.16	4	8.16
Deportes	4	8.16	4	8.16
Aventuras	1	2.04	1	2.04
Disparos	12	24.49	12	24.49
Battle Royale	13	26.53	13	26.53
RPG	1	2.04	1	2.04
MOBA	5	10.20	5	10.20
Minijuegos	1	2.04	1	2.04
Realidad aumentada	1	2.04	1	2.04
No mencionó	6	12.24	6	12.24

La prueba de normalidad realizada mostró que sólo se contaba con una distribución normal en las escalas en uno de los tiempos: Escala prosocial $X=.97$, $p=.52$ (muestra 2021); Escala de motivaciones para video jugadores en línea, $X=.98$, $p=.65$ (muestra 2021); Usos y gratificaciones con valores de $X=.98$, $p=.68$ (muestra 2019). Dadas estas circunstancias, y que en las tres se encontraron subescalas que presentaron valores por debajo del .05 recomendado, los análisis inferenciales realizados fueron no paramétricos.

Tabla 2
Resultado de las comparaciones entre la muestra 2019 y 2020-21

	2019 M (DE)	2020-21 M (DE)	U	Valor de p	Tamaño de efecto
Batería de personalidad prosocial	40.04 (13.79)	43.89 (12.95)	1045.50	.27	0.12
Escala de motivaciones para video jugadores en línea	35.46 (13.85)	41.65 (14.12)	939.50	.06*	0.21
Subescala búsqueda de logros	14.04 (5.49)	15.14 (5.66)	1114.50	.54	.07
Subescala aspectos sociales relacionados con el jugar en línea	7.28 (3.8)	10.61 (4.9)	759.50	.002*	.36
Subescala inmersión	9.26 (4.2)	9.59 (4.8)	0.35	.97	.005
Escala de usos y gratificaciones de los videojuegos	68.57 (22.05)	56.30 (19.35)	1544.00	.015*	.28
Subescala de competencia	15.04 (6.58)	11.38 (5.26)	1580.00	.007*	.31
Subescala de reto	20.57 (5.78)	15.79 (7.32)	1669.50	<.001*	.39
Subescala social	7.77 (4.3)	7.77 (3.3)	1197.00	.98	.003
Subescala diversión	7.95 (3.22)	6.44 (3.02)	1523.00	.02*	.26
Subescala fantasía	13.30 (7.74)	11.10 (5.16)	1337.00	.33	.11
Subescala activación	14.69 (7.5)	13.10 (6.04)	1312.00	.43	.09

Nota: El tamaño de efecto corresponde a la correlación de rangos biserial.

La Tabla 2 presenta los valores de las comparaciones realizadas entre la muestra del 2019 y la muestra del 2020-21 de los instrumentos empleados para dar respuesta a la pregunta ¿Dio pie el confinamiento en México por COVID-19 a un cambio en las motivaciones de uso de juegos multijugador en los video jugadores? En función a la presentación de los resultados dentro de la tabla se observa que: en cuanto a la batería de personalidad prosocial, la puntuación mayor, más no significativa, es encontrada en la muestra recabada en el 2020-21, durante el confinamiento. Hay diferencias significativas en la escala de motivaciones para video jugadores en línea, con un valor general significativamente mayor en la muestra recabada durante el confinamiento. En donde todas las subescalas presentan un valor mayor al que fue reportado por la muestra del 2019. Destaca en ellas, un valor significativamente mayor en la subescala aspectos sociales relacionados con el jugar en línea.

La Escala de usos y gratificaciones de los videojuegos, presentó también un valor estadísticamente significativo al comparar las muestras del 2019 y 2020-21; pero de manera inversa, pues en esta, la comparación nos muestra valores inferiores estadísticamente significativos en las respuestas de la muestra recabada durante el confinamiento. En esta, la búsqueda de competencia, de retos y de diversión cuentan con valores menores, estadísticamente significativos, a los reportados por el grupo del 2019. Mientras que las gratificaciones que se buscaba lograr mediante la fantasía y

el sentirse activado, si bien son menores, el cambio no es significativo.

En cuanto a la hipótesis del estudio: durante el confinamiento las conductas prosociales de los video jugadores mexicanos aumentaron, esta se rechaza al no haber una diferencia significativa en los valores de la batería de personalidad prosocial, si bien la muestra recabada durante el confinamiento reportó un valor mayor. Así mismo, la Tabla 3 permite observar que, la batería de personalidad prosocial se encontraba positiva y estadísticamente relacionada con las dos subescalas orientadas a evaluar la interacción social en los videojuegos.

Discusión

En este estudio se presentan los resultados de la comparación de dos muestras transversales sobre las motivaciones hacia los videojuegos en el periodo 2019-2021, teniendo como motivo dar respuesta a la pregunta ¿Dio pie el confinamiento en México por COVID-19 a un cambio en las motivaciones de uso de juegos multijugador en los video jugadores? Para ello se recurrió al análisis de las respuestas de un grupo encuestado en el 2019 y otro, que compartía las mismas características sociodemográficas que jugó durante el confinamiento por COVID-19 en el periodo comprendido de septiembre de 2020 a enero de 2021.

Los resultados indican que durante el periodo de confinamiento por COVID-19 durante los meses de septiem-

Tabla 3
Correlaciones entre las variables del estudio

Variable	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1. Batería de personalidad	—											
2. Escala de motivaciones para video jugadores en línea	.74***	—										
3. Subescala logro	.58***	.84***	—									
4. Subescala social	.54***	.77***	.52***	—								
5. Subescala inmersión	.72***	.76***	.60***	.38***	—							
6. Escala de usos y gratificaciones de los videojuegos	.54***	.69***	.65***	.39***	.54***	—						
7. Subescala de competencia	.38***	.50***	.57***	.30**	.36***	.76***	—					
8. Subescala de reto	.37***	.53***	.59***	.29**	.44***	.77***	.58***	—				
9. Subescala social	.43***	.55***	.36***	.55***	.32***	.63***	.36***	.36***	—			
10. Subescala diversión	.34***	.41***	.39***	.17	.32**	.68***	.47***	.43***	.42***	—		
11. Subescala fantasía	.48***	.58***	.43***	.32**	.54***	.76***	.44***	.42***	.49***	.45***	—	
12. Subescala activación	.53***	.46***	.40***	.18	.48***	.63***	.35***	.44***	.40***	.38***	.69***	—

* p < .05, ** p < .01, *** p < .001

bre 2020 a enero del 2021 las motivaciones de juego de los video jugadores eran distintas a las de los video jugadores encuestados en el periodo de abril a mayo del 2019. Primeramente, los valores en la muestra del 2020-21 de la escala de motivaciones para video jugadores en línea fue mayor en todos sus elementos (búsqueda de logros, inmersión y aspectos sociales centrados con el jugar en línea). Por otra parte, las puntuaciones en la escala de gratificaciones de los videojuegos presentan diferencias significativas que señalan una menor búsqueda de competencia, de reto y de diversión. De estos destaca, el resultado relacionado con un uso orientado a la inmersión en el mundo virtual, que concuerda con el hallazgo de Hiler y Harnish (2020) sobre el empleo de Animal Crossing como una forma de escapismo. Por otro lado, la puntuación de la subescala sobre los aspectos sociales centrados con el jugar en línea nos permite concordar con la literatura que señala al videojuego multijugador como una plataforma para lograr interacciones sociales (Jia et al., 2015; Yee et al., 2007).

En cuanto al empleo del videojuego buscando gratificaciones, los resultados obtenidos con puntuaciones menores en la búsqueda de retos, competencia y diversión, pudieron ser consecuencia de una mayor atención a otros aspectos, como los sociales que ya se señalaron; como también a que, al haberse volcado una gran parte de las interacciones a los medios digitales, esto les haya restado disfrute. Cabe también señalar, que en el periodo en que se realizó la encuesta existía mucha incertidumbre y miedo por el alza de enfermos y defunciones a nivel nacional dado a que se encontraba el país en la segunda ola (Galindo y Marcial, 2021, 5 de enero).

La relación positiva y estadísticamente significativa entre la batería de personalidad prosocial y las subescalas sociales de los instrumentos empleados para evaluar a los video jugadores, permiten corroborar la existencia de una relación entre las actividades sociales en línea y las conductas prosociales; tal y como lo señalan los estudios de Mengel (2014) y Martela y Ryan en el 2016. En este estudio, la conducta prosocial se hipotetizó ser mayor en la muestra recabada durante el confinamiento tomando como punto de partida los hallazgos de estudios como el del Sin y colaboradores (2020) y Canale y colaboradores (2022) los que señalan, que las actividades prosociales eran realizadas bajo una búsqueda de la disminución de las emociones negativas y por el impacto de las e-emociones en la salud mental. Si bien este estudio refuta la hipótesis planteada, es importante señalar que efectivamente fue mayor en la muestra del 2020-21 el valor encontrado en la actividad prosocial en comparación al de la muestra del 2019, aunque no significativo. Resultado que hay considerar en función al tamaño de muestra de esta investigación (n=98), por lo que pudo ser necesario una muestra de mayor tamaño para lograr un resultado contundente.

Este estudio presenta una serie de fortalezas. Primero el presentar comparaciones en las respuestas de video jugadores con similares características sociodemográficas antes de la pandemia y durante el confinamiento en México por esta. Estudios como este, enfocados en variables psicológicas y su cambio durante el confinamiento por COVID-19, han sido realizados desde el inicio de la pandemia en diversas partes del mundo como China (Chen et al., 2021) y Japón (Noda et al., 2021), con la finalidad de ver qué sucedía en dichos periodos. Pero sin aportar una comparación con valores previos a los del confinamiento. Segundo, dada la búsqueda de equivalencia de las variables sociodemográficas de edad, sexo y género de videojuego para evitar sesgos en las comparaciones, como lo señalan Fink y colaboradores (2015), permite en la medida de lo posible considerar que estas pueden apoyar al reconocimiento de diferencias en las motivaciones de video jugadores en los periodos señalados. Es necesario sin embargo el subrayar que no se obtuvo una equivalencia perfecta, siendo únicamente la variable de género de video juego la que se pudo igualar. Pues se tiene una variación de 10% en los grupos de hombres y mujeres; así como una diferencia de .18 en la desviación estándar de la edad.

Así mismo, la investigación cuenta con una serie de limitaciones. Primero, el reducido tamaño de muestra, lo que no permite la generalización de los datos. Segundo, que, al no tratarse de los mismos participantes, sino de dos grupos con características sociodemográficas equivalentes, no se puede hablar de un cambio en las motivaciones, sino únicamente de una diferencia. Tercero, este trabajo se limita a las motivaciones de los video jugadores sin tomar en cuenta el que exista alguna comorbilidad como puede ser la ludopatía detrás las respuestas dadas. La cual como se señala en la literatura, puede verse asociada a interrupciones de la vida social (Craighead et al., 2009) como forma de afrontamiento evitativo. Futuros estudios pudiesen contemplar tamaños muestrales mayores y un rango de edad más amplio, así como explorar la preexistencia de síntomas de ludopatía o aspectos culturales que pudiesen vincularse a los títulos de los videojuegos como a las variables sociodemográficas. E igualmente la existencia de una relación entre el género de videojuego y las motivaciones de los video jugadores. Por último, el haber dejado abierto el estudio a la participación de video jugadores mayores de edad, pudo dar pie a que en este grupo se presentase una gama extensa de motivaciones para el empleo de los videojuegos donde la edad funja como un predictor, por lo que se recomienda el análisis de dicha variable como tal, en muestras más grandes.

Conclusiones

Las motivaciones detrás del uso de los videojuegos es un área de estudio amplia que se centra en seis temas mo-

tivacionales: inmersión y fluidez, gratificación y afecto, escapismo, interacción social, identificación y orientación a los objetivos. En este estudio sólo tres de ellos (inmersión, gratificación e interacción social) fueron estudiados. De su exploración se concluye que los resultados obtenidos en este estudio comparativo de dos muestras transversales permiten considerar que las motivaciones detrás del uso de los videojuegos durante el tiempo de ocio durante el confinamiento en México por COVID-19 pudo verse afectado por las condiciones mismas del contexto de aislamiento, lo cual se identifica grosso modo en una menor percepción de su uso para divertirse y una mayor aceptación de su empleo para socializar.

Así mismo, como se ha visto en estudios sobre otros contextos durante los diversos momentos de la pandemia por COVID-19, el uso del videojuego como una forma de interacción permitió el desarrollo de conductas prosociales, las cuales son beneficiosas para la salud mental de quien la ejecuta; pero que también ha sido señalada que en este tipo de contextos (videojuegos) pueden tener un origen antisocial o disruptivo. Es por ello por lo que, dentro de las implicaciones prácticas de este estudio, es posible considerar que actividades como los videojuegos otorgan beneficios directos, como es el disfrute de una actividad de ocio, e indirectos como es el bienestar por realizar actividades en pro a los demás. Por lo que pudiese ser contemplado como una actividad a ser prescrita o indicada para mejorar el bienestar subjetivo individual cuando se tiene un conocimiento profundo de las razones por las cuales el video jugador le ha de emplear, y sin dejar de lado aspectos como es el creciente sedentarismo en la población.

Por último, cabe señalar que la pandemia por COVID-19 no ha sido catalogada aún como finalizada, el estatus del control de los contagios y aislamientos varía en diversas partes del mundo. Para el momento en que ha sido escrito este documento, las medidas de control sanitario en México persisten, más no así de aislamiento social lo que puede tener un impacto en las motivaciones de juego de los jugadores, tal y como se observa en las comparaciones hechas en las muestras aquí presentadas.

Referencias

- Aguirre-Cardona, L., Rubio-Florido, I., & Puerto-Rodríguez, E. (2021). Leisure, work and simultaneous study in distance and virtual students. *Retos*, 42, 375-383. doi: 10.47197/retos.v42i0.86425
- Arreola, K., Vanegas-Farfano, M., González Ramírez, M., & Maltos, A. (2016). PSB-M: Versión mexicana de la batería breve sobre personalidad prosocial. *Revista Electrónica de Psicología Política*, 37, 38-49. <http://www.psicopol.unsl.edu.ar/cristal37.html>
- Bowman, N., Schulheiss, D., & Schumann, C. (2012). "I'm attached, and I'm a good guy/gal": how character attachment influences pro- and antisocial motivations to play massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 15(3), 169-174. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0311>. Epub 2012 Feb 17.
- Calvo-Ferrer, J. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. *Miguel Hernández Communication Journal*, 9(1), 191-226. <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v0i9.232>
- Canale, N., Marino, C., Lenzi, M., Alessio, V., Griffiths, M., Gaboardi, M., Giraldo, M., Cervone, C., & Massimo, S. (2022). How communication technology fosters individual and social wellbeing during the Covid-19 pandemic: Preliminary support for a digital interaction model. *Journal of Happiness Studies*, 23(2), 727-745. <https://doi.org/10.1007/s10902-021-00421-1>
- Cheah, I., Sadat, A., & Phau, I. (2021). Motivations of playing digital games: A review and research agenda. *Psychology & Marketing*, 39(5), 937-950. <https://doi.org/10.1002/mar.21631><https://doi.org/10.1002/mar.21631>
- Chen, X., Qi, H., Liu, R., Feng, Y., Li, W., Xiang, M., Cheung, T., Jackson, T., Wang, G., & Xiang, Y. (2021). Depression, anxiety and associated factors among Chinese adolescents during the COVID-19 outbreak: a comparison of two cross-sectional studies. *Translational Psychiatry*, 11: 148. doi:10.1038/s41398-021-01271-4
- Chen, M., & Pang, X. (2012). Leisure motivation: an integrative review. *Social Behavior and Personality*, 40(7), 1075-1082. doi:10.2224/sbp.2012.40.7.1075
- Costa, D., Fernandes, N., Arantes, J., & Keating, J. (2022). A dual-process approach to prosocial behavior under COVID-19 uncertainty. *PLOS ONE*, 17(3): e0266050. doi:10.1371/journal.pone.0266050
- Coyne, P., Staffell, Z., & Woodruff, S. (2021). Recreational screen time use among a small sample of Canadians during the First Six months of the COVID-19 pandemic. *International journal of environmental research and public health*, 18(23). doi:10.3390/ijerph182312664
- Craighead, B., Huskey, R., & Weber, R. (2015). Video game addiction: What can we learn from a media neuroscience perspective? *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, 7(3), 119-131. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1852-42062015000300012
- Croissant, M., & Frister, M. (2021). A data-driven approach for examining the demand of relaxation games on Steam during the COVID-19 pandemic. *PLoS ONE* 16(12): e0261328. doi:10.1371/journal.pone.0261328
- Deci, E., & Ryan, R. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum Press.
- de la Hera, T., Loos, E., Simons, M., & Blom, J. (2017). Benefits and factors influencing the decision of intergenerational digital games: A systematic literature review. *Societies*, 7(18). <https://doi.org/10.3390/soc7030018>
- Donati, M., Guido, C., Spalice, A., Sanson, F., Beccari, C., & Primi, C. (2021). Gaming among children and adolescents during the COVID-19 lockdown: The role of parents in time spent on videogames and gaming disorder symptoms. *International journal of environmental research and public health*, 18, 6642. <https://doi.org/10.3390/ijerph18126642>
- Faizul, M., Aminul, M., & Shamimul, M. (2014). Motivational theories-A critical analysis. *ASA University Review*, 8(1), 61-68. <http://www.asaub.edu.bd/asubreview/data/v8n1sl5.pdf>
- Fink, E., Patalay, P., Sharpe, H., Holley, S., Deighton, J., & Wolpert, M. (2015). Mental health difficulties in early adolescence: A comparison of two cross-sectional studies in England from 2009 to 2014. *Journal of Adolescent Health*, 56(5), 502-507. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2015.01.023>

- Finke, E., Hickerson, B., & Kremkow, J. (2018). "To be honest, if it wasn't for videogames I wouldn't have a social life at all": Motivations of young adults with autism spectrum disorder for playing videogames as leisure. *American Journal of Speech-Language Psychology*, 27, 672-689. doi: 10.1044/2017_AJSLP-17-0073
- Flores Aguilar, G. (2019). ¿Jugamos al Súper Mario Bros? Descripción de una experiencia gamificada en la formación del profesorado de Educación Física (Will we play Super Mario Bros? Description of a gamified experience in the training of Physical Education teachers). *Retos*, 36, 529-534. doi: 10.47197/retos.v36i36.67816
- Fraguela-Vale, R., Varela-Garrote, L., & Varela-Crespo (2020). Perfiles de ocio deportivo en jóvenes españoles (15-20 años): un análisis de género. (Sports leisure profiles in Spanish youth (15-20 years): a gender analysis). *Retos*, 37, 419-426. doi: 10.47197/retos.v37i37.72055
- Galindo, J., & Marcial, G. (2021, 5 de enero). La segunda ola de coronavirus en México empieza en las zonas acomodadas. *El País*. Recuperado de <https://elpais.com/mexico/sociedad/2021-01-05/la-segunda-ola-de-coronavirus-en-ciudad-de-mexico-empieza-en-las-zonas-acomodadas.html>
- Haleta, Y., Filonenko, O., Ratsul, O., Ratsul, A., & Babenko, T. (2021). The Main Factors Influencing the Socialization of Students in PostPandemic Period. *Postmodern Openings*, 12(3), 245-256. <https://doi.org/10.18662/po/12.3/338>
- Hiler, J., & Harnish, E. (2020). COVID Crossing New Realities: Examining Escapism Through Gaming in the Wake of a Pandemic. *Society for Marketing Advances Proceedings*, 305.
- Hulaj, R., Nyström, M., Sörman, D., Backlund, C., Röhlcke, S., & Jonsson, B. (2020). A motivational model explaining performance in video games. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01510>
- Iwasaki, Y., & Mannell, R. (1999). Situational and personality influences on intrinsically motivated leisure behavior: Interaction effects and cognitive processes. *Leisure Sciences*, 21, 287-306. doi: 10.1080/014904099273011
- Jia, A., Shen, S., Van de Bovenkamp, R., Iosup, A., Kuipers, F., & Epeima, D. (2015). Socializing by gaming: revealing social Relationships in multiplayer online games. *ACM Transactions on knowledge discovery from data*, 10(2), 11-29. doi:10.1145/2736698
- Kümpel, A., & Unkel, J. (2017). The effects of digital games on hedonic, eudaimonic and telic entertainment experiences. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 8(1), 21-37. doi: 10.1386/jgvw.9.1.21_1
- Lozano-Sánchez, A., Zurita-Ortega, F., Ubago-Jiménez, J. P., Pueras-Molero, P., Ramírez-Granizo, I., & Nuñez-Quiroga, J. (2019). Videojuegos, práctica de actividad física, obesidad y hábitos sedentarios en escolares de entre 10 y 12 años de la provincia de Granada. *Retos*, 35, 42-46. doi:10.47197/retos.v0i35.61865
- Martela, F., & Ryan, R. (2016). Prosocial behavior increases well-being and vitality even without contact with beneficiary: causal and behavioral evidence. *Motivation and Emotion*, 40, 351-357. doi: 10.1007/s11031-016-9552-z
- Martínez-Santos, R. (2014). Juegos, reglas y azar (1era. Parte). Sobre la naturaleza de los juegos deportivos. *Retos*, 26, 143-148. doi:10.47197/retos.v0i26.34417
- Melodia, F., Canale, N., & Griffiths, M. (2022). The role of avoidance coping and escape motives in problematic online gaming: A systematic literature review. *International Journal of Mental Health & Addiction*, 20(2), 996-1022. doi:10.1007/s11469-020-00422-w
- Mengel, F. (2014) Computer Games and Prosocial Behaviour. *PLoS ONE* 9(4): e94099. doi:10.1371/journal.pone.0094099
- Nicola, G. (2020). The prosocial behaviour of adolescents in online videogames. A literature review. *Revista Universitară de Sociologie*, 16(1), 202-216. <http://www.sociologiecraiova.ro/revista/wp-content/uploads/2020/06/00-FULL-VERSION-202-216.pdf>
- Noda, T., Nagaura, H., Tsutsumi, T., Fujita, Y., Asao, Y., Matsuuda, A., Satsuma, A., Nakanishi, M., Ohnishi, R., & Takemori, M. (2021). A cross-sectional study of the psychological impact of the COVID-19 pandemic on undergraduate and graduate students in Japan. *Journal of Affective Disorders Reports*, 6, 1-9. doi: 10.1016/j.jadr.2021.100282
- Párraga Montilla, J. A., Latorre Román, P. Ángel, Cabrera Linares, J. C., Salazar Martínez, C., Villar Ortega, M., Moreno Del Castillo, R., Serrano Huete, V., & Lozano Aguilera, E. (2021). ¿Pueden los videojuegos mejorar el equilibrio en mujeres mayores de 60 años? (Can videogames improve balance in women over 60 years?). *Retos*, 42, 211-218. doi:10.47197/retos.v42i0.85931
- Santos-Miranda, E., Rico-Díaz, J., Carballo-Fazanes, A., & Abelairas-Gómez, C. (2022). Cambios en hábitos saludables relacionados con actividad física y sedentarismo durante un confinamiento nacional por covid-19 (Changes in healthy habits regarding physical activity and sedentary lifestyle during a national lockdown due to covid-19). *Retos*, 43, 415-421. doi: 10.47197/retos.v43i0.89425
- Schwab, K., & Dustin, D. (2017). Rethinking the psychology of Leisure: the case of family leisure. *Journal of Tourism & Leisure Studies*, 2(3), 33-41. doi:10.18848/2470-9336/CGP/v01i02/33-41
- Sin, N., Klaiber, P., Wen, J., & DeLongis, A. (2020). Helping amid the pandemic: daily affective and social implications of COVID-19 related prosocial activities. *Gerontologist*, 20, 1-12. doi:10.1093/geront/gnaa140
- Sociedad Mexicana de Psicología (2009). Código ético del psicólogo. Editorial Trillas.
- Stebbins, R. (2015). *Serious Leisure. A perspective of our time*. Transaction Publishers.
- Urzúa, A., Vera-Villaruel, P., Caqueo-Urizar, A., & Polanco-Carrasco, R. (2020). La psicología en la prevención y manejo del COVID-19. *Aportes desde la evidencia. Terapia Psicológica*, 38(1), 103-118.
- Vanegas-Farfano, M., Ródenas, L., & Medina-Villanueva, S. (2021). Validación del Video Game Uses and Gratifications Instrument en hispanohablantes. [Manuscrito en preparación]. Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Vanegas-Farfano, González-Ramírez, & Cruz-Fierro, N. (2021). Validación de la On-line Gaming Motivations Scale en población mexicana. [Manuscrito en preparación]. Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Verheij, T., Bleize, D., & Cook, C. (2020). Friendly fire off: does cooperative gaming in a competitive setting lead to prosocial behaviour? *Press Start*, 6(1), 69-96. <http://press-start.gla.ac.uk>
- Walker, G. (2009). Culture, self-construal, and leisure motivations. *Leisure Sciences*, 31, 347-363. doi:10.1080/01490400902988291
- Yee, N., & Bailenson, J. (2007). The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior. *Human Communication Research*, 33, 271-290. doi:10.1177/0093650208330254
- Yee, N., Ducheneaut, N. & Nelson, L. (2012). Online gaming motivations scale: Development and validation. <https://www.semanticscholar.org/paper/Online-gaming-motivations-scale%3A-development-and-Yee-Ducheneaut/63473b6a420598151ed675f6c060691ff5b4026a>
- Zhang, F., & Kaufman, D. (2015). The impacts of social interactions in MMORPGs on older adults' social capital. *Computers in Human Behavior*, 51, 495-503. doi: 10.1016/j.chb.2015.05.034
- Zubiar González, M., Pinilla San José, S., & Villamarín González, M. (2021). Análisis motivacional durante una temporada de fútbol femenino en Castilla y León (España) (Motivational analysis during one season in female football in Castilla y León (Spain)). *Retos*, 40, 8-17. doi:10.47197/retos.v1i40.79267