

Ningufoneo, alienación, adicción a los juegos digitales, autoconstrucción independiente y autoconstrucción interdependiente entre estudiantes de secundaria:

un análisis de trayectoria (pp. 157-181)

Hanife Göker¹ y Hakan Tekedere²

¹*Universidad Kültahya Dumlupınar;* ²*Universidad Gazi (Turquía)*

El objetivo de este estudio es analizar las relaciones entre ningufoneo, alienación, adicción a los juegos digitales, autoconstrucción independiente y autoconstrucción interdependiente entre estudiantes de secundaria. La muestra consta de 1.932 estudiantes de diferentes escuelas secundarias de Turquía, que fueron seleccionados por el método de muestreo aleatorio estratificado considerando los niveles de grado y el sexo. Los estudiantes completaron encuestas sobre autoconstrucción, adicción a los juegos digitales, alienación y ningufoneo. Los datos obtenidos se analizaron mediante análisis de trayectoria, uno de los métodos de modelado de ecuaciones estructurales. En la investigación se desarrollaron nueve hipótesis para el modelo propuesto a partir de conocimientos teóricos. Como resultado del análisis se confirmaron ocho hipótesis y una no se confirmó. Según los hallazgos, la adicción a los juegos digitales tuvo un impacto significativo en la alienación y el ningufoneo; además, la alienación tuvo un impacto considerable en el ningufoneo. El modelo explicó el 16% de la varianza ($R^2= 0,16$) de ningufoneo, directa e indirectamente. Esto significa que las variables exógenas tienen un nivel moderado de influencia sobre la variable endógena. Además, la alienación tuvo un grado máximo de efecto sobre el ningufoneo.