



**Autónoma**  
Universidad Autónoma del Perú

**FACULTAD DE HUMANIDADES**  
**CARRERA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

**TESIS**

“ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN  
ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE DOS COLEGIOS PRIVADOS  
DE VILLA MARIA DEL TRIUNFO, 2017”

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE**  
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

**AUTOR**

RAQUEL PAOLA VARA SALAS

**ASESOR**

LIC. JAVIER ANDRÉS REYES RODRÍGUEZ

**LIMA, PERÚ, JUNIO DE 2018**

## **DEDICATORIA**

A mi familia, en especial a mis padres Eugenio y Paula quienes siempre me apoyaron en toda mi formación académica y personal, motivándome a lograr mis objetivos.

## **AGRADECIMIENTOS**

A Dios, por la vida y salud, por brindarme fortaleza para lograr mis objetivos.

A mi padre, por apoyar siempre mis decisiones y por confiar en mis capacidades.

A mi madre, por enseñarme su fuerza y valentía para asumir retos en la vida y lograr objetivos.

A mis hermanos; Edwin, por ser un ejemplo a seguir mediante sus enseñanzas y dedicación al estudio. Joel, por motivarme a ser un ejemplo para él.

También agradezco a mis maestros, quienes aportaron con sus enseñanzas para mi formación y a todos los que contribuyeron en la realización de esta investigación, a las Directoras de ambas instituciones educativas y a todos los alumnos que participaron.

## RESUMEN

Con el objetivo de establecer la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, se evaluó a 306 estudiantes de segundo a quinto de secundaria de dos instituciones educativas privadas, de ambos géneros, cuyas edades fluctuaron entre los 13 a 17 años de edad. Se aplicaron como instrumentos de medición: el Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco, y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Se encontró que existe una correlación positiva, moderada baja y altamente significativa ( $\rho = 0.268$ ;  $p < 0.001$ ) entre la adicción a los videojuegos y agresividad. El nivel de adicción a los videojuegos fue de uso normal en un 26,5% (81) y el nivel de agresividad fue promedio con un 32,4% (99). Se halló que para la adicción a los videojuegos y sus dimensiones, existen diferencias altamente significativas ( $p < 0.001$ ), de acuerdo al género y horas de uso a la semana de los videojuegos. También para el caso de la agresividad y sus componentes existen diferencias significativas ( $p < 0.05$ ) en los componentes hostilidad, agresión física e ira de acuerdo al género, edad y grado escolar respectivamente. Además, se encontró diferencias muy significativas ( $p < 0.01$ ) para agresividad de acuerdo al grado escolar. Así mismo, se halló diferencias altamente significativas ( $p < 0.001$ ) para el componente agresión verbal según el género de los participantes.

**Palabras clave:** agresión, adicción, videojuegos, adolescentes.

## ABSTRACT

With the aim of establishing the relationship between addiction to video games and aggression in high school students of two private school in Villa María del Triunfo. 306 students from second to fifth year of high school were evaluated from two private educational institutions, of both genders, whose ages ranged from 13 to 17 years of age. Measuring instruments were applied: the Dependency Test to the Video Games of Chóliz and Marco, and the Questionnaire of Aggression of Buss and Perry. It was found that there is a positive, moderate low and highly significant correlation ( $\rho = 0.268$ ,  $p < 0.001$ ) between the addiction to videogames and aggressiveness. The level of addiction to video games was of normal use in 26.5% (81) and the level of aggressiveness was average with 32.4% (99). It was found that for addiction to videogames and their dimensions, there are highly significant differences ( $p < 0.001$ ), according to gender and hours of use per week of video games. Also for the case of aggressiveness and its components there are significant differences ( $p < 0.05$ ) in the components hostility, physical aggression and anger according to gender, age and school grade respectively. In addition, significant differences were found ( $p < 0.01$ ) for aggressiveness according to the school grade. Likewise, highly significant differences were found ( $p < 0.001$ ) for the component verbal aggression according to the gender of the participants.

**Keyword:** aggression, addiction, videogames, teenagers.

## RESUMO

Com o objetivo de estabelecer a relação entre vício em videogames e agressão em estudantes do ensino médio de duas escola particular em Villa María del Triunfo. 306 estudantes do segundo ao quinto ano do ensino médio foram avaliados de duas instituições de ensino privadas, de ambos os sexos, cujas idades variaram de 13 a 17 anos de idade. Foram aplicados instrumentos de medição: o Teste de Dependência para os Video Games de Chóliz e Marco e o Questionário de Agressão de Buss e Perry. Verificou-se que existe uma correlação positiva, moderada baixa e altamente significativa ( $\rho = 0,268$ ,  $p < 0,001$ ) entre o vício em videogames e agressividade. O nível de dependência de videogames foi de uso normal em 26,5% (81) e o nível de agressividade foi médio com 32,4% (99). Verificou-se que, para o vício em videogames e suas dimensões, há diferenças altamente significativas ( $p < 0,001$ ), de acordo com o gênero e as horas de uso por semana de videogames. Também para o caso de agressividade e seus componentes, há diferenças significativas ( $p < 0,05$ ) nos componentes hostilidade, agressão física e raiva de acordo com gênero, idade e escolaridade, respectivamente. Além disso, foram encontradas diferenças significativas ( $p < 0,01$ ) para a agressividade de acordo com o grau escolar. Do mesmo modo, foram encontradas diferenças altamente significativas ( $p < 0,001$ ) para a agressão verbal composta de acordo com o gênero dos participantes.

**Palavra-chave:** agressão, vícios, videogames, adolescentes.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

RESUMEN

ABSTRACT

RESUMO

INTRODUCCIÓN

### **CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

1.1. Realidad problemática.....	2
1.2. Formulación del problema.....	4
1.3. Objetivos.....	4
1.3.1. Objetivo general.....	4
1.3.2. Objetivos específicos.....	4
1.4. Justificación e importancia.....	5
1.5. Limitaciones.....	6

### **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

2.1. Antecedentes.....	8
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	8
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	12
2.2. Bases teóricas y científicas.....	17
2.2.1. Agresividad.....	17
2.2.1.1. Definición de la agresividad.....	17
2.2.1.2. Modelos teóricos de la agresividad.....	18
2.2.1.3. Componentes de la agresión.....	25
2.2.1.4. Factores involucrados en la agresión.....	27
2.2.2. Adicción a los videojuegos.....	28
2.2.2.1. Juegos y Videojuegos como fenómenos sociales.....	28
2.2.2.2. Tipos de juegos.....	29

2.2.2.3. Adicción a los videojuegos.....	30
2.2.2.4. Factores facilitadores de adicción a los videojuegos.....	32
2.2.2.5. Tecnología y Videojuegos en la adolescencia.....	34
2.3. Definición de términos básicos.....	35

### **CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO**

3.1. Tipo y diseño de investigación.....	37
3.2. Población y muestra.....	37
3.2.1. Criterios de inclusión.....	38
3.2.2. Criterios de exclusión.....	39
3.3. Hipótesis.....	39
3.3.1. Hipótesis general.....	39
3.3.2. Hipótesis específicas.....	39
3.4. Variables.....	40
3.4.1. Variables a relacionar.....	40
3.4.2. Variables sociodemográficas.....	40
3.4.3. Operacionalización de variables.....	41
3.5. Técnicas e instrumentos de medición.....	42
3.5.1. Test de Dependencia a Videojuegos.....	42
3.5.2. Cuestionario de Agresión de Buss y Perry.....	47
3.6. Procedimiento de recolección y análisis estadístico de los datos.....	51

### **CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

4.1. Análisis de datos sociodemográficas de la muestra.....	54
4.2. Análisis descriptivo.....	58
4.2.1. Estadísticas descriptivas de la adicción a los videojuegos.....	58
4.2.2. Frecuencias y porcentajes de la adicción a los videojuegos.....	58
4.2.3. Estadísticos descriptivos de la agresividad.....	59
4.2.4. Frecuencias y porcentajes de la agresividad.....	60
4.3. Análisis de normalidad.....	60
4.3.1. Escala de Adicción a los videojuego.....	60
4.3.2. Escala de Agresividad.....	61
4.4. Análisis inferencial.....	62



4.4.1. Análisis de comparación de la variable adicción a los videojuegos.....	62
4.4.2. Análisis de comparación para la variable agresividad.....	66
4.4.3. Relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad.....	70

## **CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1. Discusión de resultados.....	73
5.2. Conclusiones.....	77
5.3. Recomendaciones.....	79

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

## **ANEXOS**

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Distribución numérica de la población de acuerdo al grado escolar y sexo	38
Tabla 2	V de Aiken de la valoración de los jueces expertos sobre el Test de Dependencia a los Videojuegos	46
Tabla 3	Prueba de confiabilidad del Test de Dependencia a los Videojuegos: método de consistencia interna	47
Tabla 4	V de Aiken de la valoración de los jueces expertos para el Inventario de Agresión (AQ)	50
Tabla 5	Prueba de confiabilidad del Inventario de Agresión: método de consistencia interna.	51
Tabla 6	Distribución de la muestra según el género	54
Tabla 7	Distribución de la muestra según la edad	54
Tabla 8	Distribución de la muestra según el grado escolar	55
Tabla 9	Distribución de la muestra según frecuencia de uso de videojuegos	55
Tabla 10	Distribución de la muestra según horas de uso de videojuegos en la semana	56
Tabla 11	Distribución de la muestra según horas de uso de videojuegos los fines de semana	56
Tabla 12	Distribución de la muestra según si juega desde el celular	57
Tabla 13	Distribución de la muestra según si juega desde las redes sociales	57
Tabla 14	Estadísticas descriptivas para la variable adicción a los videojuegos	58
Tabla 15	Frecuencias y porcentajes para los niveles de adicción a los videojuegos	59
Tabla 16	Estadísticas descriptivas para la variable agresividad	59
Tabla 17	Frecuencias y porcentajes para los niveles de agresividad	60
Tabla 18	Prueba Kolmogorov – Smirnov (K-S) para adicción a los videojuegos	61
Tabla 19	Prueba Kolmogorov – Smirnov (K-S) para agresividad	61
Tabla 20	Prueba “U” de Mann – Whitney para determinar diferencias significativas de la adicción a los videojuegos y sus dimensiones según género	62
Tabla 21	Prueba “H” de Kruskal – Wallis para determinar diferencias significativas de la adicción a los videojuegos y sus dimensiones según edad	63
Tabla 22	Prueba “H” de Kruskal – Wallis para determinar diferencias significativas de la adicción a los videojuegos y sus dimensiones según grado escolar	64
Tabla 23	Prueba “H” de Kruskal – Wallis para determinar diferencias significativas de la adicción a los videojuegos y sus dimensiones según horas de uso a la semana	65

Tabla 24	Prueba “U” de Mann – Whitney para determinar diferencias significativas de la agresividad y sus componentes según género	66
Tabla 25	Prueba “H” de Kruskal – Wallis para determinar diferencias significativas de la agresividad y sus componentes según edad	67
Tabla 26	Prueba “H” de Kruskal – Wallis para determinar diferencias significativas de la agresividad y sus componentes según grado escolar	68
Tabla 27	Prueba “H” de Kruskal – Wallis para determinar diferencias significativas de la agresividad y sus componentes según grado escolar	69
Tabla 28	Relación entre adicción a los videojuegos y agresividad de los adolescentes escolares	70
Tabla 29	Relación específica entre las dimensiones de la adicción a los videojuegos y los componentes de la agresividad de los adolescentes escolares	71

## INTRODUCCIÓN

El ser humano, desde su nacimiento, exterioriza distintas actividades, siendo una de estas el juego lúdico. Este es considerado una actividad atractiva y de extrema importancia para el hombre, ya que facilita el desarrollo de capacidades cognitivas, la edificación del conocimiento, los procesos afectivos y el desempeño de roles de género. Nos referimos a una de las principales formas de ocio y juega un papel destacado tanto en el establecimiento de las relaciones interpersonales, así como la adquisición de pautas sociales y muchos de ellos provocan importantes respuestas emocionales.

Ahora bien, el progreso de las Tecnologías de Información y la Comunicación, han renovado por completo la idea tradicional de juego e interacción social, ya que ahora se cuenta con innovadores software y/o programas virtuales que permiten a niños y adolescentes adentrarse en un mundo de virtualidad por medio de los famosos videojuegos de computadora e interactuar a través de estas herramientas con conocidos de su localidad o del mundo. Una cuestión importante aquí es el uso que se brinda a estos, dado que un uso inadecuado o excesivo puede conllevar problemas. Es así que, surgen aspectos controversiales y alarmantes, de índole social, acerca del potencial adictivo de causar estas la presencia de estas nuevas tecnologías, siendo los niños y adolescentes los más vulnerables. En este sentido, se asume que el niño o el adolescente desarrollan una relación desadaptativa respecto al uso de los videojuegos y, en ocasiones requiere de una intervención psicológica oportuna.

Uno de los principales argumentos en contra de los videojuegos sostiene su elevado potencial como inductores de conductas violentas o agresivas entre los usuarios. Esto viene dado porque numerosos juegos exhiben niveles de violencia y agresividad que inducen a preocupaciones. De hecho, en muchos videojuegos la tendencia a la violencia no se oculta en absoluto, y las campañas de promoción recurren a ella como uno de los principales atractivos del producto. Algunos videojuegos han llegado a tales límites de violencia que ha dado origen a agrias polémicas públicas y a peticiones de control e incluso de retirada del mercado.

Es por ello que la presente investigación tuvo como propósito establecer la relación existente entre la adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes escolares de dos instituciones educativas privadas del distrito de Villa María del Triunfo de Lima Sur, a fin de conocer la situación actual de estos jóvenes y con ello brindar un nuevo aporte para esta línea de investigación que es muy limitada en nuestro medio. El informe de investigación se estructuró en cinco capítulos:

En el primer capítulo se describe el problema de investigación, donde se expone la realidad problemática de las nuevas tecnologías de información y comunicación, dando como producto la creación de nuevas herramientas entre ellas los videojuegos y su repercusión en la presencia de conductas agresivas; para luego, pasar, a la formulación de la pregunta de investigación, los objetivos, la justificación e importancia y limitaciones.

En el segundo capítulo se presentarán los antecedentes de las variables, tanto en el ámbito nacional como el internacional, asimismo se mencionarán las bases teóricas y científicas respecto a cada variable, por último se hizo una definición conceptual de cada variable.

Posteriormente, en el tercer capítulo se precisa el tipo y diseño de investigación asumidos, así como la población y muestra seleccionada haciendo mención en ella los criterios de inclusión y exclusión de la investigación, seguidamente se plantean las hipótesis, igualmente la definición y operacionalización de las variables, los instrumentos de medición que se utilizaron y el procedimiento tanto de la ejecución como de la recolección de datos para su posterior análisis estadístico.

En el capítulo cuatro se mencionarán los resultados estadísticos obtenidos y su descripción de las características sociodemográficas, así como el análisis descriptivo e inferencial de las dos variables en estudio.

Finalmente, la quinta parte esta dedica a la discusión de resultados, las pertinentes conclusiones y recomendaciones a considerarse para futuras investigación que manejen similares variables.

**CAPÍTULO I**  
**PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

## 1.1. Realidad problemática

En la actualidad el quehacer humano se ha visto influido por el fenómeno de la globalización cuyo impacto social, económico, tecnológico y cultural ha tenido un alcance a nivel mundial. Ello ha conllevado a que el mundo este cada vez más cerca, que los sistemas de comunicación y tecnología tengan gran impacto en los patrones de vida de los países desarrollados, así como las que se encuentran en vías de desarrollo (Ramiro y William, 2002).

Es así que, el surgimiento de una amplia y variada gama de instrumentos y soportes tecnológicos en nuestra sociedad ha generado importantes cambios a nivel individual, social, económico y en las actividades de ocio; aunque es más probable que la influencia más atrayente de las nuevas tecnologías se ha producido entre la población más joven. Son numerosas las ventajas surgidas a raíz del desarrollo de estos nuevos recursos tecnológicos, que han posibilitado nuevas vías para el acceso a la información, la comunicación, la creación de entornos sociales y juegos de entretenimiento.

Aunque la mayor parte de los jóvenes hacen uso positivo y saludable de estos recursos, las pruebas empíricas han evidenciado el apareamiento, en algunos de ellos, de un patrón de uso problemático que ha sido asociado a distintos riesgos y consecuencias negativas y que podría conceptualizarse como una nueva adicción conductual y/o tecnológica. De acuerdo con Arias, Gallegos, Rodríguez y Del Pozo (2012) la adicción en general a las nuevas tecnológicas se caracteriza por un uso excesivo de los celulares, internet, videojuegos, la computadora e incluso las redes sociales. Cada una de estos recursos, permiten a las personas comunicarse o desarrollarse bajo ciertos contextos que en la realidad, les resultaría sumamente complicado.

En el caso de los videojuegos, esta actividad de ocio, puede inicialmente actuar como una forma de recompensa ya que al usarlo proporciona diversión, satisfacción, reconocimiento, etc. Sin embargo, con el pasar del tiempo esto puede cambiar, cuando estos sujetos comienzan a aislarse de su ámbito familiar, su rendimiento laboral o académico. Cuanto se está en un nivel de abuso, tienden a reducirse las horas de sueño, y dejan de consumir sus alimentos en horarios adecuados. Además de ello, pueden presentar signos de euforia, y cuando se alejan de los videojuegos, se pueden sentir vacíos, deprimidos e irritables.

En el Perú, Vallejos y Capa (2010) encontraron que en una muestra de 4, 954 adolescentes que cursaban del 1° al 5° año de secundaria de cinco instituciones educativas públicas de Lima Metropolitana, obtuvieron que el 85% reporta utilizar los videojuegos, con un mayor porcentaje de hombres en comparación a las mujeres. Así mismo, el estudio precisó que las locaciones más usuales para videojuegos son el propio hogar y cabinas de internet.

Ahora bien, el uso compulsivo de los videojuegos, entre otros recursos, logran afectar las emociones, cogniciones, percepciones y conductas que promueven el acoso escolar y la victimización (Olson, 2004). Al respecto, un metaanálisis de estudios mostró que la exposición a videojuegos violentos se asocia a un incremento de pensamiento agresivo, sentimientos de enojo u hostilidad un aumento de agresión, así como una disminución de conductas prosociales (Sherry, 2001). De igual forma, Wei (2007) reportó que la exposición a los videojuegos cuyo contenido sea caracterizado como violento se correlacionó significativamente con tolerancia a la violencia, pocas actitudes empáticas hacia los otros y altos niveles de agresión.

Lo mencionado sugiere, que a medida que exista una exhibición de contenido violento que ofrecen muchos videojuegos, esto podría relacionarse al incremento de conductas o pensamiento agresivos, la disminución de la empatía y una actitud positiva hacia la violencia.



## **1.2. Formulación del problema**

- ¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos con la agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017?

## **1.3. Objetivos**

### **1.3.1. Objetivo general**

- Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

1. Describir el nivel de adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo.
2. Identificar el nivel de agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo.
3. Precisar las diferencias significativas de la adicción a los videojuegos, según el género, la edad, grado escolar y tiempo de uso, en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo.
4. Analizar las diferencias significativas de la agresividad, según el género, la edad, grado escolar y tiempo de uso, en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo.

5. Establecer las relaciones específicas entre los componentes de la adicción a los videojuegos: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control con las dimensiones de la agresividad: agresión física, agresión verbal, ira y hostilidad, en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo.

### **1.3. Justificación e importancia**

La investigación se justifica teóricamente, ya que permitirá evidenciar el grado de dependencia hacia los videojuegos que pudieran manifestar los adolescentes participantes, así como el nivel de agresividad que poseen; dichas características no siempre son observadas y tenidas en consideración por los educandos en sus acciones de tutoría y orientación hacia el estudiante. Así, la importancia del estudio, radica, en que ofrecerá información detallada y sistematizada acerca de las características de la dependencia hacia los videojuegos y agresividad; a su vez se conocerá en qué medida estas dos variables se asociación desde la percepción de un grupo de adolescente escolares de Villa María del Triunfo.

Por otro lado, el presente estudio posee una justificación social relevante porque la población de adolescentes en nuestro país es muy representativa respecto a la población en general (30% de adolescentes). La dependencia o adicción conductual hacia los videojuegos junto con los niveles de agresividad y violencia escolar, se han convertido en temas de constante estudio e interés en nuestro contexto, por el impacto psicológico y social que presenta.

Asimismo en lo que respecta a la justificación práctica, esta investigación permitirá, una vez analizado los datos, al encontrarse en aumento las variables adicción a los videojuegos y agresividad; se considerará con urgencia la planificación y ejecución de programas de intervención psicológica los cuales estaría dirigidos a reducir y prevenir las conductas de adicción conductual y los niveles de agresión ya sea verbal o físico ante situaciones determinadas en su

contexto educativo y familiar. Por otro lado, los tutores que se encargan del acompañamiento socio-afectivo y cognitivo de los estudiantes dentro de un marco formativo y preventivo, jugaría un rol relevante en la promoción de conductas y hábitos saludables, entre ellos el uso adecuado de nuevas tecnologías.

#### **1.4. Limitaciones**

Entre las principales limitaciones que pudiera encontrarse en el desarrollo de esta investigación, se mencionan las siguientes:

- No se podrá aplicar la generalización de los resultados obtenidos, más solo al grupo investigado por cuanto el muestreo que se utilizará será no probabilístico, de tipo intencional.
- Por otra parte, la poca accesibilidad por parte de los docentes, así también la inasistencia por parte de los estudiantes para encuestar a la muestra escogida en su totalidad.
- Problemas administrativos con la institución educativa, para conseguir los permisos y consideraciones necesarias, que implican ejecutar el estudio.

**CAPÍTULO II**  
**MARCO TEÓRICO**

## 2.1. Antecedentes

### 2.1.1. Antecedentes internacionales

**Fuentes y Pérez (2015)** analizaron el efecto del uso de videojuego sobre el rendimiento académico y comportamiento de 480 estudiantes varones usuarios de videojuegos. El método de estudio fue cuantitativo descriptivo. Se llevó a cabo un muestreo estratificado en cinco instituciones educativas públicas, de estrato socioeconómico bajo del municipio en Sincelejo-Sucre; la participación de los estudiantes fue voluntaria. Para dicho estudio, se utilizó una encuesta con preguntas abiertas y cerradas. El análisis de los datos indicó que el 81,8% de los estudiantes presentan bajo rendimiento académico. Además se concluyó que dentro de los principales cambios generados por el uso de los videojuegos se encuentra: adicción, agresividad, aislamiento, sexismo, y trastornos de salud. Sin embargo, ha favorecido en sus habilidades y estrategias de pensamiento.

En ese mismo año, **Ricoy y Ameneiros (2015)** analizaron las preferencias de adolescentes respecto a los videojuegos, así como conocer su dedicación y problemáticas que generan, teniendo en cuenta primordialmente la variable de género. El estudio mantuvo un enfoque metodológico cuantitativo-cualitativo, a partir de la recogida de datos con un cuestionario y la técnica del grupo de discusión. En la investigación participaron en total de 151 adolescentes. 124 a partir de la aplicación de un cuestionario cerrado (62 hombres y 62 mujeres) y 27 a través de la realización de 6 grupos de discusión (17 hombres y 10 mujeres). Los principales resultados y conclusiones afirmaron que existen diferencias en el uso de los videojuegos de acuerdo a la edad y el género de los participantes. Igualmente, las mujeres mostraron mayor responsabilidad en esta práctica, tanto en el tiempo de dedicación como en la selección. Los varones destinan una gran parte de su tiempo a los videojuegos de contenido violento, mientras que las chicas

prefieren los de estrategia. En términos generales, el juego con videojuegos no genera problemáticas sustanciales y controversias, aunque algunos participantes evidencian manifestaciones de mal humor.

**Batallas (2014)** buscó relacionar el tipo de juego preferido y el tiempo invertido en jugar respecto a los videojuegos con cada una de las conductas del Síndrome AHI (Agresividad, Hostilidad e Ira) en 241 estudiantes, de ambos géneros, cuyas edades oscilaban entre los 14 y 18 años de tres instituciones educativas de la ciudad de Quito. Fue un estudio con enfoque cuantitativo y diseño no experimental. La recolección de datos se llevó a cabo mediante dos instrumentos: Cuestionario socio-demográfico ad hoc y la Escala de Agresividad para adolescentes (AQ – PA) de Buss y Perry (1992). Entre los principales resultados se halló que el 95,4% de los hombres y el 76,8% de las mujeres, afirman jugar con videojuegos. El 59,48% de los varones mostraron alta agresividad frente a un 42,4% de mujeres. Se encontró que un 73% del grupo viven con familias monoparentales seguidos de un 18,7% que vive con familias biparentales. En cuanto a la relación existente entre quienes juegan y no juegan videojuegos y las conductas del síndrome AHÍ (Agresividad, Hostilidad e Ira) los hallazgos de la prueba Chi – cuadrado, revelan que existe razones para considerar una relación significativa entre la agresividad física y el hecho mismo de jugar o no jugar videojuegos ( $p < 0.05$ ).

**Rodríguez y Fernández (2014)** estudiaron una muestra de 96 estudiantes colombianos de entre 11 y 15 años, con el fin de comprender la relación entre el tiempo de uso de las redes sociales en Internet y la salud mental; así también analizar si hay diferencias entre grupos de adolescentes de 7° grado, con diferentes tiempos de uso de las redes sociales en problemáticas de tipo internalizante, externalizante, la soledad percibida, el funcionamiento familiar y el género. El diseño fue de tipo ex post facto que clasificó el efecto del tiempo de uso de redes sociales a tres niveles (bajo, medio y alto). Los instrumentos usados fueron el LSRQ, el FACES III, CDI y el YSR. Los resultados indicaron que los estudiantes con elevado tiempo de uso de redes sociales presentaban mayores problemas de

tipo externalizante (conducta agresiva, ruptura de reglas y problemas de atención). Respecto a las variables sociodemográficas, en los grupos se encontraron diferencias significativas en cuanto a sexo, siendo las mujeres el mayor porcentaje de usuarios de las redes sociales. En el caso de funcionamiento familiar no se encontraron diferencias significativas entre los grupos. Además, encontraron diferencias significativas respecto al acceso de internet, debido a que los grupos de alto y medio uso de redes sociales, solo 4 estudiantes no tenían internet en casa, mientras que en el grupo de bajo uso 10 estudiantes no tenían internet en casa. Sin embargo, las diferencias halladas respecto a la distribución estrato social no fueron significativas.

**Chahín-Pinzón y Libia (2011)** analizaron una muestra de 254 adolescentes colombianos ( $n=254$ ) cuyas edades comprendían entre los 12 y 17 años ( $M=14.18$ ;  $DE=1.47$ ) con el propósito de conocer la relación entre la frecuencia de actividad física con la agresividad, la impulsividad, la internet y los videojuegos. Para ello utilizaron tres instrumentos: la Escala de Impulsividad Barratt para Niños (Bis 11-c), el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (AQ) y el Cuestionario CAGE para Detección de Problemas de Internet y Videojuegos en Adolescentes. Los resultados obtenidos muestran que existe una relación estadísticamente significativa entre la actividad física con el componente cognitivo de la impulsividad ( $r=.192$ ;  $p<.001$ ) y el uso de internet y videojuegos ( $r=.142$ ;  $p<.05$ ). Además se observaron diferencias de género a favor de los hombres en cuanto realización de actividad física en adolescentes ( $U=5555.0$ ;  $p=.000$ ). En cuanto a la edad no se encontraron diferencias significativas ( $\chi^2(5)=7.42$ ;  $p=.191$ ), tampoco se hallaron correlaciones significativas con la agresividad, ni con los demás componentes de la impulsividad.

**Rodríguez y Sandoval (2011)** desarrollaron un estudio con la intención de identificar la correlación que existe entre el consumo de videojuegos y juegos por

ordenador, con la memoria, la atención, el rendimiento académico y problemas de conducta en niños escolarizados de la ciudad de Bogotá en Colombia. La memoria y la atención se evaluaron mediante un conjunto de diferentes escalas de la Batería Evaluación Neuropsicológica Infantil (ENI), el rendimiento académico con boletas de notas escolares y los problemas de conducta por medio de la Lista de Chequeo de Conductas para niños de Achenbach y Edelbrock para niños entre 6 y 18 años. Con respecto a los *resultados* no fue posible comprobar las hipótesis respecto a una variación significativa en las pruebas de memoria, atención visual selectiva y atención auditiva a nivel intrasujeto, no obstante, a partir de estas variables se verificaron diferencias estadísticamente significativas entre los niños(as) por influencia del factor consumo habitual a videojuegos. No se verificaron diferencias entre el nivel de consumo habitual de los niños(as) y las variables de rendimiento académico y la lista de problemas de conducta.

**Vargas (2011)** investigó las implicancias del uso desmedido de videojuegos de contenido violento en el desarrollo emocional infantil. Se detallan los niveles de la autoestima, ansiedad y agresividad entre dos subgrupos de 42 niños cuyas edades se encuentran entre los 9 y 12 años, a quienes se les expuso semanalmente a videojuegos de contenido violento, un grupo por más de 20 horas y otro por menos de 20 horas. El estudio fue descriptivo – correlacional, con un diseño no experimental y transversal. Los instrumentos empleados fueron: La Escala de Autoconcepto para niños de Piers – Harris, el Inventario de Ansiedad Estado – Rasgo (STAIC) y el Manual Youth Self – Reporte de Edelbrock y Achenbach. Entre los resultados más destacados se encontró que el contenido de los videojuegos consignados en la investigación se clasifica como violento y son empleados con regularidad por menores de edad. Los dos grupos presentaron caracteres semejantes, con la única diferencia de que el tiempo de exposición a los videojuegos era irregular. Además, se halló que sólo existen diferencias estadísticamente significativas respecto en las variables ansiedad y agresividad entre los dos grupos y ausencia de diferencias estadísticamente significativas en autoestima de acuerdo al tiempo de exposición a videojuegos violentos.



**Labrador y Villadangos (2009)** evaluaron la percepción subjetiva de los peligros derivados del uso de Nuevas Tecnologías (NT en adelante) en los menores, y la identificación de conductas que señalen un posible problema de adicción a NT. Para lo cual se contó con una muestra de 1710 estudiantes, de entre los 12 a 17 años, de la Comunidad de Madrid. El instrumento utilizado fue el cuestionario DENA. El análisis estadístico arrojó una correlación positiva entre el tiempo de empleo y la percepción de problema. Además, se encontró una correlación positiva entre la edad y la percepción. Dentro de tecnologías que provoca más adicción en los menores se halló a la televisión. En cuanto a las NT generan conductas similares a las consideradas características en las adicciones establecidas siendo los teléfonos móviles otro de los elementos que genera mayor adicción.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

**Montes (2015)** estudió la asociación entre el uso de las redes sociales y la agresividad en una muestra conformada por 269 estudiantes universitarios de la facultad de economía de una universidad nacional de Lima. El diseño usado fue de tipo descriptivo correlacional; y los instrumentos empleados fueron el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992), estandarizado para nuestra realidad nacional (2010) y el Test de Adicción a las Redes Sociales (TARS). En los resultados se observó que no hay relación significativa entre el uso de redes sociales y la agresividad ( $r=0,021$ ). Además, no se encontró relación con las dimensiones de la agresividad (Agresividad física, Agresividad verbal, hostilidad e ira). Respecto al nivel descriptivo se halló que de los 269 evaluados, 15 de ellos (5,6%), presentan niveles de Uso normal de Redes Sociales. De la misma manera un 54,3% que corresponde a 146 evaluados presentan niveles de Abuso de Redes Sociales. Asimismo 108 (40,1%) presentaron niveles de Alto Abuso de Redes Sociales. Finalmente se identificó altos niveles de abuso de redes sociales en la

población (54%), así como niveles altos significativos en agresividad (37,2%), adicional al 9,3% que presentan niveles muy altos de agresividad.

**Otoya y Ramírez (2014)** investigaron la influencia del uso de videojuegos de internet en la presencia de violencia, para lo cual se contó con una muestra de 208 estudiantes de secundaria pertenecientes a la Institución Educativa Nacional San Juan de Trujillo, divididos en dos grupos (un grupo que usaban videojuegos y otro que no usaba videojuegos), cada grupo conformado por 104 alumnos. El estudio fue analítico observacional de cohortes. Se empleó dos instrumentos estructurados. Los resultados obtenidos mostraron que 24.6% prefieren videojuegos como Dragon Ball Z y el 22.1% God of War; con respecto al tiempo dedicado por los adolescentes a los videojuegos se halló que el 34.1% usan de 1 a 5 horas y el 35.2% de 6 a 10 horas; 33.7% utiliza los videojuegos una vez por semana y el 27.9% de dos a más veces; el 88% no presentan ningún tipo de reacción frente a la pérdida del videojuego y que el 9.6% reacciona con gritos e insultos. En cuanto a la incidencia de violencia el 11.5% de los usan videojuegos presentan violencia, además encontraron como factor de predicción 25 veces más posibilidades presentar violencia en los que usan videojuegos de internet frente a los que no lo usan.

En ese mismo año, **Puma y Vilca (2014)** determinaron la relación entre el uso de videojuegos violentos y el nivel de agresividad en 374 adolescentes de la institución educativa Gran Unidad Escolar Mariano Melgar en Arequipa. Fue un estudio de tipo descriptivo, con un diseño correlacional y transversal. Se empleó una ficha para los datos generales de los estudiantes, se construyó el Cuestionario de perfil del jugador de videojuegos violentos” para conocer la caracterización y las preferencias de los diferentes videojuegos violentos y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry. Entre los principales resultados se evidencia que la mayoría inició el uso de videojuegos de los 7 a los 10 años, en la frecuencia de 1 a 2 días a la semana, con 1 a 2 horas al día, jugando en casa acompañado con amigos. Los videojuegos de violencia más comunes tenemos a Left 4 Dead 2, GTA Vice City, San Andrés y Dota 2. En el caso del nivel de agresividad se

encontró un nivel moderado y en las diferentes dimensiones, el nivel moderado predominaba también. Se encontró relación entre el uso de videojuegos violentos y el nivel de agresividad, siendo esta relación muy significativa.

**Matalinares, Arenas, Díaz y Dioses (2013)** investigaron la relación entre la agresividad y la adicción a la Internet en una muestra conformada 2225 estudiantes desde tercero hasta quinto año de secundaria de 13 ciudades representativas de la costa, sierra y selva del Perú, cuyas edades oscilan entre los 13 y 19 años. El diseño empleado fue de tipo descriptivo, correlacional y comparativo; además los instrumentos usados fueron el cuestionario de agresión, Buss y Perry (1992) y el test de adicción a la Internet, Young (1998), ambos adaptados a la población peruana. El análisis estadístico indicó que hay una relación positiva entre la agresividad y la adicción a la Internet, y entre todos los componentes de ambas variables. Además, se observó que los varones tienden a ser más agresivos física y verbalmente, mientras que las mujeres presentan más ira y hostilidad. Finalmente, se identificó que las condiciones de riesgo para desarrollar una adicción a la Internet serían el género masculino, vivir en la zona costera del Perú, debido al fácil acceso sin supervisión, tener entre 15 y 16 años y exteriorizar una alta agresividad.

**Yarlequé, Alva, Nuñez, Navarro y Matalinares (2013)** investigaron la influencia que tiene la adicción al internet sobre la agresividad, en una muestra conformada por 2225 estudiantes, entre varones y mujeres, del nivel secundario de colegios nacionales pertenecientes a varios departamentos del Perú. Para cual se usó un diseño causal, comparativo. Los instrumentos empleados fueron el Test de adicción al Internet propuesto por Young (1996) adaptado por Quispe (2011) y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992), adaptado por Rodríguez (2002). Los resultados obtenidos muestran que la mayoría de los estudiantes que presentan altos niveles de adicción al internet. Además los que presentan mayores niveles de adicción mostraron tendencia a presentar mayores niveles de agresividad. Por lo que es probable que la adicción al internet es uno de los múltiples factores que genera la agresividad en los estudiantes.

**Vallejos y Capa (2010)** estudiaron la forma cómo se relacionan la funcionalidad familiar y los estilos interactivos (toma de decisiones y tendencia al riesgo) con la adicción a los videojuegos en los adolescentes, y las repercusiones que genera la adicción a los juegos en la asertividad, agresividad y rendimiento académico. Para lo cual se contó con una población de 4,954 estudiantes, incluyendo tanto hombres como mujeres, cuyas edades oscilaban entre los 11 y 18 años de planteles educativos pertenecientes a Lima Metropolitana. El análisis estadístico mostró que 85% de los adolescentes son usuarios de los videojuegos, además los varones, en comparación a las mujeres, son lo mayor cantidad de usuarios; sin embargo, tanto varones como mujeres hacen alto uso de los video juegos (mujeres 70.6% y hombres 94.7%). En cuanto al lugar donde se juega los videojuegos, las cabinas de internet son las que tienen mayor preferencia con un 42% y seguidos de la propia casa con un 40% de preferencia. Respecto a la relación entre el uso de videojuegos y las variables psicológicas (funcionamiento familiar, toma de decisiones y comportamiento agresivo) hallaron que la variabilidad explicada del modelo es de 14%, siendo el factor explicativo más importante la funcionalidad familiar ( $\beta = -0.256$ ,  $p < 0.01$ ). Además obtuvieron una relación entre las variables asertividad, agresividad y rendimiento académico, ya que encontraron que a menor asertividad y a mayor agresividad, el rendimiento académico disminuye; y que estas variables se encuentran condicionadas al uso excesivo de los videojuegos.

**Calle y Gutiérrez (2006)** ejecutaron una investigación con el propósito de conocer la relación que existe entre el uso de videojuegos por internet y el grado de agresividad en los adolescentes escolares. Para tal fin, se conformó una muestra de 149 participantes cuyas edades oscilaban entre 10 y 19 años de ambos sexos. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo y de tipo descriptivo correlacional. Los instrumentos utilizados fueron: El formato de encuesta del uso de videojuegos en

Internet y el Test de Agresividad (AGA). Los principales resultados indican que la frecuencia con que los estudiantes adolescentes hacen uso de los videojuegos por internet es mayormente todos los días, con una duración de 1 a 2 horas (60,4%), prefiriendo aquellos de contenidos violentos (62,4%). Existe relación altamente significativa entre las variables frecuencia y duración del uso de videojuegos por Internet y el grado de agresividad de los adolescentes. Se reportó la existencia de una relación altamente significativa entre el tipo de videojuego y el grado de agresividad observándose al grupo de adolescentes escolares que prefieren los videojuegos de tipo violento presentaron grado de agresividad moderado y alto (51,6% y 9,7% respectivamente).

## **2.2. Bases teóricas y científicas**

### **2.2.1. Agresividad**

### **2.2.1.1. Definición de la agresividad**

Etimológicamente el término agresión procede del latín *aggredi*, que se descomponen en los radicales *ad gradi* (*gradus* = “paso” y *ad* = “hacia”), que quiere decir avanzar, dar un paso hacia adelante. Probablemente “agredir” adquirió el sentido de atacar al constatarse que el progreso invariablemente solía ser el inicio de un ataque o contienda (Fromm, 1987).

Para la Psicología, así como en otros campos de conocimiento científico, la agresividad ha sido un tema de sumo interés, debido a las consecuencias notables en la interacción social que el sujeto ejerce. Esto ha llevado a que distintos autores investigaran sobre el tema, brindando diferentes concepciones acerca de la agresión, muchas de estas en base al contexto socio ambiental que permiten su aparición. Así, se presentan las principales definiciones sobre la agresividad:

Según Buss (1989), para precisar una conducta agresiva se requiere cumplir con dos características: la primera, es la descarga de estímulos nocivos y la segunda un contexto interpersonal; considerando a la agresión como aquella reacción que descarga estímulos altamente nocivos sobre otros organismos, excluyendo el uso de ideas subjetivas como la intención, que consideraba difíciles de evaluar de forma objetiva.

Lo propuesto no fue aceptado plenamente por la comunidad de expertos, generándose innumerables críticas, entre otros aspecto, por no considerar el componente de intencionalidad, sin este incluso un daño accidental podría ser catalogado como agresión. Para superar este problema conceptual, se agrega a lo anterior, la necesaria intención de producir daño a otra persona, destruirla, contrariarla o humillarla. Es así que, una definición más acorde a la agresión es aquella que la considera como cualquier conducta cuya finalidad es causar daño a otros.

Bandura (1973), mantiene que la agresividad es una conducta adquirida y controlada por reforzadores, la cual pretende causar daño; es decir, es destructiva y perjudicial.

Asimismo Dollard, Doob, Miller, Mowrer y Sears (1939) señalan que es toda conducta que tiene por finalidad dañar a una persona o a otro objeto cercano a su entorno.

Finalmente, Cols (2009) indica que la agresividad puede definirse como un tipo de conducta o comportamiento que de alguna manera tenga la intención de provocar daño o crear malestar a otras personas u objetos.

### **2.2.1.2. Modelos teóricos de la agresividad**

Según Serrano (2011) existen distintas teorías que se han elaborado y diseñado para explicar la naturaleza de la agresión en el hombre, las cuales pueden clasificarse en:

#### **1. Teorías activas**

Son aquellas que ponen énfasis del origen de la agresión en los impulsos o condiciones internas. Así pues, la agresión es innata porque viene con el individuo desde el momento del nacimiento y es consustancial con la especie humana. Estas teorías son las llamadas teorías biológicas. Pertenecen a este grupo las psicoanalíticas y las etológicas principalmente. Admitir que el origen de la agresión se encuentra en la propia naturaleza humana es una posición poco optimista de cara a su modificación.

- a) La *teoría psicoanalítica*, liderada por Freud, expresa que la agresión tiene una condición interna, de hecho es junto con el sexual, uno de los impulsos básicos: el “thanatos” (entendido como la tendencia a la destrucción, la agresión y la muerte) y el “eros” (concebido como la tendencia al placer y la vida). Tanto la inhibición, así como la regulación de la conducta agresiva deriva, para los psicoanalistas, de la resolución del Complejo de Edipo, de la progresiva formación del Súper Yo, y de la consolidación del principio de la realidad; es decir, la agresividad se

expresa como una forma de conducir el instinto hacia los demás en lugar de conducirlo contra uno mismo.

Otro aporte del mismo nivel fue el de Hill (1936), quien basándose en los postulados de Freud, sostenía que el ser humano se encuentra conformado por una cantidad de energía denominada quantum (instinto agresivo), la cual se halla orientada hacia la destructividad. Esta se puede expresar de diversas maneras; sin embargo, si existe alguna dificultad en su manifestación puede llegar a la destrucción del propio individuo. Asimismo, se consideró a la agresión como parte de los deseos biológicos primitivos (instinto agresivo), ya que estos deseos son los más agresivos y destructivos. Sin embargo, el desarrollo del hombre permite la disminución del carácter primitivo, por ende también una disminución de su carácter agresivo, reemplazando los comportamientos primitivos por otros más complejos y de esta manera lograr el descenso de la angustia.

- b) Los *etólogos* como Lorenz (1978), afirmaban que la agresión se constituye de componentes hereditarios. Este autor basa su suposición en el hecho de que al ser nuestro antecesor un animal instintivamente violento, y dado que hemos evolucionado a partir de ello, nosotros también debemos ser conductores de impulsos destructivos en nuestra estructura genética; en otras palabras, sostiene que la conducta agresiva es una condición propia y puede presentarse de manera regular sin que exista estimulación previa, puesto que la energía instintiva se aglomera y se libera regularmente, en el nivel intraespecie e interespecie.

## 2. Teorías reactivas

Son teorías las cuales indican que el origen de la agresión está en el medio ambiente que rodea a la persona, y observan dicha agresión como una reacción de emergencia frente a los sucesos ambientales. A su vez, las teorías



reactivas podemos categorizarlas en teorías del impulso y teorías interaccionistas (Berne, 1996; Delfos, 2004) donde podemos incluir la teoría de aprendizaje social (Bandura, 1973). El análisis transaccional de Berne trata de mostrar la interacción entre predisposición y ambiente. Para Delfos (2004), aceptar el factor predisposición explicaría por qué es más alta la probabilidad de agresión en los niños que en las niñas. Según la autora, se debería a niveles de testosterona en los niños.

- a) Las **teorías del impulso** plantean inicialmente el supuesto de la frustración – agresión de Dollard, Doob, Miller, Mowrer y Sears (1939) y posteriormente fueron ampliadas por Berkowitz (1962) y Feshbach (1970), entre otros. De acuerdo a esta hipótesis, la agresión es la respuesta natural predominante a la frustración. La frustración activa un impulso agresivo y determinadas reacciones emocionales que solo se reducen mediante alguna forma de respuesta agresiva. Esta teoría resultó demasiado simple ya que si bien muchos estudios mostraron un incremento de la agresión después de la frustración, otros encontraron que disminuía e incluso no se emitía el comportamiento agresivo.
  
- b) La **teoría de aprendizaje social**, por su parte, asevera que las respuestas agresivas pueden aprenderse por imitación u observación de la conducta de modelos agresivos. Pone mayor énfasis en aspectos como el aprendizaje observacional, el reforzamiento de la agresión y generalización de la agresión. Es verdad que las teorías de la agresión está basada en el impulso, defendiendo así que la frustración activa un impulso que solo puede disminuir a través de algún comportamiento agresivo, la visión del aprendizaje social asume que la frustración como una condición facilitadora, no necesaria de la agresión (Bandura, 1973).

En otras palabras, la frustración provoca un estado general de activación emocional que puede guiar a una variedad de respuestas, según los tipos de reacciones ante ella que se hayan asimilado previamente. Se trata de una teoría interaccionista por cuanto considera

la influencia de factores estructurales y ambientales sobre el comportamiento, ya que parte de la idea de que, si bien existen factores biológicos que influyen en la conducta agresiva, los niños y niñas no vienen al mundo con la destreza para llevar a cabo comportamientos como agredir físicamente a otra persona, o gritarle, o cualquier otro tipo de manifestación de esa conducta. Por tanto, si no nace con esta capacidad, deben aprenderla, ya sea directa o vicariamente.

Para detallar este procedimiento de aprendizaje del comportamiento agresivo, se apela a las siguientes variables:

- **Modelado:** Se ha encontrado que el aumento de la conducta agresiva es mayor después de la exposición a modelos agresivos de su ambiente, aun cuando el individuo puede no sufrir frustraciones.
- **Reforzamiento:** La presencia de reforzamiento desempeña una función muy importante en la manifestación de la agresión. Cuando un niño encuentra agradable herir los sentimientos de los demás o que puede ponerse en primer lugar de la fila mediante su comportamiento agresivo, es altamente posible que siga empleando esos métodos agresivos, si no lo regulan otras personas de su entorno inmediato.
- **Factores situacionales:** El ambiente social, los objetivos y el rol que desempeña el agresor en potencia generan variaciones en la emisión de la conducta agresiva.
- **Factores cognoscitivos:** Cuando el niño logra anticipar las consecuencias de alternativas a la agresión ante la situación problemática, o puede reinterpretar la conducta o las intenciones de los demás, o puede estar consciente de lo que se refuerza en otros ambientes, o puede aprender a observar, recordar y ensayar

mentalmente el modo en que otras personas se enfrentan a las situaciones difíciles.

En muchas oportunidades en las que un individuo, en especial niños o adolescentes exhiben una conducta agresiva, es considerada una respuesta a una circunstancia conflictiva. Esta circunstancia conflictiva puede surgir de: problemas de relación social con otros niños o con personas mayores a la hora de complacer los deseos que presenta el propio niño, problemas con los adultos originados por el incumplimiento de órdenes que estos le imponen o cuando estos lo castigan por mostrar un comportamiento inadecuado, o con otros niños cuando este lo agrede. En ese sentido, cualquiera que sea el conflicto, el hecho es que provoca en el niño o adolescente una serie de emociones negativas a las que posteriormente responderá (Serrano, 2011).

**c. Modelo conductual de análisis y concepción de la conducta agresiva.**

Desde este modelo la conducta agresiva y/o violenta es concebida como una “clase de respuesta psicosocial” donde la presencia de estímulos sociales calificados como aversivos y frustrantes, entendiéndose como un conjunto de respuestas componentes y un conjunto de eventos de estímulos que interactúan, éstos actúan a diferente nivel de expresión del organismo (Anicama, 1999).

Anicama (1989) ejecutó un análisis directo a nuestra realidad en base a su teoría. Los niños y adolescentes no pueden adquirir o aprender conductas prosociales: del tipo cooperación, negociación o diálogo para solucionar conflictos, juego cooperativo, autoconceptos sociales positivos del tipo igualdad, justicia social o su propia autovaloración personal, debido a la presencia de contenidos violentos y agresivos en los medios de comunicación como los programas de televisión y redes

sociales, que están cargados de películas de violencia, de drogas, de policías y drogas, de combates, de peleas, de telenovelas cargadas de actos eróticos, de películas de guerra y de noticias que son llamadas así solo por el hecho de destacar lo negativo, que como estímulo es, sin lugar a dudas más potente y novedoso. En contra parte, es el autoritarismo, la insolencia, la burla, las mentiras, las trampas, la violación de reglas, etc., son las señales estímulos y los modelos con los que a diario nos violentan los medios de comunicación. Fue Bandura y su equipo de investigadores, quienes diseñaron sólidas investigaciones, permitiendo la formulación de los sistemas conceptuales más integrales y completos para conceptualizar la agresión. Esta conceptualización tiene como eje principal la topografía del acto o en el intento de perpetrarlo.

### Una “clase de respuesta” de alta magnitud

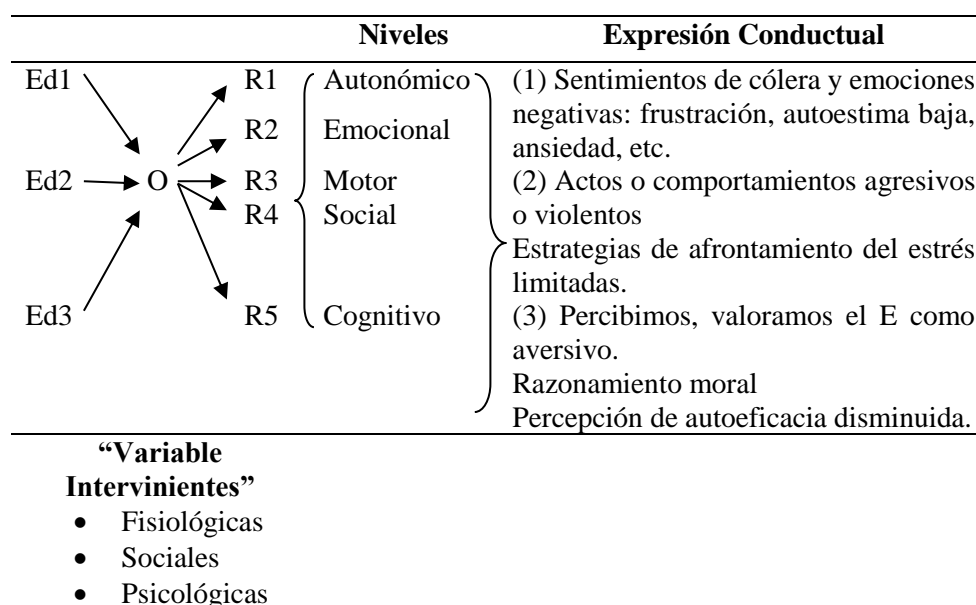


Figura 1. *Concepción de la conducta de agresión y violencia. (Anicama, 1999)*

De la misma forma, Anicama (1989) plantea un modelo de análisis funcional sobre la agresividad en base a lo referido por Ribes (1975). Éste asegura que las fuentes que producen, alimentan y mantienen las formas agresivas y antisociales del comportamiento, son de carácter intrínsecas a una sociedad que se encuentra dividida en clases sociales, también señala que, al examinar las condiciones de la agresión particular o por grupos pequeños, no ha de olvidarse el contexto último generador de

estos efectos, que conllevan a definir a la violencia y la agresión como una parte inherente del sistema social.

La conducta desadaptada ha sido considerada como aquel patrón aprendido de respuestas, desde el análisis experimental del comportamiento, poniendo énfasis en la relación entre la respuesta del sujeto y las diferentes situaciones del estímulo. Así que, el análisis funcional establece las variables causales de la conducta problema y a su vez, la probabilidad de regularlas para conseguir su cambio. Los antecedentes de provocación del acto (Ed), la respuesta problema (R) y las consecuencias (C) son condiciones particulares de análisis de la conducta, dentro de un marco operacional y funcional en términos de lo que se ha designado como la triple relación de contingencia en un ámbito social de actuación.

### **2.2.1.3. Componentes de la agresión**

Distintos investigadores de las ciencias del comportamiento humano, han hecho énfasis en la existencia de elementos o componentes distintivos, de diversa naturaleza, imprescindibles al momento de analizar la conducta agresiva.

De acuerdo con Muñoz (2000) tres serían los componentes principales de la agresión:

### **1. Componente cognitivo**

Se refieren a las percepciones, creencias, ideas y estilos de pensamientos asumidos por el individuo. Se ha investigado que las personas cuyo comportamiento es agresivo se caracterizan por presentar determinadas distorsiones cognitivas que les dificulta la comprensión de los problemas sociales y los lleva a: Percibir la realidad en forma absolutista y dicotómica; atribuir intenciones hostiles a los demás; realizar generalizaciones excesivas a partir de datos parciales; elegir más soluciones agresivas que prosociales y efectuar muchos errores en el procesamiento de la información y en la solución de problemas, tanto hipotéticos como en su vida real.

### **2. Componente afectivo**

Se vinculan con los afectos, sentimientos, emociones, valores y modelos de identificación que posee el individuo. Aumenta la posibilidad de manifestar un comportamiento agresivo cuando el individuo asocia la agresión con el poder, control, dominio y cuando tiene un fuerte sentimiento de haber sido tratada injustamente, situación que le genera gran hostilidad hacia los demás. Dicha hostilidad se pronuncia mediante la conducta agresiva que está plenamente justificada por ella. De igual manera se incrementa cuando se identifica con sujetos violentos y agresivos.

### **3. Componente conductual**

Se refiere a las competencias, habilidades, destrezas y estrategias que acompañan al individuo. Las personas agresivas no cuentan con muchas de las capacidades necesarias para poder interrelacionarse socialmente y para dar solución de forma prosocial los conflictos derivados de dicha interrelación, esto según un alto consenso entre los investigadores. Por ejemplo, problemas para integrarse en un grupo de forma positiva, carencia de imaginación y creatividad en las actividades lúdicas, problemas en la toma de perspectiva, aversión por parte de sus compañeros, etc.

Al respecto, Díaz – Aguado (1996) alega que existe una relativa independencia en los efectos que el sistema educativo tiene en los anteriores componentes, es así que: 1) la enseñanza y el desarrollo cognitivo intervienen especialmente en el componente cognitivo; 2) las actitudes que se observan en los agentes de socialización (compañeros, padres y profesores) se relacionan fundamentalmente con el componente afectivo; 3) las experiencias específicas que se han vivido en la solución a los conflictos sociales intervienen de forma concreta en el componente conductual.

#### **2.2.1.4. Factores involucrados en la agresión.**

Recientemente la preocupación de los expertos e investigadores se ha orientado en cómo impedir que más niños y adolescentes manifiesten en su interacción cotidiana conductas agresivas; por lo tanto, esta situación ha conducido a que los investigadores centren su interés en identificar qué factores

pueden estar más involucrados directamente en la aparición de conductas agresivas y que faciliten el desarrollo del problema.

En este sentido, Anicama (2001) ha distinguido entre factores o condiciones de riesgos y aquellos otros llamados factores protectores. Se entiende por factores de riesgo, aquellas condiciones que exponen a los sujetos o los hacen más vulnerables a manifestar conductas agresivas. En cambio, los factores protectores se refieren a aquellas condiciones del ambiente o variables individuales que posee el individuo que de una forma u otra impiden o los hacen más resistente a no presentar episodios agresivos.

Así, Anicama, Briceño y Araujo (2012) reportan que dentro de los factores de riesgo más resaltantes para el desarrollo de la agresión están: la carencia de comunicación entre padres e hijos, la sobreprotección de los padres, la experiencia de violencia y de maltrato infantil incluyendo el castigo físico, la exposición a programas violentos en la televisión, la presencia de violencia intrafamiliar y la falta de seguridad pública.

En cuanto a los factores protectores, los autores señalan el hecho de pertenecer a una familia integrada, la buena comunicación intrafamiliar, el disponer de adecuadas habilidades sociales, la autoestima moderada a alta y tener un mayor nivel educativo.

## **2.2.2. Adicción a los videojuegos**

### **2.2.2.1. Juegos y videojuegos como fenómenos sociales**

El juego, según los diferentes estudios, cumple un rol esencial en el desarrollo del ser humano, especialmente para el niño y adolescente, ya que hace posible un



mejor desarrollo cognitivo, emocional y físico, debido a que favorece a la regulación de las emociones; el establecimiento y fortalecimiento de relaciones sociales tanto con la familia como con los amigos; en la atención; en soluciones creativas ante un problema; el desarrollo de destrezas motoras, gruesas y finas; en general es favorable para nuestra salud de manera integral. En ese sentido, Huizinga (1972) señala que el juego no solo llega a trascender la propia esfera personal sino también pasa a convertirse en un fenómeno cultural.

Actualmente podemos observar que los niños y adolescentes, a diferencia de las generaciones pasadas, tienen otras formas de divertirse y es que el boom de la tecnología y la globalización han causado que los videojuegos, los celulares, las computadoras, entre otros logren acaparar la atención de los usuarios; lo cual resulta beneficioso ya que su uso estimula la plasticidad cerebral y la creatividad. Es por eso que Chóliz (2011) sostiene el juego propicia la integración de las experiencias, fomenta habilidades sociales, es una forma extraordinaria de entrenamiento para afrontar la frustración y posibilita, virtualmente, acciones difíciles de realizar en la vida real.

Los videojuegos, dentro de todo este grupo, ocupan un lugar especial ya que ofrecen diversas ventajas en distintos áreas como en el ámbito educativo social, podemos encontrar videojuegos que tienen como objetivo desarrollar operaciones matemáticas. En los tratamientos terapéuticos o en el entrenamiento en procesos cognitivos como la atención, la percepción o la memoria (Ferguson, Rueda, Cruz, Ferguson, Fritz y Smith, 2008).

Es así que los videojuegos han facilitado el desarrollo de conductas prosociales, como el consumo de alimentos saludables, una mayor actividad física y también ha servido para rehabilitar algunas discapacidades. Diversas investigaciones han expresado resultados positivos en el tratamiento del paciente que padecen enfermedades crónicas y degenerativas. Sin embargo, su mayor uso se encuentra en las actividades de ocio y entretenimiento.

En nuestro país de acuerdo a la última encuesta realizada el videojuego para PC Fútbol Latino Online en el 2016, realizada en la zona sur y este de Lima y

publicada en el diario oficial de nuestro país, El Peruano, el 70% de niños y adolescentes entre los 8 y 13 años son los usuarios más activos. En segundo lugar con un 53% lo ocupan las edades entre 6 y 18 años, quienes pertenecen a los distritos de Ate, Santa Anita, San Juan de Lurigancho, Chorrillos, San Juan de Miraflores y Villa María del Triunfo. Además el 8% de los adolescentes acuden a Lan Centers, donde pueden encontrar los equipos de última generación.

### **2.2.2.2. Tipos de videojuegos**

Hasta la fecha se han realizado muchas clasificaciones de los videojuegos, utilizándose para ello criterios muy diversos. Una organización sencilla de los juegos en Internet es la propuesta por Kuss y Griffiths (2012) los cuales proponen la siguiente clasificación:

- a) Juegos de navegación (browser games), por ejemplo: Dark Orbit.
- b) Juegos de acción en primera persona o egodisparadores, por ejemplo: Counter Strike.
- c) Juegos de simulación, por ejemplo: Second Life.
- d) Juegos de roles con múltiples jugadores on – line, por ejemplo: World of Warcraft.

Hay que destacar el desarrollo de los juegos de roles multijugador en Internet (JMI) por sus características especiales para facilitar el desarrollo de conductas adictivas. Son juegos de fantasía jugados en internet por miles o millones de persona en cualquier ubicación del mundo. Cada persona crea un “avatar” (personalidad virtual) con sus habilidades y recursos, y se incorpora a un equipo en el que es importante la cooperación y comunicación entre sus miembros. El juego se desarrolla de forma continua, este o no conectado el jugador, lo que facilita una presión a seguir jugando para estar al tanto y mejorar las propias habilidades o recursos, de forma que el éxito suele estar ligado a la continuidad en el juego El juego de referencia es el World of Warcraft, que en el 2010 llegó a tener más de 12 millones de jugadores. Debe señalarse la dimensión social de estos

juegos, pues requieren un cierto apoyo entre los jugadores , lo que favorece la comunicación, permite las autorrevelaciones, facilita una identidad grupal, así como los reencuentros en la vida real, y cumple también funciones próximas a las de las redes sociales (Labrador, Bernaldo, Estupiña, García, Fernández- Arias y Labrador, 2014).

### **2.2.2.3. Adicción a los videojuegos**

Los videojuegos traen consigo una serie de beneficios, sin embargo su uso excesivo repercute en un desarrollo adecuado de los usuarios. Cuando el tiempo de horas predestinadas al Internet o videojuegos altera el desarrollo normal de las actividades de los usuarios, causando variaciones en los estados de ánimo, somnolencia, disminución de tiempo dedicado a sus tareas académicas y actividades de recreación (Viñas, 2009).

En ese sentido, algunos autores indican que el contenido de los videojuegos se encuentra cargado de acciones agresivas que favorecen la hostilidad y permiten que los usuarios sean más tolerantes a la agresividad.

Además, en algunos casos, el uso excesivo de los videojuegos causa que los usuarios pierdan hábitos saludables, como el bañarse, usar ropa limpia, comer a sus horas y hasta en algunos casos logra perturbar las relaciones familiares (Patim, 2009).

Soper y Miller (1983) hacen mención, por primera vez, a la adicción a los videojuegos, gracias a una investigación realizada en escolares, en los cuales notaron pérdida de interés en sus actividades cotidianas, comportamiento compulsivo y aislamiento de sus círculos de amistad, así como síntomas físicos y cognitivos al intentar frenar el comportamiento de usar videojuegos.

La adicción a los videojuegos ha sido cuestionada por muchos autores. Sin embargo, la última publicación en el 2013 del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) de la Asociación Americana de Psiquiatría (APA) en la sección de Juegos de azar incluye el capítulo de Trastornos relacionados, con la argumentación de que las conductas de juego estimulan sistemas de recompensa semejantes a los que estimulan las drogas y provocan algunos síntomas conductuales comparables a los provocados por sustancias.

Además, el DSM-5 ha incluido a la adicción a los videojuegos, añadiendo los videojuegos en línea (donde se encuentran los juegos en internet sin apuesta, y no incluye actividades recreacionales o sociales, las profesionales ni las paginas sexuales) dentro de las Adicciones Conductuales, ya que generan la participación recurrente y persistente durante varias horas en videojuegos, normalmente grupales, implicando un deterioro o malestar clínicamente significativo (Carbonell, 2014).

Una característica es que la participación en estos videojuegos permite interacciones sociales y, frecuentemente, el juego en equipo. El DSM-5 considera hasta nueve posibles síntomas de los cuales es necesario cumplir al menos cinco por un periodo constante de un año. El DSM-5 prefirió catalogar este trastorno en el ámbito de las adicciones y no dentro del espectro impulsivo – compulsivo como algunos autores habían planteado (Block, 2008; Shapira et al., 2003; Treuer, Fábian y Furedi 2001; citado en Carbonell, 2014)

#### **2.2.2.4. Factores facilitadores de adicción a los videojuegos**

Labrador, Bernaldo, Estupiña, García, Fernández-Arias y Labrador (2014) consideran cuatro condiciones como factores etiológicos más específicos que puede estar facilitando el desarrollo de una adicción a los videojuegos:

## **1. Características de la persona**

Algunos aspectos personales están especialmente asociados al desarrollo del juego. El primero es el género. Los videojuegos son mucho más seguidos por varones que por mujeres (90% de varones en los juegos multijugador en Internet) y en una edad media más temprana. La edad o nivel educativo no establecen distinciones tan claras entre los jugadores menores, si bien el tipo de juego cambia con la edad.

Respecto a las características de personalidad, destaca la relación del uso de videojuegos con tendencias interpersonales evasivas y esquizoides, soledad e introversión, inhibición social, agresión y hostilidad, inclinación al aburrimiento, búsqueda de sensaciones, bajo autocontrol y rasgos de personalidad narcisista, baja autoestima, neuroticismo elevado, estado y rasgo de ansiedad, baja inteligencia emocional, baja autoeficacia en la vida real y reducida afabilidad.

## **2. Característica del entorno**

Incluyen tanto aspectos físicos (por ejemplo, dispositivos para acceder al juego, espacios o lugares, condiciones ambientales) como sociales e interpersonales (por ejemplo, amigos que animan a jugar, padres que facilitan o dificultan el acceso al juego, valoración social del hecho de jugar...). Entre estos destaca como factor determinante la accesibilidad del juego. También habría que considerar aquí si el entorno facilita conductas alternativas al juego para las distintas funciones de éste (divertirse, afrontar demandas,...).

## **3. Características estructurales del juego**

Entre estas se pueden destacar: a) características de la identidad (por ejemplo, creación y desarrollo del avatar) y de la narrativa del juego (tema, género, forma de contar la historia, etc.), ya que los juegos más personalizables y en cuyo desarrollo el jugador se implica más muestran un mayor poder adictivo; b) características de presentación: gráficos, sonidos, contenido explícito, publicidad, etc., pues las presentaciones enriquecidas, con importante marketing y contenidos de actualidad (principalmente en los adolescentes), hacen más atractivo el videojuego; c) manipulación y control de características (accesibilidad, entradas de usuarios, qué y cómo guardar, gestión del juego por parte del jugador); d) características de recompensa/castigo del juego (proveer al jugador de un rol activo que le conceda jugar de manera continuada y reiterada, con posibilidad de obtener recompensa de manera inmediata, desarrollando tensión emocional mientras se juega, con capacidad para generar deseo de control en el jugador), y e) características sociales (utilidad social, características del líder, red social de apoyo, etc.)

#### **4. Motivación para jugar**

En parte va a estar determinada por los factores personales, ambientales y los propios del juego. Pueden actuar también motivaciones específicas para jugar, entre ellas: manejo de las emociones negativas, estrés, miedo y escape, disociación, emoción y desafío, entretenimiento, amistad/relaciones virtuales, lealtad, empoderamiento, dominio, control, reconocimiento, recompensa e inmersión. En resumen, motivaciones asociadas a una gestión disfuncional, socialización y satisfacción personal, además del valor reforzador del juego en sí.

Blinka y Smahel (2012), con referencia especial a los juegos multijugador en Internet, destacan tres motivaciones: logro, dimensión social e inmersión en el juego. La sensación de logro incluiría aspectos como la experiencia de progreso (en habilidad y equipamiento), la

sensación de poder y estatus o la competición con otros. La dimensión social incluye aspectos como el apoyo recibido por otros, la facilitación de la comunicación, la creación y pertenencia a un grupo, etc. La inmersión en el juego, aspectos como la necesidad de explorar un mundo vasto y complejo, la identificación y desarrollo del avatar personal, la experiencia de fluir (en especial la distorsión del tiempo mientras se juega) o facilitar la evasión o escape de problemas reales.

#### **2.2.2.5. Tecnología y videojuegos en la adolescencia**

La adolescencia y la juventud son etapas muy sensibles con relación a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), debido a que tecnología como Internet, los móviles y los videojuegos abarcan un lugar importante en el proceso de socialización, influyendo en el comportamiento y actitudes (Levis, 2002).

Es por eso que para el adolescente resulta muy importante poder conectarse, ya que le permite poder vincularse con sus pares a pesar de la distancia física y de esa manera poder comunicarse. Para los adolescentes que tienen dificultades para comunicarse, ya sea por su timidez, por vergüenza, entre otros el desarrollo de la tecnología ha sido de vital importancia.

Como se mencionó en el punto de Agresividad en el adolescente, la adolescencia se caracteriza por el uso de objetos adictivos, como las drogas; y el empleo de tecnología y videojuegos. Ya que la adolescencia es una etapa muy vulnerable; la presión del grupo, es uno de los factores, que podría conducir a una variedad de problemas que trae probablemente por consecuencia la evolución de comportamientos patológicos, tales como las adicciones con drogas y sin ellas (Wölfling y Müller,2009).

Según Holtz y Appel (2011), durante los primeros años de la adolescencia el sujeto pasa mucho más tiempo en Internet y haciendo uso de los videojuegos que en cualquier otra etapa de la vida. Lo cual ha podido ser verificado por diferentes investigadores (Balseca y Ocampo, 2016) quienes encontraron mayor adicción en los adolescentes en comparación con otros grupos de edad.

### 2.3. Definición de términos básicos

- a) **Agresión:** es cualquier forma de conducta que tiene como objetivo el dañar a otro ser viviente que está motivado para evitar dicho daño (Buss y Perry, 1992).
  
- b) **Adicción a los videojuegos:** una trastorno autodestructivo, crónico y progresivo, de curso variable mediante un vínculo patológico (conducta de descontrol) que establece un individuo con un aparato o instrumento (generalmente electrónico), causándole trastornos en su bioquímica, fisiología, sistema de comportamiento cognitivo-emocional y entorno sociofamiliar (Vacca, 1998).



## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. Tipo y diseño de investigación**

El tipo de la investigación es no experimental y transversal, ya que se realiza sin manipular deliberadamente las variables y además dicha observación se realiza en un momento determinado y único (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

El diseño de investigación es descriptivo-correlacional, puesto que se busca observar las variables tal y como se dan en su contexto natural para después analizarlos, al mismo tiempo tiene como propósito medir el grado de relación que existe entre dos variables (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

### 3.2. Población y muestra

#### 3.2.1. Población

La población estuvo compuesta por adolescentes escolares en edades de 13 a 17 años del 2° al 5° año de educación secundaria de dos colegios privados del distrito de Villa María del Triunfo, provincia de Lima, departamento de Lima, haciendo un total de 306 estudiantes, distribuidos en secciones y que están dedicados a realizar actividades netamente académicas.

A continuación, la Tabla 1 presenta la distribución numérica de los alumnos por grado escolar y sexo.

**Tabla 1**

*Distribución numérica de la población de acuerdo al grado escolar y sexo de dos colegios privados de Villa María del Triunfo*

Grado escolar	Sexo	
	Hombres	Mujeres

2° año	42	41
3° año	36	47
4° año	38	35
5° año	32	35
Total		306

*Fuente:* Ministerio de Educación – ESCALA.

### 3.2.2. Muestra

Por la naturaleza del estudio se utilizó a toda la población como muestra siendo el tipo de muestreo censal, ya que toda la población pasó a formar parte de la muestra. A continuación se detallan los criterios de inclusión y exclusión:

#### **Criterios de inclusión:**

1. Estudiantes adolescentes cuya edad fluctúe entre 13 y 17 años.
2. Estudiantes adolescentes matriculados en las instituciones educativas privadas “Miguel Grau” y “Saco Oliveros” de Villa María del Triunfo.
3. Estudiantes adolescentes que hayan marcado correctamente cada uno de los instrumentos de medición.

#### **Criterios de exclusión:**

1. Estudiantes adolescentes que cuya edad es menor a 13 años y mayor a 17 años.
2. Estudiantes adolescentes no matriculados en las instituciones educativas privadas “Miguel Grau” y “Saco Oliveros” de Villa María del Triunfo.

3. Estudiantes adolescentes que no hayan marcado correctamente cada uno de los instrumentos de medición.

### **3.3. Hipótesis**

#### **3.3.1. Hipótesis general:**

**H<sub>0</sub>:** No existe una relación positiva entre la adicción a los videojuegos en internet con la agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017.

**H<sub>1</sub>:** Existe una relación positiva entre la adicción a los videojuegos en internet con la agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017.

#### **3.3.2. Hipótesis específicas:**

**H<sub>1</sub>:** Existen diferencias significativas de la adicción a los videojuegos en internet en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, según el género, la edad, grado escolar y tiempo de uso.

**H<sub>2</sub>:** Existen diferencias significativas en la agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, según el género, la edad, grado escolar y tiempo de uso.

**H<sub>3</sub>:** Existe una relación positiva entre los componentes de la adicción a los videojuegos: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control con las dimensiones de la agresividad: agresión física, agresión verbal, ira y hostilidad, en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo.

### 3.4. Variables

#### 3.4.1. Variables a relacionar

- a) **Adicción a los videojuegos:** Variable de tipo cuantitativa, la cual será medida a través del *Test de Dependencia a los Videojuegos* de Chóliz y Marco (2011) constituida por los siguientes componentes: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control.
  
- b) **Agresión:** Variable de tipo cuantitativa la cual será evaluada por medio del *Cuestionario de Agresión de Buss y Perry* (1992) conformados por los siguientes componentes: agresividad física y verbal, hostilidad e ira.

#### 3.4.2. Variables sociodemográficas:

- a) **Edad cronológica:** Desde los 13 años hasta los 17 años.
  
- b) **Género:** Masculino y Femenino.
  
- c) **Grado escolar:** 2º, 3º, 4º y 5º año de educación secundaria.

#### 3.4.3. Operacionalización de variables

<b>Variables</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de medición</b>	<b>Instrumentos</b>
<b>Adicción a los videojuegos</b>	Abstinencia	3,4,6,7,10,11,13,14,21,25	Ordinal	Test de Dependencia a los Videojuegos (Choliz y Marco, 2011)
	Abuso y tolerancia	1,5,8,9,12		
	Problemas ocasionados por los videojuegos	16,17,19,23		
	Dificultad de control	2,15,18,20,22,24		
<b>Agresión</b>	Agresión verbal	1,5,9,13,17,21,24,27,29	Ordinal	Cuestionario de Agresión (Buss y Perry, 1992)
	Agresión física	2,6,10,14,18		
	Ira	4,8,12,16,20,23,26,28		
	Hostilidad	3,7,11,15,19,22,25		

### 3.5. Técnicas e instrumentos de investigación

La técnica utilizada en la investigación fue la encuesta. Los instrumentos de medición utilizados para el logro de los objetivos fueron: El Test de Dependencia a

Videojuegos de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992) adaptado a nuestra realidad por un conjunto de psicólogos especialistas de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. A continuación, se presenta la descripción de cada una:

### **3.5.1. Test de Dependencia a Videojuegos**

#### **3.5.1.1. Descripción general**

El Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) fue construido por Chóliz y Marco (2011) partiendo de los criterios del Manual Diagnóstico y Estadístico de los trastornos mentales (DSM – IV) para adicciones a sustancias. Los autores refieren que el TDV se construyó de la siguiente manera: En una primera etapa desarrollaron 55 ítems con los criterios del DSM – IV – TR, para los trastornos por dependencia, intentando que cada criterio tuviera al menos 7 ítems. Se procedió a un proceso de validación inter-jueces y la escala quedó reducida a 32 ítems, que es la que se administraron en el estudio reportado. La muestra estuvo conformada por 621 niños y adolescentes (327 chicos y 294 chicas) de entre 10 y 16 años de edad. Se midió también la percepción subjetiva de dependencia mediante una escala de 0 a 100, de forma similar a otros estudios con adicción al móvil. Después de los correspondientes análisis factoriales, el cuestionario quedó reducido a 25 ítems. Del análisis factorial se han extraído 4 factores: Abstinencia (10 ítems), Abuso y tolerancia (5 ítems), Problemas ocasionados por los videojuegos (4 ítems) y Dificultad en el control (6 ítems).

El sistema de calificación de los instrumentos utilizados es de tipo Likert. *Test de Dependencia a los Videojuegos* de Chóliz y Marco (2011): “totalmente en desacuerdo”, “un poco en desacuerdo”, “neutral”, “un poco de acuerdo”, “totalmente de acuerdo” donde sus valores cuantitativos son 0, 1, 2, 3 y 4 respectivamente. El *Cuestionario de Agresión de Buss y Perry* (1992): “completamente falso para mí”, “bastante falso para mí”, “ni verdadero, ni falso

para mí”, “bastante verdadero para mí”, “completamente verdadero para mí” donde sus valores cuantitativos son 1, 2, 3, 4 y 5 respectivamente.

### **3.5.1.2. Propiedades psicométricas**

#### **Confiabilidad**

Se partió inicialmente con un cuestionario de 55 ítems elaborados en función de los criterios de los trastornos por dependencia de sustancias, así como de la dificultad de control del impulso, seleccionando los elementos más representativos de la adicción a videojuegos. Tras un proceso de validación interjueces, se dispuso de un instrumento de 32 elementos, que se administró a 621 participantes para llevar a cabo los análisis de confiabilidad mediante las técnicas de análisis de consistencia interna.

El alfa de Cronbach del conjunto de los 32 ítems fue de 0,93. Atendiendo al índice de homogeneidad corregido y al alfa de Cronbach si se elimina un ítem, se procedió a eliminar los ítems 4, 6, 21, 17, 26 y 31 ya que estos ítems presentan una correlación débil (menor a 0,5) con el conjunto de la escala. La eliminación de estos ítems apenas influyó en la consistencia interna del cuestionario e incluso la aumenta; en este sentido, los nuevos resultados presentaron un coeficiente de alfa de Cronbach de 0,94 para el cuestionario en su conjunto, respecto a las sub – escalas, en el caso de abstinencia su valor de alfa fue 0,89, para abuso y tolerancia fue de 0,78, problemas ocasionados por los videojuegos obtuvo un alfa de 0,79 y finalmente en lo que respecta a la dimensión dificultad en control el coeficiente de alfa fue 0,68 (Chóliz y Marco, 2011).



## Validez

La validez de constructo del cuestionario quedó determinado por medio del método de extracción de los factores a través del método de Componentes Principales y para realizar la rotación se empleó el método de Normalización de Promax con un valor de Kappa = 4. El contraste de esfericidad de Bartlett ( $X^2(300)=5619,406$ ;  $p<0.001$ ) reveló que se puede rechazar la hipótesis nula de que las variables utilizadas en el análisis no se correlacionan en la población de la que se ha extraído la muestra, lo cual permite considerar a la matriz de correlaciones adecuada para la factorización. Asimismo, la medida de adecuación muestral de Kaiser-Meyer-Olkin ( $KMO=0.95$ ), también indicó que la matriz de correlaciones es adecuada para el análisis.

Del análisis factorial se extrajeron 4 factores, de los cuales el primer factor explicó el 40.43% de la varianza y está compuesto por los reactivos 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25 del cuestionario definitivo. Atendiendo al contenido de los ítems, este primer factor se denominó Abstinencia, ya que hace referencia tanto al malestar que se presenta cuando no pueden utilizar los videojuegos, como a la utilización de los mismos para aliviar problemas psicológicos.

El segundo factor fue denominado Abuso y Tolerancia, el cual explicó el 5.49% de la varianza y estuvo compuesto por 5 ítems (1, 5, 8, 9 y 12) que reflejan el que se juega progresivamente más que al principio y, en cualquier caso, de forma excesiva. El tercer factor explicó el 4.19% de la varianza, se denominó Problemas ocasionados por los videojuegos y estuvo conformado por los ítems 16, 17, 19 y 23. Finalmente, el cuarto factor: Dificultad en el control, explicó el 4.00% de la varianza, estuvo formado por los ítems 2, 15, 18,

20, 22 y 24 y se refiere a las dificultades en dejar de jugar, a pesar de que no sea adecuado ni funcional hacerlo en ese momento o situación (Chóliz y Marco, 2011).

### **3.5.1.3. Estudio piloto del Test de Dependencia a los Videojuegos**

#### **3.5.1.3.1. Validez: Validez de contenido**

La prueba fue sometida al proceso de validez de contenido, por criterio de 10 psicólogos clínicos que actuaron en calidad de jueces expertos. La

Tabla 2 muestra los valores de “V” de Aiken para el Test de Dependencia a los Videojuegos, así como su nivel de significancia siendo  $p < .001$ . Por lo tanto, estos resultados ponen en evidencia una validez de contenido adecuada.

**Tabla 2**

*V de Aiken de la valoración de los jueces expertos sobre el Test de Dependencia a los Videojuegos*

Ítem	“V”	p	Ítem	“V”	p
1	1.00 (***)	.000	14	.90 (***)	.000
2	1.00 (***)	.000	15	1.00 (***)	.000
3	1.00 (***)	.000	16	1.00 (***)	.000
4	1.00 (***)	.000	17	1.00 (***)	.000
5	1.00 (***)	.000	18	1.00 (***)	.000
6	1.00 (***)	.000	19	1.00 (***)	.000
7	.90 (***)	.000	20	1.00 (***)	.000
8	1.00 (***)	.000	21	.90 (***)	.000
9	1.00 (***)	.000	22	1.00 (***)	.000
10	1.00 (***)	.000	23	1.00 (***)	.000
11	1.00 (***)	.000	24	1.00 (***)	.000
12	1.00 (***)	.000	25	1.00 (***)	.000
13	1.00 (***)	.000			

\*\*\* Altamente significativo ( $p < 0.001$ )

### 3.5.1.3.2. Confiabilidad: Método de Consistencia interna

Después, se procedió a ejecutar el método de consistencia interna mediante el cálculo del coeficiente de Alfa de Cronbach para el Test de Dependencia a los Videojuegos. En la Tabla 3 se obtuvieron los siguientes resultados: un valor de coeficiente de 0.75 para la dimensión abstinencia, 0.71 para la dimensión

abuso y tolerancia, 0.68 para la dimensión problemas ocasionados por el uso excesivo, 0.77 para la dimensión dificultad en el control y respecto al test total el coeficiente arrojado fue 0.79, los datos indican que la prueba presenta adecuada confiabilidad.

**Tabla 3**

*Prueba de confiabilidad del Test de Dependencia a los Videojuegos: método de consistencia interna.*

<b>Test de Dependencia a los videojuegos</b>	<b>Nº de Ítems</b>	<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>P</b>
Abstinencia	10	0.758	.000
Abuso y tolerancia	5	0.719	.000
Problemas ocasionados por el uso excesivo	4	0.689	.000
Dificultad en el control	6	0.772	.000
Test total	25	0.795	.000

### **3.5.2. Cuestionario de Agresión de Buss y Perry**

#### **3.5.2.1. Descripción general**

Es un instrumento que evalúa componentes de la agresividad en la población general, siendo los autores Arnold Buss y Mark Perry (1992), siendo traducido al español por Andreu, Peña y García en el año 2002.

La versión original de la prueba está compuesta por 29 ítems valorados a través de una escala de tipo Likert con cinco alternativas de respuesta, referidos a conductas y sentimientos agresivos, dividido en cuatro factores: Agresividad Física donde encontramos los ítems: 1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29; Agresividad Verbal conformada por los ítems: 2, 6, 10, 14 y 18; Hostilidad que está formada por los ítems: 4,8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28 e Ira compuesta por los ítems: 3, 7, 11, 15, 19, 22 y 25. Las edades establecidas para su aplicación son entre 11 y 25 años, con un tiempo aproximado de aplicación de 15 a 20 minutos.

### **3.5.2.2. Propiedades psicométricas**

#### **Confiabilidad**

Se estimó el grado de confiabilidad a través del método de consistencia interna, donde se reportó un alfa de Cronbach de 0,88 para la escala total. La escala de agresión física fue la que presentó mayor precisión alcanzando un coeficiente alfa de 0,86; la escala ira presentó un coeficiente alfa de 0,77, la escala de agresión verbal obtuvo 0,68 y la de hostilidad de 0,72 (Andreu, Peña y Graña, 2002).

En el Perú, el estudio psicométrico realizado por Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012), la confiabilidad observada en las cuatro sub-escalas (agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad) que componen el Cuestionario de Agresión fueron satisfactorias. Esto a razón de los resultados observados por medio del método de consistencia interna a través del coeficiente de alfa de Cronbach, donde se evidenció un coeficiente de confiabilidad elevado para escala total ( $\alpha = 0,836$ ), pero en el caso de las sub-escalas son menores, es así que en agresión física el alfa de Cronbach fue de 0,683, para la sub-escala agresión verbal el valor de alfa fue 0,565, en la sub-escala ira el valor de alfa de Cronbach fue 0,552 y en cuanto a Hostilidad el alfa de Cronbach registrado fue 0,650.

#### **Validez**

En lo que respecta a la validez de constructo del cuestionario adaptado por Andreu, Peña y Graña (2002), se realizó mediante el Análisis Factorial Exploratorio arrojando resultados donde los 4 componentes explican el 46,37%

del total de la varianza, obteniendo los pesos factoriales mayores de 0,35. Asimismo, se empleó el Análisis Factorial Confirmatorio reflejando índices de ajuste de bondad 0,93 y un error cuadrático medio de aproximación (RMSEA) de 0,05.

Para el caso de Perú, el estudio psicométrico ejecutado por Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012), con respecto a la validez de constructo presentada por el instrumento, mediante el análisis factorial exploratorio, permitió confirmar la estructura de los fundamentales factores empleando el método de los componentes principales dando como resultado la extracción de un componente principal (agresión) que llegó a explicar el 60,819% de la varianza total acumulada, demostrando una estructura del test conformada por un factor que agrupa a cuatro componentes, resultado que va acorde al modelo propuesto por Arnold Buss.

### **3.5.2.1. Estudio piloto del Inventario de Agresión**

#### **3.5.2.1.1. Validez: Validez de contenido**

Por su parte, la Tabla 4 presenta los resultados de la V de Aiken del Inventario de Agresión (AQ) de Buss y Perry (1992), el cual fue sometido al

criterio de experto de 10 jueces. Los valores de los coeficiente de cada ítems fueron altamente significativos ( $p < 0.001$ ), indicando que ningún ítems debe ser eliminado, quedando la prueba original con 29 ítems.

**Tabla 4**

*V de Aiken de la valoración de los jueces expertos para el Inventario de Agresión (AQ)*

Ítem	“V”	p	Ítem	“V”	p
1	1.00 (***)	.000	16	.90 (***)	.000
2	1.00 (***)	.000	17	1.00 (***)	.000
3	1.00 (***)	.000	18	1.00 (***)	.000
4	1.00 (***)	.000	19	1.00 (***)	.000
5	1.00 (***)	.000	20	.90 (***)	.000
6	.90 (***)	.000	21	1.00 (***)	.000
7	1.00 (***)	.000	22	1.00 (***)	.000
8	1.00 (***)	.000	23	.90 (***)	.000
9	1.00 (***)	.000	24	1.00 (***)	.000
10	1.00 (***)	.000	25	1.00 (***)	.000
11	1.00 (***)	.000	26	.90 (***)	.000
12	1.00 (***)	.000	27	1.00 (***)	.000
13	1.00 (***)	.000	28	1.00 (***)	.000
14	1.00 (***)	.000	29	1.00 (***)	.000
15	1.00 (***)	.000			

\*\*\* Altamente significativo ( $p < 0.001$ )

### 3.5.2.1.2. Confiabilidad: Método de Consistencia interna

Después, se procedió a ejecutar el método de consistencia interna mediante el cálculo del coeficiente Alfa de Cronbach para el Inventario de Agresión (AQ). En la Tabla 5, se obtuvo los siguientes resultados: un valor de coeficiente de 0.85 para el componente agresión física, 0.76 para el componente agresión verbal, 0.88 para el componente ira, 0.84 para el componente hostilidad y el inventario

total obtuvo un coeficiente 0.82, los valores indican que la prueba tiene adecuada confiabilidad.

**Tabla 5**

*Prueba de confiabilidad del Inventario de Agresión: método de consistencia interna.*

<b>Inventario de Agresión</b>	<b>N° de Ítems</b>	<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>P</b>
Agresión física	9	0.858	.000
Agresión verbal	5	0.769	.000
Ira	7	0.889	.000
Hostilidad	8	0.842	.000
Inventario total	29	0.825	.000

### **3.6. Procedimiento de recolección y análisis estadístico de los datos**

Se procedió a recoger los datos mediante la aplicación de los instrumentos de medición previamente seleccionados, para ello, se diseñó un solo cuadernillo con las pruebas de investigación, de manera que los evaluados marcaran directamente sus respuestas en una sola sesión y en un tiempo promedio de 30 minutos. Los instrumentos se aplicaran de forma colectiva, a quienes voluntariamente aceptaran colaborar con la investigación. Se leerán las instrucciones, y se resaltaré el respeto a la confidencialidad por los datos que serán consignados por los participantes, a fin de neutralizar el falseamiento de respuestas.

Luego, se realizó el análisis preliminar de los datos ausentes y atípicos existentes en los instrumentos, suprimiéndose los protocolos que se han detectado en algunos ítems el no marcado de las respuestas. Una vez revisado y depurado los instrumentos, se diseñó una base de datos para realizar todos los análisis estadísticos pertinentes con el Programa Estadístico para las Ciencias Sociales (SPSS) versión 23 para Windows.

Los resultados que se alcanzaron de la recolecta de datos fueron analizados con estadísticos descriptivos fundamentalmente se utilizarán las medidas de tendencia



central, distribución de frecuencias y porcentajes en tablas y gráficos. Esto permitirá entender y conocer la manera como se viene comportando los datos en cada variable. Además, se utilizó la prueba de Kolmogorov – Smirnov (K – S) para realizar un análisis de normalidad en la muestra y después analizarlos con estadística inferencial, siendo las más convenientes pruebas no paramétricas.

# **CAPÍTULO IV**

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

### **4.1. Análisis de datos sociodemográficos de la muestra**

La Tabla 6 presenta la distribución de la muestra según el género. Se aprecia que el 51.6% (158) de los participantes son mujeres, en tanto que, el 48,4% (148) son varones.

**Tabla 6***Distribución de la muestra según el género*

<b>Género</b>	<i>f</i>	<b>%</b>
Masculino	148	48,4
Femenino	158	51,6
Total	306	100,0

La Tabla 7, presenta la distribución de la muestra según la edad. Se aprecia que el 37,3% (114) de los participantes tiene 17 años, el 34,6% (106) tiene exactamente 13 y 16 años y el 23,9% (73) posee 15 años.

**Tabla 7***Distribución de la muestra según la edad*

<b>Edad</b>	<i>f</i>	<b>%</b>
13 años	53	17,3
14 años	114	37,3
15 años	73	23,9
16 años	53	17,3
17 años	13	4,2
Total	306	100,0

En la Tabla 8, se presenta la distribución de la muestra según el grado escolar. Se observa que el 54,2% (83) se encuentra entre el 2do y 3er grado de educación secundaria, el 23,9% (73) se ubica en el 4to grado de educación secundaria y el 21,9% (67) cursa el 5to grado de educación secundaria.

**Tabla 8***Distribución de la muestra según el grado escolar*

<b>Grado escolar</b>	<b><i>f</i></b>	<b>%</b>
2° grado	83	27,1
3° grado	83	27,1
4° grado	73	23,9
5° grado	67	21,9
Total	306	100,0

En la Tabla 9, se observa que 36,9% (113) de los adolescentes escolares hacen uso muy esporádico de los videojuegos, el 19,3% (59) usan los videojuegos uno o dos días a la semana, un 13,7% (42) alegan jugar todos los días y un mismo porcentaje expresa que nunca juega videojuegos en sus ratos libres (13,7%).

**Tabla 9**

*Distribución de la muestra según frecuencia de uso de videojuegos*

<b>Frecuencia de uso de videojuegos</b>	<b><i>f</i></b>	<b>%</b>
Todos los días	42	13,7
Cinco o seis días a la semana	17	5,6
Tres o cuatro días a la semana	33	10,8
Uno o dos días a la semana	59	19,3
Muy esporádicamente	113	36,9
No juego nunca	42	13,7
Total	306	100,0

En la Tabla 10, se aprecia que el 62,4% (191) de los adolescentes escolares dedica entre 1 a 3 horas de uso de videojuegos a la semana, el 17,3% (53) dedica entre 4 a 6 horas al uso de videojuegos a la semana y el 16% (49) afirman no dedicar ninguna hora al uso de videojuegos. Cabe mencionar que el 4,2% (13) hace un uso de más de 6 horas para los videojuegos en la semana.

**Tabla 10**

*Distribución de la muestra según horas de uso de videojuegos en la semana*

Horas de uso de videojuegos en la semana	<i>f</i>	%
0 horas	49	16,0
1 a 3 horas	191	62,4
4 a 6 horas	53	17,3
Más de 6 horas	13	4,2
Total	306	100,0

En la Tabla 11, se observa que el 52,6% (161) de los adolescentes escolares invierte entre 1 a 3 horas al uso de videojuegos los fines de semana, el 17,6% (54) emplea entre 4 a 6 horas el uso de videojuegos los fines de semana y el 16,7% (51) alega no disponer de ninguna hora para el uso de videojuegos los fines de semana. Cabe destacar que el 13,1% (40) ofrece más de 6 horas al uso de videojuegos los fines de semana.

**Tabla 11**

*Distribución de la muestra según horas de uso de videojuegos los fines de semana*

Horas de uso de videojuego los fines de semana	<i>f</i>	%
Nunca	51	16,7
1 a 3 horas	161	52,6
4 a 6 horas	54	17,6
Más de 6 horas	40	13,1
Total	306	100,0

En la Tabla 12, se aprecia que el 54,9% (168) de los adolescentes escolares afirman hacer uso de los videojuegos desde su equipo de celular, entre tanto el 45,1% (138) expresan no emplear el dispositivo de celular para los videojuegos.

**Tabla 12**

*Distribución de la muestra según si juega desde el celular*

¿Juegas desde el celular?	<i>f</i>	%
Si	168	54,9

No	138	45,1
Total	306	100,0

En la Tabla 13, se aprecia que el 72,2% (221) de los adolescentes escolares niegan hacer uso de los videojuegos desde sus redes sociales, mientras que el 27,8% (85) refieren hacer uso de los videojuegos desde sus redes sociales.

**Tabla 13**

*Distribución de la muestra según si juega desde las redes sociales*

¿Juegas desde las redes sociales?	<i>f</i>	%
Si	85	27,8
No	221	72,2
Total	306	100,0

## 4.2. Análisis descriptivo

### 4.2.1. Estadísticas descriptivas de la adicción a los videojuegos

La Tabla 14 presenta las principales medidas estadísticas de tipo descriptivas para la variable adicción a los videojuegos y sus dimensiones de la muestra total. Se aprecia que el mayor promedio lo obtuvo la dimensión abstinencia ( $M = 9,50$ ;  $DS = 8,979$ ) y el menor promedio lo consiguió la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos ( $M = 3,40$ ;  $DS = 3,537$ ). El promedio de la adicción a los

videojuegos fue de 23,09, con una desviación estándar de 20,257 y un coeficiente de varianza de 410,343 respectivamente.

**Tabla 14**

*Estadísticas descriptivas para la variable adicción a los videojuegos*

<b>Variable</b>	<b>M</b>	<b>DS</b>	<b>CV</b>
Abstinencia	9,50	8,979	80,625
Abuso y tolerancia	4,86	4,685	21,951
Problemas ocasionados por los videojuegos	3,40	3,537	12,509
Dificultad de control	5,33	4,753	22,596
Pj. Total: Adicción a los videojuegos	23,09	20,257	410,343

#### **4.2.2. Frecuencias y porcentajes de la adicción a los videojuegos**

La Tabla 15 presenta las frecuencias y porcentajes de los niveles para la adicción a los videojuegos para la muestra total. Se aprecia que el 26,5% (81) hace un uso normal de los videojuegos, el 26,1% (80) presenta un leve riesgo de adicción y el 24,8% (76) se ubica en el nivel de adicción crónica.

**Tabla 15**

*Frecuencias y porcentajes para los niveles de adicción a los videojuegos*

Adicción a los videojuegos	<i>f</i>	%
Uso normal	81	26,5
Leve adicción	80	26,1
Moderada adicción	69	22,5
Adicción crónica	76	24,8

Total	306	100,0
-------	-----	-------

### 4.2.3. Estadísticos descriptivos de la agresividad

La Tabla 16 muestra las principales medidas estadísticas de tipo descriptivas para la variable agresividad y sus componentes de la muestra total. Se observa que el mayor promedio lo obtuvo el componente ira ( $M = 22,60$ ;  $DS = 5,888$ ) y el menor promedio lo consiguió el componente agresión física ( $M = 12,02$ ;  $DS = 3,905$ ). El promedio de la agresividad fue de 73,45, con una desviación estándar de 17,868 y un coeficiente de varianza de 319,265 respectivamente.

**Tabla 16**

*Estadísticas descriptivas para la variable agresividad*

Variable	M	DS	CV
Agresión verbal	20,80	6,868	47,175
Agresión física	12,02	3,905	15,249
Ira	22,60	5,888	34,673
Hostilidad	18,03	5,234	27,399
Total: Agresividad	73,45	17,868	319,265

### 4.2.4. Frecuencias y porcentajes de la agresividad

La Tabla 17 exhibe las frecuencias y porcentajes para los niveles de agresividad de la muestra total. Se observa que el 32,4% (99) se ubica en el nivel promedio de agresividad, el 26,8% (82) se encuentra en el nivel bajo y el 19,9% (61) presenta un nivel alto. Es importante mencionar que el 9,8% (30) de los adolescentes escolares alcanzó el nivel muy alto.



**Tabla 17***Frecuencias y porcentajes para los niveles de agresividad*

Agresividad	<i>f</i>	%
Muy bajo	34	11,1
Bajo	82	26,8
Promedio	99	32,4
Alto	61	19,9
Muy alto	30	9,8
Total	306	100,0

### 4.3. Análisis de normalidad

#### 4.3.1. Escala de Adicción a los videojuegos

Se requería determinar si los puntajes obtenidos se aproximan a una distribución normal para la variable adicción a los videojuegos, lo cual se comprobó por medio de la prueba de bondad de ajuste Kolmogorov – Smirnov (K – S). En la Tabla 18 se observa los resultados de la prueba de normalidad obteniéndose que la distribución de los puntajes de adicción a los videojuegos no se ajustan a una distribución normal ( $p < 0.05$ ); por lo tanto, se justifica el uso de pruebas estadísticas inferenciales de tipo no paramétricas.

**Tabla 18***Prueba Kolmogorov – Smirnov (K-S) para adicción a los videojuegos*

Adicción a los videojuegos	
K - S	,148 (*)
<i>p</i>	,000

(\*)  $p < 0.05$

### 4.3.2. Escala de Agresividad

Del mismo modo, para el caso de la variable agresividad se exige determinar si los puntajes obtenidos se acercan a una distribución normal, lo cual se realizó, de igual forma, mediante la prueba Kolmogorov – Smirnov (K-S). La Tabla 19 muestra los resultados de la prueba de normalidad consiguiéndose que la distribución de los datos de agresividad no corresponden a una distribución normal ( $p < 0.05$ ); en conclusión, también se justifica el uso de pruebas estadísticas inferenciales de tipo no paramétricas.

**Tabla 19**

*Prueba Kolmogorov – Smirnov (K-S) para agresividad*

	Agresividad
K - S	,056 (*)
<i>p</i>	,022

(\*)  $p < 0.05$

## 4.4. Análisis inferencial

### 4.4.1. Análisis de comparación de la variable adicción a los videojuegos

Se procedió al cálculo de la prueba no paramétrica “U” de Mann - Whitney para determinar si las diferencias halladas en la escala de adicción a los videojuegos y

sus dimensiones, en función al género, eran significativas. Se aprecia en la Tabla 20 que existen diferencias altamente significativas ( $p < 0.001$ ) en todas las dimensiones y adicción a los videojuegos en general siendo el grupo masculino los de mayor rango promedio.

**Tabla 20**

*Prueba “U” de Mann – Whitney para determinar diferencias significativas de la adicción a los videojuegos y sus dimensiones según género*

	Género	Rango promedio	U de Mann - Whitney	<i>p</i>
Abstinencia	Masculino	189,97	6295,000 (***)	,000
	Femenino	119,34		
Abuso y tolerancia	Masculino	196,23	5367,500 (***)	,000
	Femenino	113,47		
Problemas ocasionados por los videojuegos	Masculino	193,73	5737,500 (***)	,000
	Femenino	115,81		
Dificultad de control	Masculino	190,04	6283,500 (***)	,000
	Femenino	119,27		
Adicción a los videojuegos	Masculino	195,44	5485,000 (***)	,000
	Femenino	114,22		

\*\*\* Diferencias altamente significativas ( $p < 0.001$ )

A continuación, se procedió al cálculo de la prueba no paramétrica “H” de Kruskal – Wallis para determinar si las diferencias halladas en la escala de adicción a los videojuegos y sus dimensiones, en función a la edad, eran significativas. Se observa en la Tabla 21 que no existen diferencias significativas ( $p > 0.05$ ) en la adicción a los videojuegos y sus dimensiones de acuerdo a la edad de los participantes.

**Tabla 21**

*Prueba “H” de Kruskal – Wallis para determinar diferencias significativas de la adicción a los videojuegos y sus dimensiones según edad*

Edad	Rango promedio	X <sup>2</sup>	<i>p</i>
------	----------------	----------------	----------

Abstinencia	13 años	166,13	4,014 ns	,404
	14 años	151,21		
	15 años	139,82		
	16 años	165,93		
	17 años	148,27		
Abuso y tolerancia	13 años	167,56	6,029 ns	,197
	14 años	158,65		
	15 años	141,90		
	16 años	154,69		
	17 años	111,31		
Problemas ocasionados por los videojuegos	13 años	156,70	8,634 ns	,071
	14 años	145,94		
	15 años	155,94		
	16 años	175,54		
	17 años	103,19		
Dificultad de control	13 años	155,81	3,364 ns	,499
	14 años	161,12		
	15 años	139,75		
	16 años	158,17		
	17 años	135,42		
Adicción a los videojuegos	13 años	164,00	3,986 ns	,408
	14 años	154,41		
	15 años	141,03		
	16 años	164,23		
	17 años	129,00		

ns: Diferencias no significativas ( $p > 0.05$ )

Luego, se procedió al cálculo de la prueba no paramétrica “H” de Kruskal – Wallis para determinar si las diferencias halladas en la escala de adicción a los videojuegos y sus dimensiones, en función al grado escolar, eran significativas. Se observa en la Tabla 22 que no existen diferencias significativas ( $p > 0.05$ ) en la adicción a los videojuegos y sus dimensiones de acuerdo al grado escolar de los participantes.

**Tabla 22**

Prueba “H” de Kruskal – Wallis para determinar diferencias significativas de la adicción a los videojuegos y sus dimensiones según grado escolar

	Grado escolar	Rango promedio	X <sup>2</sup>	p
Abstinencia	2° grado	159,51	7,099 ns	,069
	3° grado	153,33		
	4° grado	131,82		
	5° grado	169,89		
Abuso y tolerancia	2° grado	164,60	4,653 ns	,199
	3° grado	160,46		
	4° grado	136,72		
	5° grado	149,41		
Problemas ocasionados por los videojuegos	2° grado	146,37	4,562 ns	,207
	3° grado	157,85		
	4° grado	141,42		
	5° grado	170,11		
Dificultad de control	2° grado	157,25	6,040 ns	,110
	3° grado	163,20		
	4° grado	131,73		
	5° grado	160,54		
Adicción a los videojuegos	2° grado	158,64	5,232 ns	,156
	3° grado	157,72		
	4° grado	133,25		
	5° grado	163,96		

ns: Diferencias no significativas ( $p > 0.05$ )

Después se procedió nuevamente al cálculo de la prueba no paramétrica “H” de Kruskal – Wallis para determinar si las diferencias halladas en la escala de adicción a los videojuegos y sus dimensiones, en función a las horas de uso a la semana de los videojuegos, eran significativas. Se observa en la Tabla 23 que existen diferencias altamente significativas ( $p < 0.001$ ) en todas las dimensiones y puntaje total de la escala de adicción a los videojuegos, siendo el grupo que hace uso más de 6 horas de los videojuegos a la semana los que evidencian mayor rango promedio.

**Tabla 23**

*Prueba “H” de Kruskal – Wallis para determinar diferencias significativas de la adicción a los videojuegos y sus dimensiones según horas de uso a la semana*

	Horas de uso a la semana	Rango promedio	X <sup>2</sup>	p
Abstinencia	1 a 3 horas	115,46	26,849 (***)	,000
	4 a 6 horas	161,64		
	Más de 6 horas	194,88		
Abuso y tolerancia	1 a 3 horas	111,03	46,457 (***)	,000
	4 a 6 horas	173,76		
	Más de 6 horas	210,50		
Problemas ocasionados por los videojuegos	1 a 3 horas	110,60	47,040 (***)	,000
	4 a 6 horas	178,32		
	Más de 6 horas	198,23		
Dificultad de control	1 a 3 horas	115,62	25,199 (***)	,000
	4 a 6 horas	163,33		
	Más de 6 horas	185,62		
Adicción a los videojuegos	1 a 3 horas	111,99	40,753 (***)	,000
	4 a 6 horas	172,20		
	Más de 6 horas	202,85		

\*\*\* Diferencias altamente significativas ( $p < 0.001$ )

#### 4.4.2. Análisis de comparación para la variable agresividad

Posteriormente, se procedió al cálculo de la prueba no paramétrica “U” de Mann - Whitney para determinar si las diferencias halladas en la escala de agresividad y sus componentes, en función al género, eran significativas. Se aprecia en la Tabla 24 que solo existen diferencias altamente significativas y significativa ( $p < 0.001$ ;  $p < 0.05$ ) en los componentes agresión verbal y hostilidad, estando el primer

componente a favor del grupo masculino y el segundo componente a favor del grupo femenino.

**Tabla 24**

*Prueba “U” de Mann – Whitney para determinar diferencias significativas de la agresividad y sus componentes según género*

	Género	Rango promedio	“U” de Mann – Whitney	<i>p</i>
Agresión verbal	Masculino	173,27	8765,500 (***)	,000
	Femenino	134,98		
Agresión física	Masculino	153,41	11678,500 ns	,986
	Femenino	153,59		
Ira	Masculino	144,41	10346,500 ns	,081
	Femenino	162,02		
Hostilidad	Masculino	143,53	10216,500 (*)	,046
	Femenino	162,84		
Total: Agresividad	Masculino	154,80	11499,500 ns	,803
	Femenino	152,28		

\* Diferencias significativas ( $p < 0.05$ ) y \*\*\* Altamente significativas ( $p < 0.001$ )

ns: Diferencias no significativas ( $p > 0.05$ )

Más tarde, se procedió al cálculo de la prueba no paramétrica “H” de Kruskal – Wallis para determinar si las diferencias halladas en la escala de agresividad y sus componentes, en función a la edad, eran significativas. Se observa en la Tabla 25 que solo existen diferencias significativas ( $p < 0.001$ ) en la dimensión agresión física, siendo el grupo que tiene 16 años de edad los que evidencian mayor rango promedio.

**Tabla 25**

*Prueba “H” de Kruskal – Wallis para determinar diferencias significativas de la agresividad y sus componentes según edad*

	Edad	Rango promedio	X <sup>2</sup>	p
Agresión verbal	13 años	145,86	2,595 ns	,628
	14 años	149,33		
	15 años	152,70		
	16 años	170,30		
	17 años	157,23		
Agresión física	13 años	145,38	10,529 (*)	,032
	14 años	144,32		
	15 años	150,95		
	16 años	188,61		
	17 años	138,31		
Ira	13 años	163,07	4,891 ns	,299
	14 años	144,54		
	15 años	146,32		
	16 años	173,12		
	17 años	153,35		
Hostilidad	13 años	143,35	7,610 ns	,107
	14 años	148,88		
	15 años	145,21		
	16 años	182,75		
	17 años	162,73		
Escala Total: Agresividad	13 años	148,90	7,949 ns	,093
	14 años	144,75		
	15 años	147,27		
	16 años	183,90		
	17 años	160,04		

\* Diferencias significativas ( $p < 0.05$ )

ns: Diferencias no significativas ( $p > 0.05$ )

Luego, se procedió al cálculo de la prueba no paramétrica “H” de Kruskal – Wallis para determinar si las diferencias halladas en la escala de agresividad y sus componentes, en función al grado escolar, eran significativas. Se observa en la Tabla 26 que existen diferencias significativas ( $p < 0.05$ ) y muy significativa ( $p < 0.01$ ) en la dimensión agresión física, ira y agresividad siendo el grupo 5to grado de educación secundaria los que evidencian mayor rango promedio.



**Tabla 26**

*Prueba “H” de Kruskal – Wallis para determinar diferencias significativas de la agresividad y sus componentes según grado escolar*

	Grado escolar	Rango promedio	X <sup>2</sup>	p
Agresión verbal	2° grado	153,33	5,490 ns	,139
	3° grado	147,69		
	4° grado	141,20		
	5° grado	174,31		
Agresión física	2° grado	148,57	9,841 (*)	,020
	3° grado	144,22		
	4° grado	142,52		
	5° grado	183,07		
Ira	2° grado	161,05	9,513 (*)	,023
	3° grado	138,57		
	4° grado	140,08		
	5° grado	177,27		
Hostilidad	2° grado	147,50	6,588 ns	,086
	3° grado	151,11		
	4° grado	141,40		
	5° grado	177,07		
Total: Agresividad	2° grado	153,56	12,348 (**)	,006
	3° grado	142,34		
	4° grado	137,14		
	5° grado	185,07		

\* Diferencias significativas ( $p < 0.05$ ) y \*\* Muy significativo ( $p < 0.01$ )

ns: Diferencias no significativas ( $p > 0.05$ )

Posteriormente, se procedió al cálculo de la prueba no paramétrica “H” de Kruskal – Wallis para determinar si las diferencias halladas en la escala de agresividad y sus componentes, en función a las horas de uso a la semana de los videojuegos, eran significativas. Se observa en la Tabla 27 que no existen diferencias significativas ( $p > 0.05$ ) ni en las dimensiones, ni tampoco en la agresividad en general.

**Tabla 27**

*Prueba “H” de Kruskal – Wallis para determinar diferencias significativas de la agresividad y sus componentes según horas de uso a la semana*

	Horas de uso a la semana	Rango promedio	X <sup>2</sup>	p
Agresión verbal	1 a 3 horas	124,56	3,023 ns	,221
	4 a 6 horas	144,58		
	Más de 6 horas	130,73		
Agresión física	1 a 3 horas	127,26	,547 ns	,761
	4 a 6 horas	132,37		
	Más de 6 horas	140,85		
Ira	1 a 3 horas	127,91	3,000 ns	,223
	4 a 6 horas	124,52		
	Más de 6 horas	163,23		
Hostilidad	1 a 3 horas	128,80	,986 ns	,611
	4 a 6 horas	125,11		
	Más de 6 horas	147,85		
Agresividad	1 a 3 horas	125,89	1,728 ns	,421
	4 a 6 horas	135,03		
	Más de 6 horas	150,08		

ns: Diferencias no significativas ( $p > 0.05$ )

#### **4.4.3. Relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad**

En la Tabla 28, se aprecia los resultados de la prueba no paramétrica de correlación de Spearman entre las variables adicción a los videojuegos y agresividad. Se puede apreciar que existe una correlación positiva, moderada baja y altamente significativa ( $\rho = 0.268$ ;  $p < 0.001$ ) entre las variables antes

mencionadas; en otras palabras, a mayor presencia de adicción a los videojuegos mayor será el nivel de la agresión en la muestra de adolescentes escolares encuestados.

**Tabla 28**

*Relación entre adicción a los videojuegos y agresividad de los adolescentes escolares*

		Adicción a los videojuegos
Agresividad	rho	,268 (***)
	p	,000

\*\*\* Coeficiente altamente significativo ( $p < 0.001$ )

En la Tabla 29, se aprecia que existe una correlación positiva, moderada baja y altamente significativa ( $p < 0.001$ ) entre el componente agresión verbal con las dimensiones: abstinencia ( $\rho = 0.261$ ), abuso y tolerancia ( $\rho = 0.222$ ), problemas ocasionados por los videojuegos ( $\rho = 0.298$ ) y dificultad de control ( $\rho = 0.206$ ). Por otro lado, existe una correlación positiva, moderada baja y altamente significativa ( $p < 0.001$ ) entre el componente agresión física y las dimensiones: abstinencia ( $\rho = 0.266$ ), abuso y tolerancia ( $\rho = 0.217$ ), problemas ocasionados por los videojuegos ( $\rho = 0.267$ ) y dificultad de control ( $\rho = 0.211$ ). Del mismo modo, existe una correlación positiva, de nivel baja y moderada baja y altamente significativa ( $p < 0.001$ ) entre el componente ira y las dimensiones: abstinencia ( $\rho = 0.237$ ), abuso y tolerancia ( $\rho = 0.185$ ), problemas ocasionados por los videojuegos ( $\rho = 0.242$ ) y dificultad de control ( $\rho = 0.147$ ). Por último, existe una correlación positiva, baja, muy significativa ( $p < 0.01$ ) y altamente significativa ( $p < 0.001$ ) entre el componente hostilidad y las dimensiones abstinencia ( $\rho = 0.171$ ) y problemas ocasionados por los videojuegos ( $\rho = 0.199$ ).

**Tabla 29**

*Relación específica entre las dimensiones de la adicción a los videojuegos y los componentes de la agresividad de los adolescentes escolares*

	Abstinencia	Abuso y tolerancia	Problemas ocasionados	Dificultad de control
--	-------------	--------------------	-----------------------	-----------------------

		por los videojuegos			
Agresión verbal	rho	,261(***)	,222(***)	,298(***)	,206(***)
	P	,000	,000	,000	,000
Agresión física	rho	,266(***)	,217(***)	,267(***)	,211(***)
	P	,000	,000	,000	,000
Ira	rho	,237(***)	,185(***)	,242(***)	,147(***)
	P	,000	,001	,000	,010
Hostilidad	rho	,171(**)	,090 ns	,199(**)	,052 ns
	p	,003	,116	,000	,364

\* Coeficiente significativo ( $p < 0.05$ ) y \*\*\* Altamente significativo ( $p < 0.001$ )  
ns : Correlación no significativa ( $p > 0.05$ )

# **CAPÍTULO V**

## **DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1. Discusión de resultados**

La adicción a las nuevas tecnologías se caracteriza por un consumo excesivo y descontrolado, siendo la de mayor impacto el uso de los videojuegos en red o por consolas, las que causan mayor desadaptación. Dicha adicción puede afectar a todas las edades pero surgir un mayor interés principalmente en los jóvenes y adolescentes,

el uso de internet no solo les permite estar comunicado con otras personas de forma anónima sino que ahora es un medio de ocio y diversión a través de una serie de videojuegos que provee los servidores virtuales. A ello, se debe sumar la presencia de contenidos violentos y agresivos que exhiben estos videojuegos online, pudiendo influir en la adquisición de esas conductas en la vida real de dicha población.

Con respecto a los objetivos propuestos, el primer hallazgo indicó que la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad es positiva, moderada baja y altamente significativa ( $\rho = 0.268$ ;  $p < 0.001$ ); donde a mayor nivel de adicción a los videojuegos mayor es el nivel de agresividad. Estos resultados se aproximan a los de Otoyá y Ramírez (2014) quienes encontraron que la incidencia de violencia en un grupo de adolescentes escolares era de 11.5% por parte de los que usan videojuegos, además encontraron como factor de predicción 25 veces más posibilidades de presentar violencia en los que usan videojuegos de internet frente a los que no lo usan. Del mismo modo, concuerda con el de Puma y Vilca (2014) encontraron relación entre el uso de videojuegos violentos y el nivel de agresividad en un grupo de 347 adolescentes, siendo esta relación muy significativa. También, Calle y Gutiérrez (2006) reportaron una relación altamente significativa entre el tipo de videojuego y el grado de agresividad observándose al grupo de adolescentes escolares que prefieren los videojuegos de tipo violento presentaron grado de agresividad moderado y alto. Por su parte, Batallas (2014), encontró similares resultados al asociar la agresividad con el hecho de jugar o no jugar videojuegos encontrados una relación significativa.

Acercas de estos resultados, Tejeiro y Pelegrina (2008) luego de una revisión exhaustiva de estudios correlacionales afirmaron que el efecto de los videojuegos, al menos por lo que respecta a la agresividad, no es “automático” e igual para todo el mundo, sino que depende de otros aspectos como la edad, el sexo, la personalidad y otros factores que nos diferencian a unos de otros. Al respecto, ciertas personas pueden ser capaces de pasar una cantidad considerable de tiempo libre jugando a los videojuegos, sin que ello se traduzca en agresión.

Después, en cuanto a los objetivos específicos, el nivel de adicción a los videojuegos con mayor porcentaje fue de uso normal (26,5%); no obstante, no deja de preocupar un grupo de adolescentes escolares que se ubicaron en el nivel adicción crónica (24,8%), denotando un uso descontrolado y desproporcionado frente a los videojuegos. Dichos datos concuerda con lo reportado por Otoya y Ramírez (2014), quienes alegaron que de 208 estudiantes de secundaria el 34,1% hacía un uso normal de los videojuegos, siendo el tiempo destinado para ello entre 1 a 5 horas. En esa misma línea, Puma y Vilca (2014) encontraron que de un grupo de 374 adolescentes, encontraron que la mayoría hacía un uso normal, ya que disponían de 1 a 2 horas a la semana, entre 1 a 2 horas al día acompañados de amigos para el uso de videojuegos. Datos controversiales fueron los de Vallejos y Capa (2010), quienes encontraron que de 4,954 alumnos, el 85% eran usuarios de videojuegos, siendo los varones los más representativos, y los que hacían un alto uso de los videojuegos (94,7%). Luego, Calle y Gutiérrez (2006) indicaron que la frecuencia con que los estudiantes adolescentes hacen uso de los videojuegos por internet es mayormente todos los días, con una duración de 1 a 2 horas (60,4%). Sobre estos resultados, Chóliz (2011) alega que el uso de videojuegos es una forma extraordinaria de entretenimiento tanto para niños como adolescentes en cuanto se refiere afrontar la frustración y posibilita, virtualmente, acciones muy difíciles de llevar a cabo en la vida real.

En lo referente a la agresividad, el 32,4% (99) de estudiantes se ubica en el nivel promedio. No obstante, un 9,8% (30) de los adolescentes escolares obtuvo el nivel muy alto. En otros términos, los estudiantes emiten regularmente conductas nocivas hacia otras personas menores que el agresor, a través de ataques físicos o verbales. Lo antes mencionado se ajusta a lo hallado por Yarlequé, Alva, Nuñez, Navarro y Matalinares (2013) quienes reportaron que la mayoría de participantes se encontraban en el nivel medio de agresividad, pero también se observó que entre los niveles alto y muy alto la muestra sobrepasó el 30%. Del mismo modo, Calle y Gutiérrez (2006), de 149 estudiantes de secundaria, el 51,6% y 9,7% presentaron grado de agresividad moderado y alto respectivamente. Batallas (2014) también encontró que el 59,48% de varones mostraron alta agresividad de un total de 241 estudiantes de secundaria entre 14 y 18 años de la ciudad de Quito. Al respecto, al intentar buscar las razones de por qué se produce la conducta agresiva en esta

población se opta por hacer referencia a una multicausalidad, ya que tal comportamiento está influenciado por distintos factores de orden social, cultural, genético y biológico, tanto a nivel familiar como individual, justificándose de este modo su abordaje desde distintos enfoques teóricos (Castillo, 2006).

Asimismo, al comparar cada una de las variables de estudio según variables sociodemográficas como el género, la edad, el grado escolar y las horas de uso semanales, se obtuvieron los siguientes resultados: se halló que tanto para la variable adicción a los videojuegos como para cada una de sus dimensiones existen diferencias altamente significativas ( $p < 0.001$ ), de acuerdo al género y horas de uso a la semana de los videojuegos por parte de los participantes. Cabe resaltar que el mayor rango promedio lo obtuvieron los varones. Antes esto, los estudios de Ricoy y Ameneiros (2015) confirman estos resultados, al encontrar que existen diferencias en el uso de los videojuegos en función al género; donde las mujeres muestran una responsabilidad mayor en esta actividad, tanto en el tiempo de dedicación como en la elección. Los varones destinan una gran cantidad de tiempo a los videojuegos de contenido violento, mientras que las chicas prefieren los de estrategia. Estos resultados pueden explicarse desde una perspectiva social y cultural: los tradicionales estereotipos de género, donde el hombre se le confiere la oportunidad de vincularse con este tipo de entrenamientos electrónicos dirigido para su género, mientras que para la mujer están reservadas otras actividades de entretenimiento (Rodríguez, 2002).

Para el caso de la agresividad y sus componentes, se halló que existen diferencias significativas ( $p < 0.05$ ) en los componentes hostilidad, agresión física e ira de acuerdo al género, edad y grado escolar respectivamente. Además, se encontró diferencias muy significativas ( $p < 0.01$ ) para agresividad de acuerdo al grado escolar. Así mismo, se halló diferencias altamente significativas ( $p < 0.001$ ) para el componente agresión verbal según el género de los participantes. Al respecto, los hombres mostraron mayor agresión verbal y las mujeres mayor hostilidad. La edad y el grado escolar que evidenciaron mayor agresión física fue la de 16 años y el quinto grado de secundaria. La agresividad en general, al compararse según el grado escolar,



se halló que el quinto grado de secundaria presentaba mayor rango promedio. Matalinares, Arenas, Díaz y Dioses (2013) concuerdan con estas diferencias al observar en adolescentes de tercero a quinto año de secundaria de 13 ciudades representativas de la costa, sierra y selva del Perú, que los varones tienden a ser más agresivos física y verbalmente, mientras que las mujeres presentan más ira y hostilidad. Una posible explicación a este hallazgo se encuentre en el hecho de que desde la perspectiva biológica, el genotipo de una persona y otros correlatos biológicos del género pueden influir en la aparición de la conducta agresiva (Castillo, 2006). A esto, se debe incluir lo expresado por González y Núñez (2001), quienes indican que en la etapa de la adolescencia se produce cambios a nivel físico, social y psicológico; encontrándose en este último el incremento de la tensión impulsiva, predominio del comportamiento defensivo, relaciones de objeto móviles, sobrevaloración de las relaciones con los iguales y el ejercicio intensivo de conductas agresivas.

## **5.2. Conclusiones**

De acuerdo con los datos obtenidos y la interpretación estadística respectiva, en concordancia con los objetivos planteados, se establecieron las siguientes conclusiones:

1. Con respecto al objetivo general, se halló una correlación positiva, moderada baja y altamente significativa ( $\rho = 0.268$ ;  $p < 0.001$ ) entre la adicción a los

videojuegos y agresividad. En otras palabras, al incrementarse el puntaje de adicción a los videojuegos también se incrementara el nivel de agresividad en los estudiantes de cuarto y quinto grado de educación secundaria de dos instituciones educativas privadas del distrito de Villa María del Triunfo.

2. Con respecto al objetivo específico uno, se concluye que el nivel con mayor porcentaje, en cuanto a la adicción a los videojuegos, es la categoría uso normal (26,5%); afirmándose que los estudiantes hacen un uso adecuado de los aparatos electrónicos que contienen videojuegos, siendo este entre 1 a 3 horas a la semana. No obstante, existe un 24,8% (76) de adolescentes que se ubica en el nivel de adicción crónica.
3. Con respecto objetivo específico dos, se concluye que el nivel con mayor porcentaje, en cuanto a la agresividad, es la categoría promedio (32,4%); poniendo en evidencia que los adolescentes ejercen determinadas conductas de daño, ya sea física o verbal, hacia sus compañeros de escuela.
4. En cuanto al objetivo específico tres, se halló que para la adicción a los videojuegos y sus dimensiones, existen diferencias altamente significativas ( $p < 0.001$ ), de acuerdo al género y horas de uso a la semana de los videojuegos por parte de los encuestados.
5. En cuanto al objetivo específico cuatro, se halló que para la agresividad y sus componentes, existen diferencias significativas ( $p < 0.05$ ) en los componentes hostilidad, agresión física e ira de acuerdo al género, edad y grado escolar respectivamente. Además, se encontró diferencias muy significativas ( $p < 0.01$ ) para agresividad de acuerdo al grado escolar. Así mismo, se halló diferencias altamente significativas ( $p < 0.001$ ) para el componente agresión verbal según el género de los participantes.
6. Finalmente, en cuando al objetivo específico cinco, se determinó que existe una correlación positiva, moderada baja y altamente significativa ( $p < 0.001$ ) entre el componente agresión verbal con las dimensiones: abstinencia ( $\rho = 0.261$ ), abuso y tolerancia ( $\rho = 0.222$ ), problemas ocasionados por los videojuegos ( $\rho = 0.298$ ) y dificultad de control ( $\rho = 0.206$ ). Por otro lado, existe una

correlación positiva, moderada baja y altamente significativa ( $p < 0.001$ ) entre el componente agresión física y las dimensiones: abstinencia ( $\rho = 0.266$ ), abuso y tolerancia ( $\rho = 0.217$ ), problemas ocasionados por los videojuegos ( $\rho = 0.267$ ) y dificultad de control ( $\rho = 0.211$ ). Del mismo modo, existe una correlación positiva, de nivel baja y moderada baja y altamente significativa ( $p < 0.001$ ) entre el componente ira y las dimensiones: abstinencia ( $\rho = 0.237$ ), abuso y tolerancia ( $\rho = 0.185$ ), problemas ocasionados por los videojuegos ( $\rho = 0.242$ ) y dificultad de control ( $\rho = 0.147$ ). Por otra parte, existe una correlación positiva, baja, muy significativa ( $p < 0.01$ ) y altamente significativa ( $p < 0.001$ ) entre el componente hostilidad y las dimensiones abstinencia ( $\rho = 0.171$ ) y problemas ocasionados por los videojuegos ( $\rho = 0.199$ ).

### **5.3. Recomendaciones**

1. Es de sumo interés, replicar el estudio en una muestra de mayor amplitud y representatividad considerando estudiantes adolescentes de otros distritos de Lima Sur y su situación socioeconómica, así como la gestión de la institución educativa del cual proviene.
2. De acuerdo a los niveles de agresividad (promedio) alcanzados en la muestra de adolescentes escolares, es pertinente el diseño y ejecución de programas de intervención psicológica para el entrenamiento de habilidades sociales y

autocontrol, que sustituyan las conductas agresivas como medio de relación entre pares.

3. Se plantea la necesidad de replicar nuevas investigaciones con enfoque cuantitativo asociando la adicción a los videojuegos con otras variables de sumo interés para la psicología, tal es el caso de la ansiedad, personalidad, autocontrol y déficit de habilidades sociales, la cuales suelen ser condiciones que agravan esta problemática clínica.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Artículos

Andreu, J., Peña, M. y Graña, J. (2002) Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión *Psicothema*, 14 (2), 476–482.

Anicama, J. (1989). Análisis conductual de los aspectos psicológicos de la violencia y la agresión. *Boletín informativo SPAMC*, 17(1), 20-32.

Anicama, J. (1999). Estrategias de intervención conductual-cognitivo para prevenir y controlar la violencia en niños y adolescentes en alto riesgo. En Reusche, R.: *La adolescencia: desafío y decisiones*. Lima: UNIFE.

Anicama, J. (2001). Impacto de los factores de riesgo y factores protectores en el desarrollo de la conducta adictiva. En: Zavala. A. (2001). *Factores de riesgo y protectores en el consumo de drogas en la juventud*. Lima: CEDRO.

- Anicama, J., Briceño, R. y Araujo, E. (2012). Epidemiología de la violencia y comportamientos asociados en estudiantes de secundaria de Lima – Sur, 2011. *Revista de Investigación Científica (ESCIENCIA)*, 1(1), 76–90.
- Buss, A. H. (1989), *The psychology of aggression*. New York: Wiley.
- Buss, A. y Perry, M. (1992). The aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*. 63 (3), 452–459.
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. Recuperado de [http://recerca.blanquerna.edu/conductes-desadaptatives/wp-content/uploads/2014/10/091-095-Carbonell\\_EDIT-1.pdf](http://recerca.blanquerna.edu/conductes-desadaptatives/wp-content/uploads/2014/10/091-095-Carbonell_EDIT-1.pdf)
- Castillo, M. (2006). El comportamiento agresivo y sus diferentes enfoques. *Revista de la Universidad Simón Bolívar*, 9, 15, 66-170. Recuperado de [http://www.imbiomed.com/1/1/articulos.php?method=showDetail&id\\_articulo=75324&id\\_seccion=4427&id\\_ejemplar=7502&id\\_revista=283](http://www.imbiomed.com/1/1/articulos.php?method=showDetail&id_articulo=75324&id_seccion=4427&id_ejemplar=7502&id_revista=283)
- Chahín-Pinzón, N. y Libia, B. (2011). Actividad física en adolescentes y su relación con agresividad, impulsividad, internet y videojuegos. *Redalyc*, 5(1), 9-23. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/2972/297224114002/>
- Cols, E. A. (2009). *Reeduca*. Recuperado de <http://reeduca.com/agresividad-definicion.aspx>
- Delfos, M.F. (2004). *Children and Behavioural Problems Anxiety, Aggression, Depression and ADHD. A Biopsychological Model with Guidelines for Diagnostics and Treatment*. Londres: Jessica Kingsley Publishers.
- Dollard, J. Doob, L., Miller, N. E. Mowrer, O. H. y Sears, R. F. (1939). *Frustration and Aggression*. New Haven: Yale University Press.
- Ferguson, C., Rueda, S., Cruz, A., Ferguson, Fritz, S. y Smith, S. (2008). Violent Video Games and Aggression: Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation?, *Criminal Justice and Behavior* (3), 311 – 332. Recuperado de [http://www15.uta.fi/arkisto/aktk/projects/sta/Ferguson\\_2008\\_Violent-Video-Games-and-Aggression.pdf](http://www15.uta.fi/arkisto/aktk/projects/sta/Ferguson_2008_Violent-Video-Games-and-Aggression.pdf)
- Fuentes, L. y Pérez, L. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Redalyc*, 6, 318-328. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/310/31045571020/>
- Fromm, E. (1987). *El miedo a la libertad*. Barcelona: Paidós.
- González, J. y Núñez, J. (2001). *Psicopatología del Adolescente*. México: Manual Moderno.

- Hill, D. (1966). Agresión y enfermedad mental. En J.D. y Ebling, F.J, (compiladores) *Historia natural de la agresión*. México: Siglo XXI.
- Holtz, P. y Appel, M. (2011). Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence. *Journal of Adolescence*, 34, 49-58.
- Huizinga, J. (1972). *Esencia y significación del juego como fenómeno cultural*. Madrid: Alianza Editorial.
- Kuss, D., J. y Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health Addiction*, 10, 278 – 296. Recuperado de [http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/16968/1/211387\\_PubSub801\\_Kuss.pdf](http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/16968/1/211387_PubSub801_Kuss.pdf)
- Labrador, F. y Villadangos, S. (2009). Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción. *Psicothema*, 22(2), 180-188. Recuperado de <http://www.psicothema.com/pdf/3713.pdf>
- Labrado, F., Bernaldo, M., Estupiña, F., Fernández-Arias, I. y Labrador, M. (2014). Conductas adictivas. En Ezpeleta, L. y Toro, J. (Eds.). *Psicopatología del desarrollo*. Madrid: Pirámide.
- Levis, D. (2002). Videojuegos: cambios y permanencias. *Comunicación y pedagogía*, 184, 65-69.
- Matalinares, M., Arenas, C., Díaz, G. y Dioses, L. (2013). Adicción a la Internet y Agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. *Revista IIPSI*, 16(1), 75-93. Recuperado de <http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/3920>
- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y. & Campos, A. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del Cuestionario De Agresión De Buss Y Perry. *Revista Electrónica de Investigación en Psicología*, 15(1), 161. Recuperado de <http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/3674>
- Olson, C. K. (2014). Media violence research and youth violence data: Why do they conflict? *Academic Psychiatry*. 28, 144 – 150.
- Patim (2009). *Memoria Anual de las Actividades del Centro Guillem Despuig de Adicciones No Tóxicas*. Documento interno no publicado.
- Ramiro, J. y William, D. (2002). La globalización: sus efectos y bondades. *Economía y Desarrollo*, 1 (1), 65 – 77. Recuperado de <http://www.fuac.edu.co/revista/M/cinco.pdf>

- Ricoy, C. y Ameneiros, A. (2015). Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género. *Revista Complutense de Educación*, 27(3), 1291–1308.
- Rodríguez, A. y Fernández, A. (2014). Relación entre el tiempo de uso de las Redes Sociales. *Acta Colombiana de Psicología*, 17(1), 131-140. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/acp/v17n1/v17n1a13.pdf>
- Rodríguez, H. G. y Sandoval, M. (2011). Consumo de videojuegos y juego para computador: Influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta. *Suma Psicológica*. 18 (2), 99 – 110. Recuperado de <http://publicaciones.konradlorenz.edu.co/index.php/sumapsi/article/view/986>
- Rodríguez, E. (2002). *Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos*. Madrid: FAD, INJUVE.
- Serrano, I. (2011). Conducta agresiva en niños y adolescentes. Características clínicas, evaluación e intervención. En González, M. T. (Ed.) (2011). *Psicología clínica de la infancia y de la adolescencia*. Madrid: Pirámide.
- Soper, W. B. y Miller, M. J. (1983). Junk time junkies: An emerging addiction among students. *School Counsellor*, 30, 40–43.
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27, 409 – 431.
- Vacca, C. (1998). *Los padres, los hijos y la pareja del adicto*. Lima: Opción.
- Vallejo, M. y Capa, W. (2010). Video juegos: Adicción y factores predictores. *Avances en Psicología*. 18 (1), 103 – 110. Recuperado de <http://www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/miguelvallejos.pdf>
- Vargas, C. (2011). Uso excesivo de videojuegos con contenido violento: Implicación en el desarrollo emocional infantil. *Revista de Psicología – Universidad Viña del Mar*. 1 (2), 8 – 26. Recuperado de <http://sitios.uvm.cl/revistapsicologia/revista/02.01.videojuegos.pdf>
- Viñas, F. (2009). Uso autoinformado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 9, 109-122
- Wei, R. (2007). Effects of playing violent videogames on Chinese adolescents' pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior. *CyberPsychology and Behavior*, 10(3), 371-380.
- Yarlequé, L., Alva, L., Nuñez, E., Navarro, L. y Matalinares, M. (2013). Internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. *Horizonte de la ciencia*, 3(4),



## Libros

- APA (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-V)* (Fifth Edition). Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Nueva York: Prentice Hall.
- Berne, E. (1996). *Games people play. The Basic Hand-book of Transactional Analysis*. Nueva York: Ballentine Books.
- Blinka, L. & Smahel, D. (2012). Predictors of adolescents excessive Internet use: A comparison across European countries. *Proceedings of the 15 th European Conference on Developmental Psychology*. Bolonia, Italia: Mediamond.
- Choliz, M. (2011) *Programa de prevención de adicciones tecnológicas, PrevTec, 3.1*. Valencia: FEPAD.
- Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, L. (2014). *Metodología de la Investigación Científica*. 6ta ed. México, D.F.: Editorial McGraw-Hill.
- Tejeiro, R. y Pelegrina, M. (2008). *La psicología de los videojuegos: Un modelo de investigación*. Málaga: Editorial Aljibe.

## Tesis

- Arias, O., Gallego, V., Rodríguez, M. J. y Del Pozo, M. A. (2012). Adicción a las nuevas tecnológicas. *Psicología de las Adicciones*. 1, 2 – 6.
- Wölfling, K. y Müller, K. W. (2009). Computerspielsucht. En D.Batthyány y A. Pritz (Eds.), *Rausch ohne Drogen.Substanzgebundene Süchte* (pp. 291-308). New York: Springer
- Balseca, C. y Ocampo, E. (2016). *La impulsividad y la agresividad en los adolescentes de bachillerato sección nocturna de la unidad educativa Chillanes, período diciembre 2015- mayo 2016*. (Tesis para optar por el título de psicóloga clínica). Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador. Recuperado de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2843/1/UNACH-EC-PSC-CLIN-2016-0023.pdf>

- Batallas, M. (2014). *Agresividad, hostilidad e ira en adolescentes que juegan videojuegos*. (Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos para optar por el título de Psicólogo mención Clínico). Universidad de las Américas. Quito, Ecuador. Recuperado de <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/3441/1/UDLA-EC-TPC-2014-04%28S%29.pdf>
- Calle, M. C. y Rodríguez, E. (2006). *Uso de videojuegos por internet y su relación con el grado de agresividad en adolescentes. Distrito la Esperanza – Trujillo, 2006*. (Tesis para optar el Título de Licenciada en Enfermería). Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo, Perú. Recuperado de <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/8438>
- Montes, V. (2015). *Uso de las redes sociales y agresividad en estudiantes de economía de una universidad nacional en Lima*. (Tesis de licenciatura en psicología). Universidad César Vallejo, Lima. [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/UCV/113/1/montes\\_sv.pdf](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/UCV/113/1/montes_sv.pdf)
- Muñoz, F. (2000). *Adolescencia y Agresividad*. (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid. Madrid, España.
- Otoya, L. y Ramírez, Y. (2014). *Uso de videojuegos de internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes de Primer año de secundaria de la Institución Educativa San Juan-Trujillo*. (Tesis para optar por el título profesional de obstetra). Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo. Perú. Recuperado de [http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/1944/1/RE\\_OBST\\_LESLIE.OTOYA\\_YANETTI.RAMIREZ\\_VIDEOJUEGOS.INTERNET.VIOLENCIA.EN%20ADOLESCENTES\\_\\_DATOST046\\_73518161T%20-%2047565753T.PDF](http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/1944/1/RE_OBST_LESLIE.OTOYA_YANETTI.RAMIREZ_VIDEOJUEGOS.INTERNET.VIOLENCIA.EN%20ADOLESCENTES__DATOST046_73518161T%20-%2047565753T.PDF)
- Puma, I. y Vilca, T. (2014). *Uso de videojuegos violentos relacionado al nivel de agresión en adolescentes de la I.E. Gran Unidad Escolar Mariano Melgar*. (Tesis para obtener el Título Profesional de Enfermera). Universidad Nacional de Agustín. Lima, Perú. Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/2332>



# ANEXOS

## Anexo 1: Protocolo de instrumentos de medición

### TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Chóliz y Marco (2011)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo

N°	ÍTEMS	RESPUESTAS				
1.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	0	1	2	3	4
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5.	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	0	1	2	3	4
6.	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7.	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.	0	1	2	3	4
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
13.	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0	1	2	3	4
14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

0	1	2	3	4
Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces

N°	ÍTEMS	RESPUESTAS				
15.	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0	1	2	3	4
16.	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0	1	2	3	4
17.	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.	0	1	2	3	4
18.	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	0	1	2	3	4
19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4

20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.	0	1	2	3	4
21.	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo	0	1	2	3	4
22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23.	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	0	1	2	3	4
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	0	1	2	3	4
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0	1	2	3	4

Del 0 al 100 ¿En qué medida consideras que estas enganchado a los videojuegos?

0%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%

## CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

**Buss y Perry (1992)**

### INSTRUCCIONES

A continuación se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo un aspa (X) según la alternativa que mejor describa tu opinión.

CF = Completamente falso para mí

BF = Bastante falso para mí

VF= Ni verdadero, ni falso para mí

BV = Bastante verdadero para mí

CV = Completamente verdadero para mí

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, sólo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

ÍTEMS	CF	BF	VF	BV	CV
1. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3. Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4. A veces soy bastante envidioso.					
5. Si me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6. A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
7. Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.					
8. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11. Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					
12. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
13. Suelo involucrarme en la peleas más de la cuenta.					
14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, suelo discutir con ellos.					
15. Soy una persona pacífica.					
16. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.					
17. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
18. Mis amigos dicen que discuto mucho.					
19. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.					
20. Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas.					

21. Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.					
22. Algunas veces pierdo el control sin razón.					
23. Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					
24. No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.					
25. Tengo dificultades para controlar mi genio.					
26. Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.					
27. He amenazado a gente que conozco.					
28. Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.					
29. He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.					



**Anexo 2: Matriz de consistencia**

**TÍTULO:** ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UN COLEGIO PRIVADO DE VILLA MARIA DEL TRIUNFO, 2017.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	MÉTODO
<p><i>¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017?</i></p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Describir el nivel de adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo.</li> <li>2. Identificar el nivel de agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo.</li> </ol>	<p><b>Hipótesis general:</b></p> <p><b>H<sub>0</sub>:</b> No existe una relación positiva entre la adicción a los videojuegos en internet y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017.</p> <p><b>H<sub>1</sub>:</b> Existe una relación positiva entre la adicción a los videojuegos en internet y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017.</p> <p><b>Hipótesis específicas:</b></p> <p><b>H<sub>1</sub>:</b> Existen diferencias significativas de la adicción a los videojuegos en internet en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa</p>	<p><b>Variables a relacionar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Adicción a los videojuegos:</b> Variable de tipo cuantitativa, la cual será medida a través del <i>Test de Dependencia a los Videojuegos</i> de Chóliz y Marco (2011) constituida por los siguientes componentes: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control</li> <li>2. <b>Agresión:</b> Variable de tipo cuantitativa la cual será evaluada por medio del <i>Cuestionario de Agresión de Buss y Perry</i></li> </ol>	<p><b>Tipo de investigación:</b></p> <p>El tipo de la investigación es no experimental y transversal.</p> <p><b>Diseño de investigación:</b></p> <p>El diseño de investigación es descriptivo-correlacional.</p> <p><b>Población y muestra</b></p> <p>La población estará compuesta por adolescentes escolares en edades de 13 a 17 años del 2° al 5° año de educación secundaria de dos colegios privados del distrito de Villa María del Triunfo, provincia de Lima,</p>

	<p>3. Precisar las diferencias significativas de la adicción a los videojuegos, según el género, la edad, grado escolar y tiempo de uso, en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo.</p> <p>4. Analizar las diferencias significativas de la agresividad, según el género, la edad, grado escolar y tiempo de uso, en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo.</p> <p>5. Establecer las relaciones específicas entre los componentes de la adicción a los videojuegos: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control con las dimensiones de la agresividad: agresión física,</p>	<p>María del Triunfo, según el género, la edad, grado escolar y tiempo de uso.</p> <p><b>H<sub>2</sub>:</b> Existen diferencias significativas en la agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, según el género, la edad, grado escolar y tiempo de uso.</p> <p><b>H<sub>3</sub>:</b> Existe una relación específicas entre los componentes de la adicción a los videojuegos: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control con las dimensiones de la agresividad: agresión física, agresión verbal, ira y hostilidad, en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo.</p>	<p>(1992) conformados por los siguientes componentes: agresividad física y verbal, hostilidad e ira.</p> <p><b>VARIABLES DE CONTROL</b></p> <p><b>a) Edad cronológica:</b> Desde los 13 años hasta los 17 años.</p> <p><b>b) Género:</b> Masculino y Femenino.</p> <p><b>c) Grado escolar:</b> 2°, 3°, 4° y 5° año de educación secundaria.</p>	<p>departamento de Lima, haciendo un total de 306 estudiantes.</p> <p>Por la naturaleza del estudio se utilizará a toda la población como muestra siendo el tipo de muestreo censal.</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	agresión verbal, ira y hostilidad, en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo.			
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--