



FACULTAD DE PSICOLOGÍA

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

Profesor guía
Dr. Mario Márquez T.

Autor
Mauricio Batallas Bustamante

Año
2014

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

Mario Márquez T.
Doctor
Número cédula 1708219306

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

Mauricio Batallas Bustamante
1711252740

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer desde lo más profundo de mi corazón: a mi Dios, por haber hecho por mi todo lo que yo no pude; a mi compañera, amiga y esposa Jacquie, por quedarse conmigo en las buenas y en las malas y por amarme sin condiciones; a mis hijos Samanta y Felipe que desde que nacieron me han dado todo lo que un padre puede necesitar para vivir feliz, a mi madre Lupe por toda su visión de vida, a mi querida suegra Mirthi por sus brazos abiertos, a mi hermano Marco por todo su apoyo en este proceso, a mis hermanas Ani y Sory por todo su cariño y a mi padre William por todos sus conceptos.

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mis hijos Samanta y Felipe, dos adolescentes que juegan videojuegos y que hacen de mi vida una experiencia nueva cada día y a mi compañera de vida Jacquie por creer en mi con todo su amor.

RESUMEN

La adolescencia y la agresividad mantienen una estrecha relación en las estadísticas mostradas a nivel mundial. En la búsqueda de las posibles causas, diversos autores proponen que la influencia de los medios audiovisuales con sus respectivas tecnologías cumple un papel fundamental. Se ha planteado que los videojuegos se presentan entre las principales causas de la violencia en el mundo entre los adolescentes debido a que proveen la posibilidad de interacción, identificación y aprendizaje de las conductas agresivas de los personajes del juego y el jugador. Con este antecedente, la presente investigación busca relacionar, mediante pruebas estadísticas de independencia, dos variables inherentes a los videojuegos en los adolescentes: tipo de juego preferido por el grupo muestral y tiempo invertido en jugar, con cada una de las conductas del Síndrome AHI (Agresividad, Hostilidad e Ira) (Spielberger, Krasner y Solomon (1988, citados en Sanz, García-Vera y Magán, 2010. p. 263) que han sido utilizadas como base conceptual teórica explicativa de los constructos estudiados. Conjuntamente se investiga la correlación existente entre el tipo de familia del adolescente que juega videojuegos y el Síndrome AHI en su conjunto. El grupo muestral (n=241) fue definido de manera no aleatoria, sino en base a criterios de inclusión y exclusión y de accesibilidad de adolescentes que residen en la ciudad de Quito en edades comprendidas entre los 13 y los 18 años, pertenecientes a tres instituciones educativas mixtas de la ciudad. A los participantes en el estudio se les pidió llenar un cuestionario psicosocial de hábitos relacionados a los videojuegos y el test de autoaplicación AQ-PA (Aggression Questionnaire - Preadolescentes y Adolescentes) (Buss y Perry, 1992). Los resultados obtenidos muestran una independencia entre las variables estudiadas.

Palabras clave: videojuegos, adolescentes, agresividad, hostilidad, ira, síndrome AHI.

ABSTRACT

Adolescence and aggression are closely associated in the statistics shown worldwide. In the search for possible causes, several authors propose that the influence of audiovisual media with their respective technologies play a fundamental role. It has been suggested that video games present among the main causes of violence in the world among teenagers, because they provide the possibility of interaction, identification and learning of aggressive behaviors of game characters and player. With this background, the present research seeks to relate, using statistical tests of independence, two variables inherent to video games on adolescents: game type preferred by the sample group and time spent playing, with each of the behaviors AHI Syndrome (aggression, Hostility and Anger) (Spielberger, Krasner and Solomon (1988, cited in Sanz, García- Vera and Magan, 2010. p. 263) that has been used as an explanatory conceptual basis of the theoretical constructs studied. jointly investigated the correlation existing between the family type of teenager playing videogames and Syndrome AHI as a whole. the sample group (n = 241) was defined not random, but based on inclusion criteria and exclusion and accessibility of adolescents living in the city of Quito in ages between 13 and 18 years, belonging to three mixed educational institutions of the city. participants in the study were not asked to fill out a psychosocial questionnaire related to gaming habits and test self-administered AQ -PA (Aggression Questionnaire - Tweens and Teens) (Buss and Perry, 1992). The results show an independence between the variables studied.

Keywords: videogames, adolescents, aggression, hostility, anger, AHA syndrome.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. MARCO TEÓRICO Y DISCUSIÓN TEMÁTICA	5
2.1. Los videojuegos	5
2.1.1. Breve reseña histórica.....	5
2.1.2. Definiciones conceptuales.....	7
2.1.3. Clasificación y regulación de videojuegos.....	7
2.1.4. Visión comercial del videojuego.....	10
2.2. Síndrome AHI	11
2.2.1. Violencia, agresividad e impulsividad: Definiciones conceptuales.....	13
2.2.2. Conceptualización de la Hostilidad.....	25
2.2.3. Conceptualización de la ira.....	27
2.3. Adolescencia y videojuegos	29
2.3.1. Caracterización del adolescente.....	29
2.3.2. Influencia de los videojuegos en adolescentes.....	30
2.3.3. Incidencia en el contexto social actual.....	34
2.3.4. Tiempo de jugar videojuegos.....	37
2.3.5. Tipo de videojuego preferido.....	38
2.3.6. Personalidad en el adolescente que usa video juegos.....	39
3. OBJETIVOS	42
4. HIPÓTESIS	43
5. MÉTODO	44
5.1. Tipo de diseño y enfoque	44
5.2. Muestra/Participantes	44
5.3. Recolección de datos	45
5.4. Procedimiento	52
5.5. Plan de análisis de datos	54
6. RESULTADOS	55

6.1. Hallazgos de resultados por hipótesis	63
6.1.1. Hipótesis 1: Tipo de juego preferido y agresividad (física y verbal).....	63
6.1.2. Hipótesis 2: Tipo de juego preferido y hostilidad	66
6.1.3. Hipótesis 3: Tipo de juego preferido e ira	67
6.1.4. Hipótesis 4: Tiempo invertido en jugar y agresividad (física y verbal).....	69
6.1.5. Hipótesis 5: Tiempo invertido en jugar y hostilidad	72
6.1.6. Hipótesis 6: Tiempo invertido en jugar e ira	73
6.1.7. Hipótesis 7: Tipo de familia y Síndrome AHI	74
7. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	77
8. REFERENCIAS	85
ANEXOS	95

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Clasificación restrictiva para videojuegos en EEUU	8
Tabla 2. Clasificación restrictiva para videojuegos en el Continente Europeo	9
Tabla 3. Categorización de videojuegos	10
Tabla 4. Diferencias entre violencia y agresividad	15
Tabla 5. Clasificación conceptual de la agresividad	19
Tabla 6. Criterios para definición de la muestra	44
Tabla 7. Conformación de la muestra por género	45
Tabla 8. Parámetros de categorización de videojuegos	49
Tabla 9. Categorización de videojuegos	50
Tabla 10. Tipo de familias del grupo muestral	60
Tabla 11. Prueba de independencia de factores del complejo AHI y variable juega no juega	61
Tabla 12. Factor agresividad física y variable tipo de juego preferido	64
Tabla 13. Factor de agresividad física y variable tipo de juego preferido	65
Tabla 14. Factor agresividad verbal y variable tipo de juego preferido	65
Tabla 15. Prueba de independencia agresividad verbal y variable tipo de juego preferido	66
Tabla 16. Factor hostilidad y variable tipo de juego preferido	67
Tabla 17. Prueba de independencia entre el factor agresividad verbal y variable tipo de juego preferido (n=207)	67
Tabla 18. Tabla de contingencia para el factor ira y variable tipo de juego preferido (n=207)	68
Tabla 19. Prueba de independencia entre el factor ira y la variable tipo de juego preferido (n=207)	68
Tabla 20. Tabla de contingencia para el factor agresividad física y variable tiempo de juego (n=207)	70
Tabla 21. Prueba de independencia entre el factor	

agresividad física y la variable tiempo de juego (n=207).....	70
Tabla 22. Tabla de contingencia para el factor	
agresividad verbal y la variable tiempo de juego (n=207)	71
Tabla 23. Prueba de independencia entre el factor	
agresividad verbal y la variable tiempo de juego (n=207)	71
Tabla 24. Tabla de contingencia para el factor hostilidad	
y variable tiempo de juego (n=207)	72
Tabla 25. Prueba de independencia entre el factor	
hostilidad y la variable tiempo de juego (n=207)	73
Tabla 26. Prueba de independencia entre el factor ira y	
la variable tiempo de juego (n=207)	74
Tabla 27. Prueba de independencia entre el factor tipo	
de familia y el Síndrome AHI (n=207).....	75
Tabla 28. Prueba de independencia entre el factor tipo	
de familia y agresividad física (n=207)	76

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Tasa de homicidios en Latinoamérica 2013	35
Figura 2. Conformación de la muestra por edad de los participantes	46
Figura 3. Porcentaje de participantes que juegan y que no juegan de la muestra	55
Figura 4. Porcentaje de participantes por edad y variable juega no juega	56
Figura 5. Porcentaje de participantes por edad y variable juega, no juega	57
Figura 6. Factores del Síndrome AHI, independientemente de si juega o no	58
Figura 7. Comparativo de medias entre adolescentes que juegan y que no juegan y las conductas del complejo AHI	59
Figura 8. Porcentaje de participantes dentro de cada factor del complejo AHI	61
Figura 9. Preferencia de tipo de videojuegos	62
Figura 10. Preferencia de videojuego por género	63
Figura 11. Tiempo de juego por semana en adolescentes dentro de la conducta ira	74
Figura 12. Relación entre tipo de familia y el Síndrome AHI (n=207).....	75
Figura 13. Tipo de familia y agresividad física (n=207)	76

1. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos, desde su apareamiento comercial en los 70's, su desarrollo en los 80's-90's y su boom tecnológico y comercial del 2000 en adelante (Belli y López, 2008), parece que se han constituido en los expiadores de culpa parental en los que pueden descansar padres, tutores o encargados de la crianza de adolescentes y jóvenes. Sin embargo, éstos mismos videojuegos constituyen la puerta de entrada hacia el "mundo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)" (Belli y López, 2008, p. 160).

Con estas dos características, las de expiadores de culpa parental y de constituir la puerta de entrada hacia las TIC, los videojuegos son susceptibles de aceptación y penetración comercial entre los adolescentes. En el meta análisis "El efecto de la violencia en los videojuegos sobre la agresión" (Sherry, 2001, p. 412) se cita el estudio estadístico de Funk (1993) en el que se muestra que entre los niños y adolescentes (8 a 16 años) de clase media en Norte América el 88% de los varones y el 66% de las mujeres reportaron jugar videojuegos al menos una hora semanal. Entre los varones, un 29% reportaron jugar de 3 a 6 horas semanales en promedio; de estos, un 17% se caracterizó por preferir juegos con violencia humana y un 31.9% con violencia de fantasía; el 29.4% con deportes violentos, mientras que el 19.7% prefirió entretenimiento general y tan sólo el 1.8% se decidió por temas de educación. Como violencia humana, Serry (2001, p. 415) citando a Funk (1993) define que un "personaje humano debe luchar o destruir cosas para evitar la muerte o destrucción al intentar alcanzar una meta, rescatar a alguien o escapar de algo" (p. 87). Al hablar de violencia de fantasía, el autor se refiere a "una caricatura o personaje de fantasía que lucha o destruye cosas para evitar la muerte o destrucción al tratar de alcanzar una meta, rescatar a alguien o escapar de algo" (p. 87). Finalmente, para la categoría de deportes la definición es que "la acción principal es cualquier tipo de deportes, como carreras y lucha libre" (p. 87)

En datos para Latinoamérica, Bringué y Sádaba (2008, p. 136) coordinan la publicación “La generación interactiva en Iberoamérica: Niños y adolescentes ante las pantallas”, donde expresan que en realidades como las de México, Venezuela, Colombia, Perú, Argentina, Brasil y Chile en edades comprendidas entre los 6 y los 9 años de edad, ante la pregunta de, si juegan o no video juegos, el 73% afirmaron que sí, mientras que en edades de 10 a 18 años se redujo a 67% tal afirmación. (p. 137). En lo referente a tiempo invertido en videojuegos entre adolescentes de 12 a 13 años de edad –aunque existen diferencias entre los países participantes del estudio– Venezuela, Chile, Brasil y Argentina, el 40%, afirman jugar más de dos horas diarias. México, Perú y Colombia, mantienen niveles de juego entre una y dos horas diarias manteniéndose en lo que en la publicación se llama *médium users*, con una tendencia hacia la baja y con la diferencia de que en Perú la media sube en los fines de semana, especialmente en las chicas.

Sobre los tipos de juegos preferidos en los países como México, Venezuela, Colombia, Perú, Argentina, Brasil y Chile (n=20941, escolares de 10 a 18 años) “en términos generales son los juegos de ‘acción’: los géneros de aventuras (63%), deportes (52%) y lucha (48%) aglutinan los índices más altos de preferencia. Sin embargo, aquellos más intelectuales, como los juegos de inteligencia (35%) o simulación (19%) no llegan a gustar a la mayoría de los encuestados” (Bringué y Sádaba, 2008, p. 152).

Aunque en el Ecuador no existen estudios valorativos de consumo, hábitos de vida u ocio digital, los datos de los países con realidades similares servirán de referencia para la realización del presente trabajo en las áreas mencionadas.

No obstante, los videojuegos han sido estudiados desde varias perspectivas, en cuanto a su influencia, tanto positiva como negativa; por ejemplo, sobre los video jugadores o “videogamers” (en inglés), los hallazgos encuentran pocos puntos de acuerdo. Una de las influencias más discutidas e investigadas es aquella que relaciona a los videojuegos con los comportamientos agresivos en

los video gamers; donde, por una parte están aquellos que no encuentran relación de influencia en los comportamientos agresivos, argumentando que “gran parte de la investigación sobre el uso de videojuegos violentos se basa en medidas para evaluar agresión que no se correlacionan con la violencia del mundo real. Mientras que varios estudios son observacionales y no prueban una relación causa-efecto” (Miller, 2010, p. 1). De otro lado están aquellos que encuentran relación entre los videojuegos y las conductas agresivas, principalmente en adolescentes. Anderson y Bushman (2001, p. 354) presentan hallazgos donde la exposición a videojuegos violentos altera fisiológicamente la excitación y la agresividad que se relaciona con los pensamientos y sentimientos agresivos.

Sin embargo, para el establecimiento de una relación directa o indirecta, positiva o negativa, de los videojuegos sobre la agresividad o la pasividad en adolescentes, es de imperiosa necesidad ampliar los conceptos que conllevan el constructo agresividad, que tiene variadas acepciones. Buss (1961) citado en Andreu, Ramírez y Raine (2006, p. 26) ofrece una clasificación planteada en tres dimensiones: física-verbal, (que establece una diferencia entre el uso de la fuerza o del lenguaje en el proceso de causar daño a otro); activa-pasiva, (que es el modo en que el agresor actúa frente al agredido, ya sea de forma proactiva-reactiva o simplemente por descuido de su víctima) y; directa-indirecta, (que es la forma en que se ejecuta la agresión, ya sea cara a cara o de manera solapada).

Otra acepción es aquella donde la agresión humana se define como cualquier conducta dirigida hacia otra persona que se lleva a cabo con próxima (inmediata) intención de causar daño. Es decir que el comportamiento busca dañar al objetivo mientras que el objetivo se motiva a evitar el comportamiento agresivo. (Bushman y Anderson, 2001; Baron y Richardson, 1994; Berkowitz, 1993, Geen, 2001, citados en Bushman y Anderson, 2002, p. 28). Dentro del concepto de agresión, la violencia es una de sus tipologías, donde el objetivo es causar daño extremo (por ejemplo, la muerte), sin embargo, aunque todo

tipo de violencia es agresividad, en muchos casos la agresividad puede no ser violencia. Por ejemplo, un niño que empuja a otro y le hace caer de su triciclo muestra un acto de agresión, pero no es un acto de violencia (Bushman y Anderson 2002, p. 29). Finalmente, está el concepto de hostilidad como otro tipo de agresión que hace referencia a la impulsividad, irreflexividad (no planificada), es la ira asociada a hacer daño a otro como reacción no reflexiva a una provocación percibida. Mientras que la agresión instrumental se concibe como una forma premeditada que tiene el objetivo de dañar a la víctima de manera proactiva en lugar de reactiva (Berkowitz 1993, Geen, 2001, citados en Bushman y Anderson 2002, p. 29).

La agresividad, sea desde la perspectiva de Andreu, et al. (2006), desde la de Bushman y Anderson (2002) o desde varias otras concepciones, ha sido vinculada con los videojuegos como factor influyente para potenciarla.

La Organización Panamericana de la Salud en su Informe mundial sobre la violencia y la salud (2003, p. 27) establece por cada 100000 habitantes una fluctuación promedial de 0,9 a 36,4 homicidios causados por violencia interpersonal entre niños, adolescentes y adultos jóvenes de 10 a 29 años de edad. El índice más alto mostrado corresponde a Latinoamérica, mientras que el índice menor se lo adjudica a Europa. Para el caso de América Latina, Colombia y el Salvador lideran notablemente tales índices con 80,4 y 50,2 respectivamente por cada 100000 habitantes. A la par de estos indicadores, se encuentra que “los videojuegos están, desde hace años, en la primera fila de los juguetes preferidos por los niños y también por muchos adultos del mundo occidental. Todo parece indicar que los videojuegos son y seguirán siendo en el futuro uno de los juguetes favoritos por nuestros hijos e hijas y que uno de los retos de los padres y educadores del futuro es aprender a convivir con los juegos electrónicos.” (Etxeberria, 2011, p. 32).

2. MARCO TEÓRICO Y DISCUSIÓN TEMÁTICA

2.1. Los videojuegos

2.1.1. Breve reseña histórica

Desde 1949, cuando el ingeniero Ralph Baer planteara la posibilidad de hacer que los incipientes televisores de la época sirvieran para algo más que para ver actuaciones pregrabadas, la visión entretenimiento virtual ha dado pasos agigantados hacia el desarrollo actual de las tecnologías de información y comunicación (TIC). El paradigma de Baer, aunque no muy claro, era utilizar los televisores para jugar. Sin una comprensión de qué tipo de juego, el concepto de interactividad se encontraba en etapa embrionaria y no fue sino hasta transcurridos unos 18 años que Willy Higinbotham diseña en un osciloscopio el primer juego de tenis interactivo para hacer realidad el concepto de que el televisor sirva para algo más, como lo había planteado Baer. De allí la historia de los videojuegos se proyecta exitosamente hasta nuestros días (Belli y López, 2008, p. 162).

Para el año de 1967 Baer reaviva su idea de interactividad y diversión en una pantalla de televisión, pero esta vez con mejor éxito hasta patentar los juegos de televisión interactiva al desarrollar un juego de persecución con un tenis y modificar una pistola de juguete para que, a través de un punto de luz, la pantalla de televisión reaccione interactivamente. Este hecho es casi coincidente con la creación de los primeros microprocesadores que hacen que en espacios reducidos se pueda almacenar grandes cantidades de información (Wolf y Perron, 2005, p. 5).

En 1970, Magnavox comienza la comercialización de los juegos para televisión de Baer. Un año después, en 1971, la fábrica Nutting lanza la primera Arca de videojuegos concebida por Nolan Bushnell en 1962, pero tiene poco impacto debido a que los usuarios tenían dificultad para jugar. Sin embargo, deja suficientes ganancias a Bushnell para formar su propia empresa y junto a

Dabney se consolida ATARI, que significa “jaque” en el ajedrez (Díez, s.f., p. 18).

Para 1976, Atari es vendida a Warner Communications y un año después, en 1977 se presenta la primera consola programable de Atari con lo que arranca la edad de oro para los videojuegos (Díez, s.f., p. 18). Sucesivamente, Nintendo lanza su Arca de Game, Magnavox libera su consola programable Osysey, Mattel lanza su consola Intelvision. En 1980 el Ejército de EEUU empieza a jugar los juegos de Atari en los primeros juegos en primera persona en escenario bélico para fines de estrategia militar. Así los videojuegos toman nuevos rumbos con las propuestas de Battlezone y Defender que tienen tónicas de defensa y estrategia (Díez, s.f., p. 19).

De esta manera, videojuegos como Pac-man, Pong, Computer Space, Death Race 200 –el cual en 1976 recibió una queja nacional porque se podía atropellar a figuras esqueléticas como humanas, incentivando a la violencia– (Informe PROSIC, 2011, cap. 5 p. 9). Los conceptos de entretenimiento estaban tomando nuevos rumbos; de hecho, para 1981 se estimaba que los estadounidenses gastaban alrededor de 75 mil horas-hombre en jugar videojuegos y los ingresos por el consumo eran de 5000 millones de dólares anuales (Wolf, 2002, p. 135).

Para 1991, la gama de videojuegos en el mercado era muy extensa y los réditos económicos que dejaba incentivaban a la proliferación de la oferta. Los juegos en primera persona, eran la tónica que regía el mercado. SEGA, JVC, Nintendo, SONY eran algunas de las transnacionales involucradas en la expansión de los videojuegos haciendo a éstos cada vez más interactivos, con mejor resolución y más pequeños y portables (Universidad de Palermo, s.f., p. 9).

Para el 2000 los videojuegos ocupaban un sitio importante en el consumo de entretenimiento infantojuvenil; El Xbox y el Playstation se encontraban en los

inicios de su competencia comercial para captar una parte del mercado. La oferta de gráficas más reales, historias más fantásticas e interactividad corporal en primera persona tienen la mayor demanda y, por consiguiente, mayor rentabilidad económica para sus fabricantes y comercializadores (Universidad de Palermo, s.f., p. 16).

A la par de estos indicadores, se encontró que “los videojuegos están, desde hace años, en la primera fila de los juguetes preferidos por los niños y también por muchos adultos del mundo occidental. Todo parecería indicar que los videojuegos son y seguirán siendo en el futuro uno de los juguetes favoritos por nuestros hijos e hijas y que uno de los retos de los padres y educadores del futuro es aprender a convivir con los juegos electrónicos.” (Etxeberria, 2011, p. 32).

2.1.2. Definiciones conceptuales

La industria de los videojuegos ha tenido pasos agigantados de desarrollo debido a muchas causas como el avance de las TIC y la informática, sin embargo, los autores coinciden en que el mayor avance se da a consecuencia de conceptos actuales tales como la visión digital del mundo y la concepción 2.0 donde se obtiene mayores y mejores réditos mientras más personas lo utilicen de manera voluntaria e interactiva con el producto ofertado (Margaix, 2007). La generación de avatares en los videojuegos ha permitido de esta manera un involucramiento activo del video jugador. Así la interactividad voluntaria e individual se une a la concepción 2.0 a través de las tecnologías, propiciando que cada vez se inviertan más horas de juego, mezclando y recomponiendo las posibilidades originales del juego hasta personalizarlo de manera única (Belli y López, 2008, p. 162; Universidad de Palermo, s.f., p. 26).

2.1.3. Clasificación y regulación de videojuegos

Los rápidos avances tecnológicos así como la concepción del mundo actual, no han dado lugar a acuerdos generales de clasificación de los videojuegos existentes. Esto debido a las diferentes posibilidades de clasificación como por

ejemplo: por género, por edad, por organización, por plataforma, por país de origen, etc.

De las varias organizaciones a nivel regional empeñadas en plantear una clasificación adecuada de los videojuegos que establecen normativas de uso y restricción, dos de estas se encuentran como las más representativas: *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) de EE. UU. y *Pan European Game Information* (PEGI) para el continente Europeo. El gobierno australiano contempla su propia organización "*Australian Clasificación*", aunque no específicamente para videojuegos. Mientras que en Brasil, el equivalente en inglés, es el *Department of Justice, Rating, Titles and Qualification* (DJCTQ) el encargado de controlar y normar el uso de los videojuegos.

Los siguientes cuadros muestran los diferentes ámbitos tomados en cuenta para clasificar los videojuegos por dos de las más representativas organizaciones de regulación y clasificación de videojuegos:

Tabla 1. Clasificación restrictiva para videojuegos en EEUU

Entertainment Software Rating Board (ERBS)	
CONTENIDO	CLASIFICACIÓN
Violencia	EC (Primera infancia)
Sangre	E (Todo público)
Sexo	E10+ (Todo público pasado de los 10 años)
Desnudez	T (Adolescentes mayores de 13 años)
Lenguaje	M (17 años o más)
Substancias	AO (18 años o más)
Apuestas	RP (Clasificación pendiente)
Humor	
Sin descripción	

Adaptado de: Entertainment Software Rating Board (ERBS), s.f.

Las diferentes clasificaciones se realizan principalmente por el contenido del videojuego que se puede considerar nocivo o benéfico para el grupo objetivo. Sin embargo, la consideración de pertinencia para establecer la restricción, en varios casos puede no coincidir entre las organizaciones, pues depende de la

visión de tales sociedades. Así, lo que para ESRB es permisible para un público de E10+ (Todo público pasado de los 10 años), en PEGI, puede ser clasificado como 12 (Permisible para públicos mayores a 12 años de edad) o 16, dependiendo de los factores considerados (Guía de clasificaciones de la ESRB, s.f.)

Tabla 2. Clasificación restrictiva para videojuegos en el Continente Europeo

Pan European Game Information (PEGI)		
CONTENIDO	CLASIFICACIÓN	GÉNERO
Violencia	3	Acción
Lenguaje Soez	7	Aventura
Miedo	12	Mesa
Sexo	16	Educación
Drogas	18	Música y danza
Discriminación		Otros
Fomento de juego o enseñan a jugar		Puzle
Juego Online		Carreras (racing)
		RPG
		Simulación
		Deportes
		Estrategia

Adaptado de: Pan European Game Information (PEGI), s.f.

Como se puede observar en la Tabla 2, PEGI provee una clasificación también por género de juego que resulta muy similar a la planteada por Mendoza (1998) y Rollings & Morris (2003) citados en el portal web “Clasificación, Tipo y Géneros” (González, 2014) (Tabla 3).

Sin embargo, debido a la constante unión de géneros y el incremento de los mismos, la tipificación de videojuegos se torna cambiante y diferente en cada caso, pues un mismo videojuego puede contener, acción, aventura, luchas, carreras, estrategia, disparo, etc.

Tabla 3. Categorización de videojuegos

Clasificación Mendoza (1998) y Rollings & Morris (2003)	
Acción	Puzles
Aventura	Musicales
RPG: El videojuego de rol, usa elementos del juego de rol tradicional	Deportes
Estrategia	Plataformas
Simulación	Disparo
Educativos y Entrenamiento Mental	MMOG
Carreras	Mixto
Lucha	

Adaptado de: González, 2014.

2.1.4. Visión comercial del videojuego

Los videojuegos, desde su aparecimiento en los 70's, su desarrollo en los 80's - 90's y su boom tecnológico y comercial, del 2000 en adelante, mantienen una penetración creciente entre los hábitos de ocio de niños –a partir de los 8 años de edad en promedio–, preadolescentes, adolescentes, jóvenes y, en algunos casos, jóvenes-adultos (ADESE, 2008, p. 13).

En la actualidad los videojuegos ocupan un sitio importante dentro del consumo por entretenimiento en niños, adolescentes y jóvenes, incluso por encima del cine, la televisión y la radio (Bingué y Sádaba, s.f., p. 20). En el año 2009, el videojuego Call of Duty Modern Warfare II recaudó 550 millones de dólares a los cinco días de su lanzamiento; más del doble de lo recaudado por la película de James Cameron, AVATAR, a los pocos días de su estreno en el mismo año (Punset, 2012).

A lo largo de toda la historia de los videojuegos, son los aspectos comerciales los que han guiado el camino a seguir, aún por encima del mismo entretenimiento que se supone como su razón de existencia. Según el anuario

de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE, 2010, p. 7), España, ocupando el cuarto puesto dentro del mercado Europeo de videojuegos, alcanzó un ingreso de 1245 millones de euros en el 2010. Se prevé además un crecimiento comercial a nivel mundial hasta alcanzar un volumen de negocio de alrededor de 70 mil millones de dólares hasta el 2015 experimentado desde el 2013, esto tomando en cuenta consolas domésticas, portátiles, ordenadores, dispositivos móviles y juegos en línea, tanto por suscripción como por micro-transacciones (*DFG Intelligence*, citado en anuario ADESE 2010, p. 39).

Según la *Entertainment Software Association* (ESA, 2012) el 58% de los Norteamericanos juegan videojuegos, lo cual promueve un negocio, entre consolas, juegos físicos y accesorios, de 20,77 billones de dólares anuales en Estados Unidos.

Para el caso ecuatoriano, los datos en el campo del consumo de videojuegos son prácticamente inexistentes, sin embargo, la Asociación Ecuatoriana de Software (AESOFT, 2011) presenta un nivel de consumo de software de alrededor de 144 millones de dólares en el año 2009 donde se podrían considerar incluidos los videojuegos pero sólo como un porcentaje no determinado de ese total.

Todo esto dentro de los factores económicos y de penetración comercial inherentes a los videojuegos, sin embargo, otro de los tópicos importantes de esta forma de diversión es la supuesta influencia sobre los comportamientos, principalmente agresivos, de la población adolescente, que utiliza este tipo de juegos. Desde esta perspectiva se procura una visión de la agresividad y sus implicaciones en los adolescentes.

2.2. Síndrome AHI

Dentro de las diversas conceptualizaciones del constructo agresividad se puede denotar que varios autores consideran la existencia de ira-hostilidad

como factores presentes de manera constante en cada definición (Torquato Jr., Bruno, Iosifescu y Fraguas, 2012, P 416; Andreu y Ramírez, 2008, p. 21; Iacovella y Troglia, 2003, p. 57). Sin embargo, en la variedad de conceptos para diferenciar estos constructos con respecto a la agresividad, el planteamiento de una visión más integrativa en un continuo agresividad-hostilidad-ira planteado por Spielberger, Krasner y Solomon (1988, citados en Sanz, García-Vera y Magán, 2010, p. 263) y conocido como el síndrome AHI (agresividad, hostilidad e ira) o AHA por sus siglas en inglés, permite el establecimiento de una relación con los sistemas de respuesta humana emocionales, cognitivos y motores. Desde esta perspectiva, la ira es definida como una emoción negativa correspondiente al componente afectivo-subjetivo en el constructo AHI, que puede ser gradual, desde una leve irritación hasta la furia. Tal emoción puede ser entendida como un rasgo o como estado, es decir, permanente en el tiempo o situacional y circunstancial (Sanz, García-Vera y Magán, 2010, p. 263). La hostilidad, por su parte, mantiene un concepto más integrativo y multidimensional con la implicancia de factores afectivos, cognitivos y conductuales pero que puede ser mejor comprendida desde lo cognitivo como un rasgo de la personalidad. De esta manera la hostilidad se encontraría ligada a patrones más estables de creencias, intereses, actitudes negativas y destructivas (Andreu y Ramírez, 2008, p. 21). La ira y la hostilidad pueden ser factores predisponentes para la agresividad que tendría el papel motor ejecutorio o comportamental en el continuo del síndrome AHI (Andreu y Ramírez, 2008, p. 21).

El Síndrome AHI contempla su estructura desde una visión en que confluyen emociones –afectos (la ira)–, cogniciones –actitud (hostilidad)– y conductas –comportamiento manifiesto (agresión, en su sentido más estricto) donde se suscita una continuidad dinámica (Iacovella y Troglia, 2003, p. 58). Constituye una alternativa paradigmática de estudio bajo una caracterización más estructurada de sus elementos en un solo complejo para una mejor comprensión del fenómeno de la agresividad.

El síndrome AHI puede ser un constructo utilizable en poblaciones sin diagnósticos psiquiátricos o psicológicos, es decir, en grupos funcionales socialmente. Sin embargo, el síndrome AHI hace referencia a los factores conductuales predisponentes hacia la permanencia en un estado defensivo y una esperanza caótica de los demás, sumados a una muestra de alta competitividad (Das y O'keefe, 2008, p. 98).

2.2.1. Violencia, agresividad e impulsividad: Definiciones conceptuales

Violencia

La Real Academia Española de la Lengua (RAE, 2014), determina el término violencia como el acto de violentar, la cualidad de violento o como la acción de violentar o violentarse. Mientras que define la palabra violento como aquel que se encuentra “fuera de su estado natural, situación o modo”, “que obra con ímpetu y fuerza”, que hace algo bruscamente, con intensidad extraordinaria. Se dice violento también de aquel que se deja llevar fácilmente por la ira, “que se ejecuta contra el modo regular o fuera de razón y justicia”.

Para la Organización Mundial de la Salud (OMS), en su Informe mundial sobre la violencia y la salud (2002, p. 3), la violencia es definida como: “El uso deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones.”

Aunque muchas investigaciones no hacen diferencia entre los términos violencia y agresividad al considerarlas semánticamente iguales, desde una visión etológica, la violencia podría interpretarse de manera diferente a la agresividad. En esta línea conceptual, la violencia es inherente al ser humano y prácticamente exclusivo de éste (Salas-Menotti, 2008, p. 332). Es decir, en términos de vivencia, sólo los seres humanos generan actos violentos, con fuerza e ímpetu consciente, con la sola motivación de causar daño a otro o a sí

mismo. La violencia podría ser viabilizada, bajo esta línea de pensamiento, con miradas, gestos, actos molestos hacia otros de manera continuada, aislamiento del grupo, entre otras formas que no se catalogarían como actos agresivos, pero sí violentos e intencionales más allá de las actividades nutricias o de supervivencia y defensa (Salas-Menotti, 2008, p. 333).

Agresividad

La RAE, dice del significado de agresión que es acometer a alguien para matarlo, herirlo o hacerle daño en un acto contrario a su derecho y en contra de su libertad de elegir. No obstante, de la palabra agresividad dice que es un acto o respuesta con violencia. Mientras de que la palabra agresivo presenta un significado de propensión a faltar el respeto, a ofender con una implicación de provocación o ataque. En cualquiera de los casos definidos –agresión, agresividad o agresivo– el componente común a todos es que se trata de un acto, una conducta o comportamiento. Se puede notar, además que toda agresión puede ser violenta, pero no todos los actos de violencia son necesariamente agresivos (Educarchile, 2005). Así, se puede considerar la agresividad en estrecha relación con los comportamientos de supervivencia de los seres vivos, siendo el reino animal quien los ostenta por excelencia. Etimológicamente el término agresividad deviene del latín “agredi” que significa ir contra alguien con la intención de causarle daño (Universidad del Salvador, 2013, p. 1)

El siguiente cuadro comparativo, modificado a partir de lo publicado en la página web del Instituto Nacional de la Mujeres (2013), esboza de manera resumida las posibles diferencias de concepción entre violencia y agresividad.

Tabla 4. Diferencias entre violencia y agresividad

Diferencias entre violencia y agresividad	
Violencia	Agresividad
No es natural	Se puede manifestar en una conducta natural de defensa o escape
Es intencional	Es una conducta más automática, no siempre intencional
Es dirigida a dañar a otro o a sí mismo	Es dirigida a la supervivencia
Va en aumento dentro de la interacción social	Cesa cuando acaba la motivación biológica
Se abusa del poder	Se usa las capacidades físico-biológico-psíquicas

Adaptado de: Página web del Instituto Nacional de la Mujeres (2013)

Las diferencias establecidas entre violencia y agresividad son relevantes para la presente tesina en al menos dos maneras: a) Así como una gran cantidad de artículos, monografías e investigaciones tratan la violencia y la agresividad como un sólo concepto, existe un grupo de estudiosos que podría establecer las diferencias planteadas para ser comprendidas desde esta perspectiva y, b) El presente trabajo versa sobre la agresividad, hostilidad e ira y su relación con los videojuegos específicamente. De esta manera, las fuentes bibliográficas referentes al tema de la agresividad o videojuegos en que se mencionen los términos de violencia o agresividad y que sirven para los objetivos del presente trabajo, son tomadas como un sólo concepto, a no ser que el autor establezca las diferencias aquí planteadas u otras similares y a ser tomadas en cuenta.

Impulsividad

Por otro lado, la impulsividad (de “impulso”) definida como la emisión acelerada de respuestas de manera irreflexiva dando mayor importancia a las

ganancias presentes aunque el comportamiento pueda resultar inadecuado socialmente y traer consecuencias a mediano y largo plazo (Alcázar-Córcoles, Verdejo- García, Bouso-Saiz y Bezos-Saldaña. 2010, p. 292; Squillace, Picón y Schmidt, 2011, p. 10), se canaliza hacia un comportamiento violento ante un estímulo afectivo como la ira, que a su vez puede ser considerado como expresión de la agresividad. Así, la impulsividad es la predisposición hacia las reacciones rápidas –no planeadas– frente a estímulos interiores o exteriores, sin tener en cuenta las consecuencias negativas de tales reacciones hacia sí mismo o hacia los demás (Moeller, Barratt, Dougherty, Schmitz y Swann, 2001, p. 1784).

Desde la visión de la neuropsicología, la conducta agresiva tiene un alto componente genético, neurobiológico y psicofisiológico que podría ser influenciado por la interacción con variables biológicas, psicosociales y de aprendizaje. De esta manera, la agresividad impulsiva, explicada como una variante de la agresividad, frecuentemente encontrada en pacientes con trastorno límite de la personalidad, ha sido asociada a una disminución de la actividad serotoninérgica central. Específicamente, se ha identificado una disminución de las concentraciones de serotonina en el líquido cefalorraquídeo (LCR) en pacientes con trastornos de personalidad con agresividad impulsiva, así como en los pacientes deprimidos, los delincuentes alcohólicos violentos y más recientemente en los delincuentes violentos con trastornos mentales (Amarista, 2008, p. 275)

No obstante de la relación genética, el entorno desempeña un factor decisivo en la expresión de comportamientos agresivos. Tal interrelación incluiría factores familiares, culturales y económicos, así por ejemplo: “los genes del transportador de la serotonina y de la mono-amino-oxidasa tipo A (MAO-A) interaccionan con el maltrato infantil y la adversidad y predisponen a la violencia” (Siever, 2008, p. 22).

En este proceso, el sistema límbico cumple un papel fundamental en el control

pre-frontal de respuestas afectivas ante una reacción excesiva de la amígdala. Un adecuado funcionamiento de la actividad serotoninérgica facilitaría la inhibición pre-frontal en el control de impulsos. La actividad gabaminérgica en los receptores GABA(A) puede disminuir la reactividad subcortical, por lo que la reducción de la actividad gabaminérgica puede aumentar la agresividad (Siever, 2008, p. 406).

La agresividad es entonces un concepto multifactorial y multi-determinado, compuesto por procesos que entrelazan: la información genética, las motivaciones innatas, los factores ambientales y el aprendizaje. La multitud de conceptos referentes a la agresividad han dado lugar a innumerables posiciones hacia el tema. La abundante literatura no versa, sin embargo, sobre un concepto unificado, sino que casi cada autor comprende la agresividad desde una lógica distinta, dando lugar a una diversidad de criterios.

Conceptualización Agresividad (Síndrome AHI)

Desde el constructo del síndrome AHI, la agresividad es el componente conductual del continuo hostilidad-ira. Para Spielberger et al. (1983; 1985) y para Anderson y Bushman (2002) la agresividad hace referencia a las conductas que son voluntarias, punitivas o destructivas con un objetivo específico de causar daño a otras personas o de destruir objetos. Esta visión conceptual halla similitud con varios autores en tanto que es una conducta, que tiene un objetivo específico de causar daño y que puede ser verbal o física (Buss, 1961; Cantó; Patterson, 1973; Dollard et al. 1939 citados en Carrasco y González, 2006, p. 8)

Aunque la intencionalidad de hacer daño es una característica necesaria en cualquier tipo de agresividad, Ramírez y Andreu (2008, p. 17) plantean la existencia de diferentes tipos de agresividad referidas a la proximidad y a los objetivos finales que persiguen los actos. Así, los autores plantean como, dentro de estos diferentes tipos la dimensión activa-pasiva se comprende en la

medida en que el agresor ataca activamente a otro con la intención de hacerle daño, mientras que en la dimensión pasiva, el agresor causa daño al no hacer lo que se espera, es decir agrede por ejemplo por omisión. Dentro de la dimensión directa-indirecta, en la primera, el actor se enfrenta cara a cara con su objetivo, sea éste una cosa o un ser humano. En la agresividad indirecta, por otro lado, el atacante ejerce su comportamiento hacia la víctima a través de otros objetos o personas para hacer daño. En este último tipo de agresividad, el agresor es estratégico para evitar la reacción de vuelta del objetivo, así perpetra el acto por medios como la exclusión, negación o el rechazo. Desde esta misma perspectiva, la agresividad relacional, en la que el agresor interfiere en las relaciones de otros a fin manipular maliciosamente hasta causar daño, también podría ser estipulada dentro de las tipologías de la agresividad indirecta (Hernández, 2001, p. 27).

Dada la ambigüedad del constructo agresividad, su tipificación se torna más compleja aún. Las dificultades aparecen en torno a la multi-dimensionalidad y su carácter polimorfo (Carrasco y González, 2006, p. 8) debido a que puede manifestarse en diferentes áreas del ser humano. Al hablar de agresividad se ha de tener en consideración la forma de ejecutarse ya sea activa-pasivamente, directa-indirectamente, físicamente o verbalmente.

Los siguientes cuadros desarrollados por Miguel Ángel Carrasco y M^a José González C. en el año 2006 en el trabajo investigativo Aspectos Conceptuales de la Agresión: Definición y modelos explicativos, muestran una posible clasificación, autores, tipificación y descripción que las conductas agresivas pudieran tener.

Tabla 5. Clasificación conceptual de la agresividad

Criterio de clasificación	Autor/es	Tipología	Descripción
Naturaleza	Buss (1961); Pastorelli, Barbarelli, Cermak, Rozsa y Caprara (1977); Valzelli (1983)	Agresión Física	Ataque a un organismo mediante armas o elementos corporales, con conductas motoras y acciones físicas, el cual implica daños corporales.
		Agresión Verbal	Respuesta oral que resulta nociva para el otro, a través de insultos o comentarios de amenaza o rechazo.
	Galen y Underwood (1997)	Agresión Social	Acción dirigida a dañar la autoestima de los otros, su estatus social o ambos, a través de expresiones faciales, desdén, rumores sobre otros o la manipulación de las relaciones interpersonales.
Relación interpersonal	Buss (1961); Valzelli (1983); Lagerspetz et al. (1988); Björkqvist et al. (1992); Crick y Grotpeter (1995); Grotpeter y Crick (1996); Connor (1998); Crick et al. (1999); Crick, Casas y Nelson (2002)	Agresión Directa o abierta	Confrontación abierta entre el agresor y la víctima, mediante ataques físicos, rechazo, amenazas verbales, destrucción de la propiedad y comportamiento autolesivo.
		Agresión Indirecta o Relacional	Conductas que hieren a los otros indirectamente, a través de la manipulación de las relaciones con los iguales: control directo, dispersión de rumores, mantenimiento de secretos, silencio, avergonzar en un ambiente social, alienación social, rechazo por parte del grupo, e incluso exclusión social.

Continuación de la Tabla 5

Criterio de clasificación	Autor/es	Tipología	Descripción
Motivación	Feshbach (1970); Atkins, Stoff, Osborne y Brown (1993); Kassinove y Sokhodolsky (1995); Berkowitz (1996)	Agresión Hostil Agresión Instrumental Agresión Emocional	Acción intencional encaminada a causar un impacto negativo sobre otro, por el mero hecho de dañarle, sin la expectativa de obtener ningún beneficio material. Acción intencional de dañar por la que el agresor obtiene un objetivo: ventaja o recompensa, social o material, no relacionada con el malestar de la víctima. Agresión de naturaleza fundamentalmente emocional generada no por un estresor externo, sino por el afecto negativo que dicho estresor activa, produciendo ira y tendencias agresivas.
Clasificación clínica	Dodge y Coie (1987); Meloy (1988); Price y Dodge (1989); Dodge (1991); Day, Bream y Paul (1992); Pulkkinen, 1996; Dodge, Lochman, Harnish y Bates (1997); Kolko y Brown (1997); Scarpa y Raine (1997); Viatro, Gendreau, Tremblay y Oigny (1998); Raine et al. (2004)	Agresión Pro-activa (predatoria, instrumental, ofensiva, controlada, en frío1) Agresión Reactiva (afectiva, impulsiva, defensiva, incontrolada, en caliente2)	Conducta aversiva y no provocada, sino deliberada, controlada, propositiva, no mediada por la emoción, dirigida a influenciar, controlar, dominar o coaccionar a otra persona. Reacción defensiva ante un estímulo percibido como amenazante o provocador (agresión física o verbal), acompañada de alguna forma visible de explosión de ira (gestos faciales o verbalizaciones de enfado). Respuesta impetuosa, descontrolada, cargada emocionalmente sin evaluación cognitiva de la situación.

Continuación de la Tabla 5

Criterio de clasificación	Autor/es	Tipología	Descripción
Estímulo elicitor	Moyer (1968)	Agresión Predatoria	Por la presencia de una presa natural.
		Agresión inducida por el miedo	Por el confinamiento o acorralamiento y la incapacidad de escapar.
		Agresión inducida por irritabilidad	Por la presencia de cualquier organismo atacable en el medio, y reforzada por el alivio de la frustración, la privación o el dolor.
		Agresión Territorial	Por la defensa de un área frente a un intruso.
		Agresión Maternal	Por la presencia de algún agente amenazador para las crías de la hembra, incluidas otras madres, y la ejercida contra los propios pequeños.
		Agresión Instrumental	Tendencia a comportarse agresivamente cuando en el pasado esta conducta ha sido particularmente reforzada.
Signo	Ellis (1976); Blustein (1996)	Agresión Positiva	Agresión saludable, productiva, que promueve los valores básicos de supervivencia, protección, felicidad, aceptación social, preservación y las relaciones íntimas.
	Moyer (1968); Bandura (1973); Atkins et al. (1993)	Agresión Negativa	Agresión que conduce a la destrucción de la propiedad o el daño personal a otro ser vivo de la misma especie. No es saludable porque induce emociones dañinas para el individuo a largo plazo.

Continuación de la Tabla 5

Criterio de clasificación	Autor/es	Tipología	Descripción
Consecuencias	Mosby (1994)	Agresión Constructiva (Apropiada, Auto-protectora)	Acto o declaración en respuesta a una amenaza para protegerse de la misma.
		Agresión Destructiva	Acto de hostilidad hacia un objeto u otra persona, innecesario para la autoprotección-autoconservación.
Función	Wilson (1980)	Agresión territorial	Para defender el territorio.
		Agresión por dominancia	Para establecer niveles de poder, una jerarquía de prioridades y beneficios.
		Agresión sexual	Para establecer contacto sexual.
		Agresión parental disciplinaria	Para enseñar conductas y establecer límites a los menores por los progenitores.
		Agresión protectora maternal	Para defender al recién nacido.
		Agresión moralista	Formas avanzadas de altruismo recíproco pueden dar lugar a situaciones de sutil hostilidad o abierto fanatismo.
		Agresión predatoria	Para obtener objetos.
		Agresión irritativa	Inducida por el dolor o por estímulos psicológicamente aversivos.

Tomado de: Carrasco y González, 2006, p. 11.

Como se ha visto, las posibilidades de tipificación de las conductas agresivas son varias y están en función al paradigma con que se intente estudiarla. En su clasificación clínica se ha establecido diferencias distinguiendo la agresividad reactiva de la agresividad proactiva, o, agresividad hostil (en caliente) y agresividad instrumental (en frío). La primera hace referencia a la agresividad motivada por la emoción de la ira, mientras que la segunda, la agresividad instrumental, busca evitar un obstáculo o lograr una meta sin que exista una motivación de la emoción de la ira (Spielberger et al. 1983, p. 160).

El tipo de conducta agresiva (caliente) hostil mantiene una estrecha relación con la impulsividad sin control, en que el comportamiento agresivo tiene como fin el causar daño a otro (Campojo, s.f. p. 73). Psicológicamente, éste tipo de agresividad se asocia con conductas disruptivas, sesgos atribucionales hostiles, déficits de detección de intención con referencia a la interpretación, problemas de internalización tales como la depresión o la somatización y victimización. La agresividad en caliente u hostil ha mostrado mayor propensión a la sobreexcitación fisiológica así como una tendencia a menores niveles en las mediciones del coeficiente intelectual y habilidades verbales pobremente desarrolladas con posible deterioro (o sino infradesarrollo) de las funciones prefrontales y niveles serotoninérgicos bajos (Chertok, 2009, párr. 2, 3).

La agresividad instrumental (en frío o “a sangre fría”) se presenta como una cuestión actitudinal proactiva donde el perpetrador planifica su acción, buscando los medios y herramientas en función de los resultados-meta que se han planteado, y que son los dañar a la víctima u obtener de ello algún beneficio material, económico o de otra índole (Baron y Richardson, 1994, p. 7). Los réditos que estos actos le puedan ofrecer al agresor instrumental tienen relación con la recompensa física, emocional o psicológica que pueda recibir: el poder, control, dominación, satisfacción sexual o el consumo de sustancias (Chertok, 2009, párr. 3). La psicología del agresor proactivo muestra una marcada tendencia hacia un coeficiente de promedio a elevado, mientras que fisiológicamente muestra normalidad de procesos con un control de la función

pre-frontal (Chertok, 2009, párr. 3).

Se ha planteado además el concepto de agresividad de defensa donde la conducta predatoria se muestra como el estímulo causal de la agresividad dirigida hacia la protección. La defensa como acto de supervivencia, el cuidado maternal y la protección territorial (Carrasco y Gonzáles, 2006, p. 15). Sin embargo, esta visión considera la agresión desde el punto de vista etológico, donde se trata de una condición instintiva sin participación neo-cortical pre-frontal. Por tanto, se distinguen las categorías conceptuales de agresividad inter-específica, intra-específica e indiscriminada o reactiva –reacción defensiva, la agresión maternal y agresión irritada– es decir, desde este paradigma, la conducta agresiva es filogenética (Lorenz, 1963, citado en Muñoz, 2000, p. 34).

Las dimensiones de la agresividad física, así como de la agresividad verbal se describen de forma bastante clara en el planteamiento de María Penado expuesto así:

“La agresión de tipo físico se produce por contacto directo con los contendientes, implique un ataque a un organismo mediante conductas motoras y acciones físicas, lo cual implica daños corporales, los puñetazos y las patadas serían ejemplos claros de este tipo de agresividad. La agresión verbal tiene su forma de expresión en el lenguaje y es una respuesta oral nociva para el otro, siendo los insultos o las amenazas unos buenos ejemplos de esta agresividad. Por último la agresión postural se expresa simbólicamente o mediante expresiones faciales o posturas corporales como pueden ser las muecas, gestos de amenaza, etc.” (Penado, 2012, p. 19)

2.2.2. Conceptualización de la Hostilidad

La hostilidad sola mantiene una connotación multidimensional que se puede clasificar en los componentes actitudinales, emocionales y de comportamiento (Sanjuán, Pérez-García, Bermúdez y Sánchez-Elvira, 2000, p. 674). Así como la agresividad, la hostilidad cuenta con distintas perspectivas que amplían su conceptualización. Sin embargo, aún con los distintos matices derivados de las visiones de los autores proponentes, puede verse a la hostilidad como adjetivo que deviene de la cualidad del hostil y como acción hostil, mientras que hostil es definido como un contrario o enemigo (Real Academia Española (RAE)). Etimológicamente, hostilidad proviene del latín *hostis* que comparte su raíz con *ostium* que significa puerta y que implica el peregrinaje, la extranjería, fuera de las puertas. Mientras que *hostil*, en el mismo concepto de foráneo tiene una acepción de enemigo público, de origen extranjero. “Un derivado interesante de *hostis* es *hostio*, *hostire*, que significa represaliar, hostigar, reprimir y también compensar. De ahí “*hostia*”, que es la víctima de un sacrificio (sin excluir al hombre de esta condición). Un laberinto que lleva finalmente a la inmolación del forastero, que es ofrecido como víctima propiciatoria a los dioses patrios.” (etimologíasdechile.com, 2013)

Desde la visión de la Psicología, la hostilidad se trata de una actitud negativa hacia los otros que consiste en la enemistad, la denigración y mala voluntad (Sanz, Magán y García-Vera, 2006, p. 161). El cinismo –impudencia, obscenidad descarada y falta de vergüenza– es tomado en cuenta como uno de los elementos componentes de la hostilidad, donde se expresan motivaciones egoístas y desconfianza de los otros frente a la persona hostil (Sánchez, 2009. P 8; Iacovella y Troglia, 2003, p. 54). La persona con características hostiles puede presentar un estilo de atribución hostil externa al interpretar los actos de los demás como acciones con intencionalidad agresiva (Iacovella y Troglia, 2003, p. 54). Así, al hablar de hostilidad será necesario considerar el aspecto cognitivo inherente al concepto de hostilidad general. Smith (1994, p. 26), expresa además, que en los comportamientos hostiles

existe una devaluación de la pena y los motivos de los demás, fundada en la expectativa de que los otros constituyen fuentes probables de actos dañinos implicando así una visión relacional contrapuesta hacia los demás y un deseo de infligir daño sin tomar en cuenta a los perjudicados.

Generalmente, la actitud hostil, muestra cogniciones aversivas y de desprecio hacia los demás (Spielberger et al., 1983, p. 1). Tal comportamiento de sospecha y resentimiento podría devenir en comportamientos verbales y motores agresivos. La fenomenología de la hostilidad en el constructo ira-hostilidad-agresividad, puede ser vista como un rasgo general en el que existe una devaluación de las motivaciones de los demás en la consideración de una atribución externa de hostilidad (Iacovella y Trogia, 2003, p. 54).

Una de las visiones sobre la hostilidad presenta un planteamiento bi-modal de hostilidad encubierta y hostilidad abierta. La primera hace referencia a las acciones de irritabilidad, mientras que la segunda consiste principalmente en acciones de agresión física y/o verbal (Bendig, 1962 citado en Ramirez y Andreu, 2005, p. 10). Otra distinción más reciente considera la hostilidad en dos factores conductuales: a) experiencial, que se refiere a la experiencia de los procesos afectivos donde la ira y la hostilidad confluyen para generar una vivencia como el cinismo; y, b) la expresiva o de comportamiento, en que la hostilidad se torna abierta en agresividad verbal o física abierta o ambas (Miller et al., 1996).

La hostilidad, suele implicar una actitud cognitiva usualmente acompañada por sentimientos de ira como una unidad emocional (Iacovella y Trogia, 2003, p. 56). Tanto ira como hostilidad muestran efectos fisiológicos similares en los sistemas autónomos y somáticos nerviosos con una predisposición a los comportamientos agresivos dirigidos principalmente a la destrucción de objetos, insultos o a causar algún daño (Carrasco y Gonzáles, 2006, p.15).

De esta manera el concepto hostilidad puede ser catalogado como ira instrumentalizada para hacer daño a otro como reacción a una provocación percibida. Mientras que la agresión instrumental se concibe como una forma premeditada que tiene el objetivo de dañar a la víctima de manera proactiva en lugar de reactiva (Berkowitz 1993, Geen, 2001, citados en Bushman y Anderson 2002, p. 29).

2.2.3. Conceptualización de la ira

El constructo ira es definido por Spielberger et al. (1983, pp. 166-167) como un estado de la emocionalidad humana “que consta de sensaciones subjetivas de tensión, enojo, irritación, furia o rabia, con activación concomitante o arousal (excitación) del sistema nervioso autónomo”. De otra parte, para la Real Academia Española (RAE), la ira es definida como una “pasión del alma, que causa indignación y enojo”, “Apetito o deseo de venganza”, “Furia o violencia de los elementos” y “Repetición de actos de saña, encono o venganza”. Como se habrá notado, sin embargo, en las definiciones expuestas existen otros conceptos que llaman a la definición por su ambigüedad como por ejemplo: pasión, venganza, furia, saña, encono, etc. Al realizar una nueva búsqueda en la RAE, ahora con el planteamiento de Moscoso (2000), quien utiliza el término cólera para referirse a la ira, se precisa que cólera significa ira, enojo, enfado. El Diccionario Manual de la Lengua Española (2007) define ira como un “enfado muy grande o violento en el que la persona pierde el dominio sobre sí misma y siente indignación y enojo.”

Por otro lado, la consideración de la ira como estado y como rasgo corresponde a una visión ampliada del constructo. La ira-estado es interpretada como la variación que la ira puede tener en un sujeto, mientras que la ira-rasgo considera la frecuencia en que aparece y se experimenta la ira a lo largo del tiempo (Spielberger et al., 1983, p. 167). Moscoso (2000, p. 324) expresa que la ira-estado es la reacción transitoria entre el individuo y el medio ambiente en un determinado espacio y tiempo. Tal estado emocional mantiene sentimientos subjetivos negativos con intensidades variables desde la simple molestia hasta

la rabia intensa. Mientras que la ira-rasgo hace referencia a la personalidad en términos de una disposición marcada hacia comportamientos inadecuados en varios momentos y diferentes circunstancias con una frecuencia e intensidad específica (Moscoso, 2000, p. 324). El autor menciona además que, cuando se considera a una persona iracunda, se hace referencia a la personalidad del individuo de quien se espera entonces una mayor frecuencia de reacciones con esta emoción en distintas intensidades y en variados contextos. A pesar de que tanto la ira-estado como la ira-rasgo mantienen un común denominador, la primera es circunstancial y la segunda es constante en la mayor parte del tiempo en el sujeto con una especial sensibilidad hacia la misma.

Otra consideración en torno al control de la expresión de la emoción ira, es que puede ser manifiesta o suprimida de manera voluntaria y con gasto atencional. A esta condición dicotómica, se le ha conocido como ira manifiesta (AO, por sus siglas en inglés respecto a Anger-out) e ira contenida (AI, por sus siglas en inglés Anger-in) (Moscoso, 2000, p. 325; Spielberger et al., 1983, pp. 168). La concepción AI connota un control de la ira dirigida hacia sí mismo, con una inhibición de la tendencia a la acción externa de la emoción, en tanto que la AO, o ira manifiesta, refleja una condición en la que el sujeto operativiza su ira hacia una expresión externa con una reactividad exagerada, particularmente frente a situaciones de acoso o de situaciones inductoras hacia la agresividad (Smits y De Boeck, 2007, p. 55).

Mientras que la ira suele ser definida en términos afectivos, la hostilidad abarca un concepto más amplio que involucra además lo cognitivo en el complejo ira-hostilidad (Pérez-García, Sanjuán, Rueda y Ruiz, 2011, p. 593). Tal combinación dejaría entrever un acto complejo donde confluyen cogniciones de resentimiento, venganza y cinismo, y así encontrar similitudes conceptuales con la RAE u otros diccionarios que promueven tal definición del término.

2.3. Adolescencia y videojuegos

2.3.1. Caracterización del adolescente

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2013) considera la etapa de la adolescencia en las edades comprendidas entre los 10 y los 19 años. El inicio de esta etapa se encuentra marcada por cambios fisiológicos, sexuales y emocionales. Se ha observado que las etapas etarias de inicio de la pubertad, tanto en varones como en mujeres, ha sufrido cambios hacia una reducción de edades para la entrada a la pubertad. Las razones de este hecho se explican en gran parte debido a los mejores estados de salud y nutrición actuales.

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2013) considera además, dos fases en la etapa de la adolescencia: Temprana, comprendida entre los 10 y los 14 años de edad y la tardía, para entonces ubicar la segunda etapa de los 15 a los 19 años de edad. Sin embargo, nuevas ponencias ubican una tercera etapa comprendida entre los 19 y 24 años de edad en la que se reduce un año a la etapa anterior. A este momento de la adolescencia se le ha dado a conocer como adolescencia tardía (Ros, Morandi, Cozzetti, Lewintal, Cornellá y Suría, s.f., p. 31). Así, las etapas quedarían conformadas como: temprana (10 a 14), mediana (15 a 18) y tardía (19 a 24).

En el primer momento, el de la adolescencia temprana, los cambios suceden de manera profunda sin ser evidentes físicamente con un desarrollo fisiológico interno, con aumento considerable en el número de neuronas y una reorganización radical de las mismas (Unicef, 2011, p. 6). En este período, existe un notable desarrollo del lóbulo frontal con un correspondiente desarrollo de la capacidad de toma de decisiones y razonamiento. En los varones, al tener una entrada más tardía a la adolescencia, se pueden reflejar tendencias mayores hacia la impulsividad y la acriticidad en los actos (Unicef, 2011, p. 6).

En el Manual de Contracepción de España (Ros, Morandi, Cozzetti, Lewintal, Cornellá y Suriáls, s.f.) se presentan algunos planteamientos en

relación a la segunda etapa, de los 15 a los 19 años de edad, tales como que los cambios fisiológicos continúan con un incremento en la capacidad cognoscitiva de análisis reflexivo. Las relaciones sociales, en la opinión de los miembros del grupo al que buscan pertenecer, toman importancia crucial la consecución de la definición de su identidad, auto-concepto y autoestima. La temeridad, experimentada en la etapa anterior, propende a disminuir tomando decisiones y evaluando riesgos de manera más sensata. El género femenino, suele correr mayor riesgo físico y psicológico, toda vez que pueden tornarse vulnerables a procesos depresivos o trastornos alimentarios como la anorexia, la bulimia y la ansiedad provocada por los estereotipos mediáticos de belleza y estatus.

En la adolescencia tardía –19 a 24 años de edad– el adolescente se encuentra en la recta final de su desarrollo en lo referente a reproductividad, sexualidad, talla, funciones cognoscitivas y emocionales, a no ser que se haya sufrido algún desequilibrio anterior. Socialmente se considera una aceptación de la imagen corporal, una identidad mejor definida y una consecuente lucha respecto a la independencia/dependencia. En esta etapa, los adolescentes se insertan en la vida socio-laboral y consideran una escala de valores como parte de su desempeño cotidiano. (Ros, et al., s.f., p. 31).

2.3.2. Influencia de los videojuegos en adolescentes

No obstante que los videojuegos han sido estudiados desde varias perspectivas, en cuanto a su influencia, tanto positiva como negativa, los hallazgos encuentran pocos puntos de acuerdo. Una de las influencias más discutidas e investigadas es aquella que relaciona a los videojuegos con los comportamientos agresivos entre quienes juegan videojuegos; donde, por una parte están aquellos que no encuentran relación de influencia en los comportamientos agresivos, argumentando que “gran parte de la investigación sobre el uso de videojuegos violentos se basa en medidas para evaluar agresión que no se correlacionan con la violencia del mundo real.” (Miller, 2010, p. 1).

De otro lado están aquellos que encuentran relación entre los videojuegos y las conductas agresivas, principalmente en adolescentes. Anderson y Bushman (2001, p. 354) presentan hallazgos donde la exposición a videojuegos violentos altera fisiológicamente la excitación y la agresividad que se relaciona con los pensamientos y sentimientos agresivos.

Anderson y Carnagey (2009, p. 737) encontraron una correlación positiva nominal con el nivel de agresividad media y el uso de videojuegos con escenas de violencia al momento de terminar de jugar. De manera interesante, los autores reportaron también que los resultados estuvieron relacionados además con la variable de dificultad de juego, donde se encontró una correlación positiva con la agresividad mostrada en hombres, mientras que en mujeres se observó una correlación negativa.

Empero, la mayoría de los video-jugadores no ha demostrado psicopatologías comprobadas que tengan relación directa con el hecho de jugar videojuegos. (Funk, Hagan, Schimming, Bullock, Buchmany Myers, 2002, p. 135).

Por otro lado, están aquellos que encuentran en los videojuegos una forma de influencia positiva de aprendizaje pro social, el aumento de destrezas en la búsqueda de soluciones, la capacidad de aprender en un entorno seguro, un efecto de catarsis, estimulación de la capacidad lógica, perseverancia, capacidad de concentración, una forma de entrar en las nuevas tecnologías, la memoria y la repetición (Gentile, 2011, p. 75). A diferencia de la creencia común, los efectos de los videojuegos, aunque no inexistentes, no son alarmantes. Esta afirmación se encuentra sustentada en el estudio cuantitativo realizado por Rodríguez y Sandoval (2011, p. 108), sobre las influencias inherentes a la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta en el consumo de videojuegos y juegos para computador, donde se realizó un estudio en dos fases, “en la primera se realizó un estudio experimental, tipo factorial al azar 2X2, cuyos factores básicos correspondieron

al grado de consumo habitual o previo de videojuegos en dos niveles: alto consumo previo, más de dos horas diarias; bajo consumo previo, menos de una hora al día. El otro correspondió a la exposición a un videojuego con dos niveles: no exposición y exposición a 10 minutos. Los resultados de éste estudio reflejaron que “la no exposición de la mitad de los niños, permitió una explicación de las razones por la cuales muchos diseños factoriales con notable planteamiento y metodología no tienen resultados observables concretos.” De hecho, al comparar las dos fases del estudio no se mostró existencia de “diferencias significativas entre los distintos tipos de video jugadores, pero no lograron aclarar las posibles diferencias que pudieran existir respecto del factor tiempo de exposición cuando este tomaba el valor cero, es decir, cuando los participantes no eran expuestos al videojuego.”

Funk y Buchman (1996, p. 25) plantean que si existiera una relación probablemente esta sería bidireccional donde los video jugadores expresen sus propias cualidades al momento de elegir el tipo de juego y el tiempo invertido en jugar. Sin embargo, se debe notar que los videojuegos tienen características potenciales para generar aprendizaje en los usuarios debido a que incluyen demostraciones, ensayos y refuerzos conductuales (Funk, Chan, Brouwer, Curtiss, Simile, 2006, p. 4). Las reiteraciones y recompensas al momento de elegir una determinada opción que hace ganar en el juego, pueden considerarse refuerzo positivo en el proceso de aprendizaje (Funk, et al, 2006, p. 5).

Otro factor propuesto en los estudios de diversos autores es el de la desensibilización hacia la violencia y a las consecuencias en la vida real. (Funk, et al, 2006. p. 5, Funk, Baldacci, Pasold, Baumgardner, 2004, p. 25) Tal desensibilización puede ser definida como la reducción o erradicación de las respuestas cognitivas, emocionales y de comportamiento en última instancia, a un estímulo. (Funk, Hagan, Schimming, Bullock, Buchmany Myers, 2002, p.136). Los autores, también plantean que un proceso de desensibilización podría obcecar el razonamiento moral que en condiciones normales serviría

como inhibidor de la agresión y, por tanto, podría desembocar en conductas violentas (Miller, 2010, p. 2).

De acuerdo con las teorías de aprendizaje social (Bandura, Ross, Ross, 1961, p. 575) la gente adquiere las respuestas agresivas de la misma manera que adquieren otras formas complejas de comportamiento social, ya sea por experiencia directa o mediante la observación de los demás. La teoría del aprendizaje social explica la adquisición de conductas agresivas, a través de procesos de aprendizaje observacional y proporciona un útil conjunto de conceptos para comprender y describir las creencias y expectativas que guían el comportamiento social. La teoría del aprendizaje social –en especial los conceptos clave relacionados con el desarrollo y el cambio de las expectativas y cómo se interpreta el mundo social– es particularmente útil en la comprensión de la adquisición de conductas agresivas y en la explicación de la agresión instrumental. No obstante, aún desde esa teoría, la existencia del síndrome AHI no parece estar en relación directa como causa-efecto con los videojuegos.

Por otro lado, Miller (2010, p. 2) del *Harvard Mental Health Letter*, identifica al menos tres variables moderadoras como características de personalidad identificables que podrían coparticipar para determinar la existencia o no de conductas agresivas: un neuroticismo alto (propenso a la ira y a la depresión, muy emocional y enojadizo fácilmente), baja amabilidad social (frío, indiferente a los demás) y bajos niveles de conciencia (tendiente a actuar sin pensar, a no cumplir las promesas y a romper reglas).

Con cada vez menores diferencias de género, tanto en hombres como en mujeres, los videojuegos ocupan un sitio importante dentro de las opciones de las actividades lúdicas actuales. De hecho, recientes datos comerciales de ventas demuestran que la industria de los videojuegos ha empezado a superar a la industria del cine, la televisión, la radio y los medios impresos, llamados mass media.

Aunque las coincidencias entre las investigaciones existentes sobre los videojuegos y sus efectos en los video jugadores son muy pocas, es oportuno plantearlas de manera resumida dentro del marco de la perspectiva de la presente investigación. En primera instancia, los investigadores consideran que los videojuegos constituyen “la puerta de entrada a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en niños de cada vez menor edad.” (Belli y López, 2008, p. 160). En segunda, se hallan puntos en común en que los videojuegos tienen incidencia a nivel cerebral, bajo el concepto de que “todo lo que hacemos tiene un efecto en el cerebro” (Daphne Bavelier, 2012; REDES, 2012). En tercera, que la interactividad que proveen los videojuegos involucra de manera activa a quienes juegan video juegos en el entorno del juego para tomar decisiones, focalizar objetivos y plantear estrategias (REDES, 2012). Finalmente, en cuarta instancia, que la incidencia es cada vez más creciente en niños, preadolescentes y adolescentes en sus distintas etapas (ADESE, 2008). En esta línea y como se planteó en el inicio, las diferencias son mucho mayores y distantes en lo referente a posibles efectos que los videojuegos podrían tener en los usuarios.

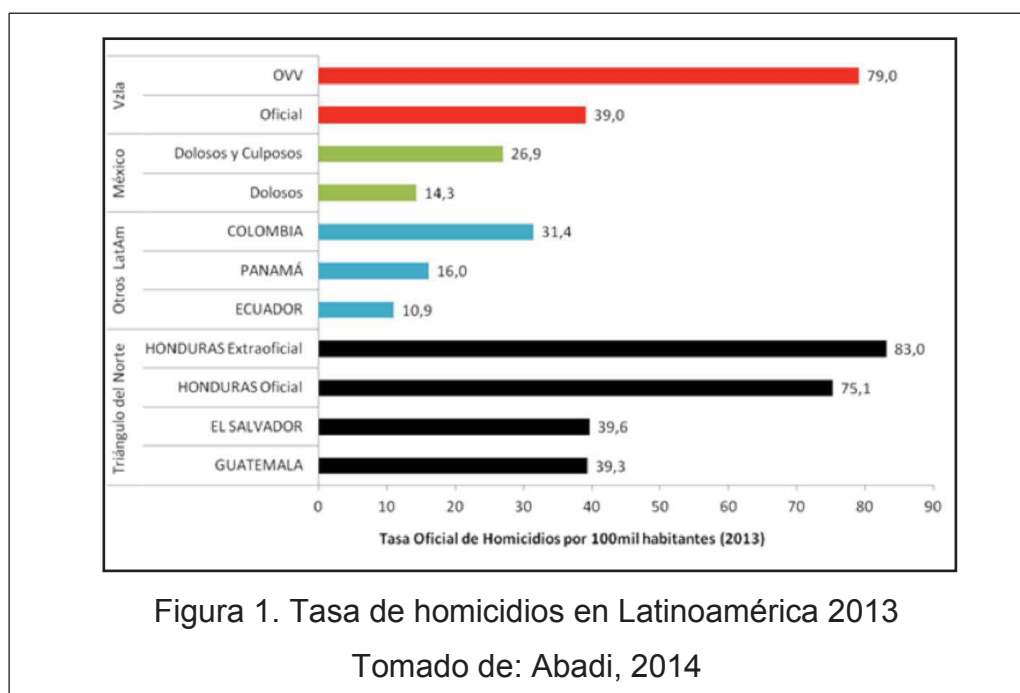
Los videojuegos podrían concebirse en su uso por niños y adolescentes desde al menos 5 dimensiones: tiempo invertido en jugar, el contenido o tipo de juego, el contexto del juego, la estructura del juego y la mecánica de juego (Gentile, 2011). Los dos primeros hacen referencia a las variables investigadas en el presente estudio de manera directa, mientras que las tres siguientes tienen que ver con la manera de jugar o el juego mismo, sin embargo, se podrían considerar además otras variables como la personalidad (etapa de psicodesarrollo) del jugador, así como otras propias de su entorno.

2.3.3. Incidencia en el contexto social actual

Uno de los problemas acuciantes de la sociedad actual es la violencia expresada en agresividad hacia sí mismo o hacia otros. De hecho, la Organización Panamericana de la Salud (OPS), en su Informe mundial sobre la

violencia y la salud (2003, p. 27), establece por cada 100000 habitantes una fluctuación promedial de 0,9 a 36,4 homicidios causados por violencia interpersonal entre niños, adolescentes y adultos jóvenes de 10 a 29 años de edad. El índice más alto mostrado corresponde a Latinoamérica, mientras que el índice menor se lo adjudica a Europa. En América Latina, Colombia y El Salvador lideran notablemente tales índices con 80,4 y 50,2 respectivamente por cada 100000 habitantes. La Organización SENDASAL (2012), Género y Desigualdad en América Latina, publica las estadísticas a 2012 en que de 84 países, Brasil ocupa el tercer lugar entre las tasas de homicidio femenino con 4,4 por cada 100000 mujeres, mientras que Colombia presenta un índice de 6,2 en el mismo índice.

Sin embargo, según el artículo de Abadi (2014) publicado en el portal web PRODAVINCI, el Observatorio Venezolano de Violencia (OVV) habla de 79 muertes por violencia por cada 100 mil habitantes en este país posicionándose a la altura de Honduras (83 extraoficial y 75 oficial). Por otro lado, otro estudio realizado por la ONG ODH Grupo Consultor, coloca a Colombia con 31,4 y a Ecuador con 10,9.



La agresividad tiene un impacto importante en las entrañas de la sociedad. Para la Organización Mundial de la Salud (OMS), uno de los principales problemas de salud pública, es la violencia alrededor del mundo. Sin embargo, la dificultad de conceptualización y por tanto de la comprensión de la etiología de los comportamientos agresivos y de la misma agresividad ha retardado el encuentro de mecanismos de prevención y tratamiento exitosos. En este sentido se han propuesto varios sistemas taxonómicos de la agresividad y sus orígenes, sin que aún se halle una forma que abarque todos los conceptos necesarios o que mantenga una mayor aceptación en el campo científico. Esta falta de claridad conceptual ha hecho que las investigaciones tomen rumbos diversos y distintos entre sí. De hecho, aun en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-IV-TR, 1995) no existe una definición específica y clara de agresión ni una específica taxonomía patológica de ella.

Sin embargo, más allá de actividades delincuenciales que se encuentran tipificadas en la ley, el acoso escolar y/o laboral representados en hostigamiento o “bullying” y “mobbing” es parte de la vivencia cotidiana de niños, adolescentes y adultos que podría ser considerada como una sub-categoría de la agresividad donde una persona es agredida por sus pares de manera repetida en un período específico y que como consecuencia siente perturbación psicológica o física (Ramos, 2010, p. 2).

En referencia a las estadísticas en nuestro país sobre el tema de bullying y mobbing existe muy poco. En el marco de una investigación a nivel nacional del proyecto “Mi Opinión Sí Cuenta”, a través de la colaboración del Instituto de la Niñez y la Familia (INNFA) y del Instituto Internacional de Defensa de Niños y Niñas (DNI), Catherine McBride (2012, p. 2) de la Universidad San Francisco de Quito, presenta el siguiente informe de incidencia de Bullying en un estudio realizado en el año 2004 con 980 niños y adolescentes, donde expone lo siguiente:

- Un 32% (1 054 112 niños y adolescentes, del total de 5 millones que hay en el país) es pegado e insultado “a veces” por sus compañeros.
- El 22,6% son niños entre la edad de 6 a 11 años
- El 20,1% son niños entre 15 a 17 años.

Aunque tal investigación plantea una alta incidencia de violencia en los estamentos sociales que, sin haber sido tipificados por la ley, sí constituyen expresiones perturbantes hacia los demás, los datos mostrados no podrían ser tomados en cuenta de una manera definitiva, toda vez que se pueden apreciar errores de concepción estadística como por ejemplo: El redondeo a 5 millones de niños, la consideración a nivel nacional a partir de una muestra que, aunque puede ser representativa del universo, no puede permitir extrapolar a cifras específicas sino que debería hablarse en términos de rangos o intervalos de confianza y, finalmente, no se muestra la metodología de la investigación en lo referente a toma de muestra, concepción teórico-estadística, análisis de los datos, etc.

2.3.4. Tiempo de jugar videojuegos

En este marco, las investigaciones muestran que entre los niños y adolescentes (8 a 16 años) de clase media en Norte América el 88% de los varones y el 66% de las mujeres reportaron jugar videojuegos al menos una hora semanal. Entre los varones, un 29% reportaron jugar de 3 a 6 horas semanales en promedio (Funk, 1993, citado en Sherry, 2001, p. 412). En datos para Latinoamérica, Bringué y Sádaba (2008, p. 136-137) coordinan la publicación “La generación interactiva en Iberoamérica: Niños y adolescentes ante las pantallas”, donde expresan que en realidades como las de México, Venezuela, Colombia, Perú, Argentina, Brasil y Chile entre los 6 y los 9 años de edad, ante la pregunta de, si juegan o no video juegos, el 73% afirmaron que sí, mientras que en edades de 10 a 18 años se redujo a 67% tal afirmación.

En referencia al tiempo invertido en videojuegos entre adolescentes de 12 a 13 años de edad –aunque existen diferencias entre los países– Venezuela, Chile, Brasil y Argentina, el 40%, afirman jugar más de dos horas diarias. México, Perú y Colombia, mantienen niveles de juego entre una y dos horas diarias permaneciendo en lo que en la publicación se llama “*medium users*”, con una tendencia hacia la baja y con la diferencia de que en Perú la media sube en los fines de semana especialmente en las chicas (Bringué y Sádaba, 2008, p. 136-137).

Bringué y Sádaba (2008, p. 40) también plantean tres posibles tipos de usuarios típicos en la realidad latinoamericana: “*heavy users*” para quienes juegan más de dos horas diarias (14 horas semanales, aprox.), “*medium users*”, para quienes juegan entre una y dos horas diarias (7 a 10 horas semanales) y “*light users*” para quienes juegan menos de una hora diaria (menos de 7 horas semanales).

2.3.5. Tipo de videojuego preferido

Las investigaciones difieren en gran manera al tratar los posibles efectos que los Videojuegos podrían tener sobre los video jugadores en relación al tipo de juego preferido, el tiempo invertido en jugar, la sola exposición al ambiente virtual propuesto por el sistema del juego y la concepción del mundo real circundante.

Sobre los tipos de juegos preferidos en los países como México, Venezuela, Colombia, Perú, Argentina, Brasil y Chile “en términos generales son los juegos de ‘acción’: los géneros de aventuras (63%), deportes (52%) y lucha (48%) aglutinan los índices más altos de preferencia. Sin embargo, aquellos más intelectuales, como los juegos de inteligencia (35%) o simulación (19%) no llegan a gustar a la mayoría de los encuestados” (Bringué y Sádaba, 2008, p. 152).

Así por ejemplo, de estos, un 17% se caracterizó por preferir juegos con violencia humana y un 31.9% con violencia de fantasía; el 29.4% con deportes violentos, mientras que el 19.7% prefirió entretenimiento general y tan sólo el 1.8% decidió por temas de educación.

2.3.6. Personalidad en el adolescente que usa video juegos

La consideración de la personalidad del video jugador en torno a la influencia que los videojuegos puedan tener sobre éste, es tema discutido entre los investigadores. De un lado se encuentran quienes promueven la idea de que la influencia de los videojuegos en adolescentes jugadores se encuentra en relación directa con sus rasgos de personalidad. Miller (2010, p. 2) plantea que, tras las investigaciones de los psicólogos Patrick Markey y Charlotte Markey, se encontró que un porcentaje de video jugadores adolescentes podrían resultar más agresivos como resultado de la influencia de la interacción con videojuegos violentos, pero que la mayoría, no se ven afectados. Además, el editor de la revista *Harvard Mental Health Letter* (Miller, 2010, p. 2) dice que llegó a la conclusión, luego de realizar una revisión de la investigación, que una combinación de tres rasgos de la personalidad: neuroticismo, baja amabilidad y bajos niveles de consciencia, generarían mayores niveles de influenciabilidad hacia pensamientos y acciones agresivas en adolescentes video-jugadores. Los tres factores de la personalidad considerados son parte de los “Cinco Grandes” factores de personalidad, (Eysenk) donde neuroticismo hace referencia a una tendencia hacia la ira y la depresión con una alta emocionalidad; la baja amabilidad considera la indiferencia hacia el otro y los bajos niveles de consciencia se refiere a la tendencia a la impulsividad, la ruptura de promesas y reglas.

En relación al grupo con mayor concentración de frecuencia, los estudios demuestran que se encuentra en edades comprendidas entre los 9 y los 16 años con la mayor concentración en los 9-10-12-13 y 15 años, con el 84,58% tanto para hombres como para mujeres, aunque existe una ligera diferencia en

la utilización global hacia los hombres. (Diez, s.f., p. 73)

Aunque se considera que los efectos de la influencia de los videojuegos en los comportamientos agresivos se evidencian en las tres etapas de la adolescencia –temprana, media y tardía– la primera etapa, que se da cuando la personalidad y la activación fisiológica se encuentra en su inicio, podría ser mayormente susceptibles a tales influencias (Kirsh, 2002, p. 384). No obstante, la influencia de los videojuegos en relación a los cambios en el proceso de desarrollo en la adolescencia no han sido mayormente abordados (Kirsh, 2002, p. 387).

Funk, Hagan, Schimming, Bullock, Buchman y Myers (2002, p. 136) reportaron un estudio en el cual se comparó la preferencias de videojuego en 72 jóvenes que se encontraban bajo arresto con la preferencia de 30 jóvenes que no cumplían ninguna condena de tipo carcelario en lo referente al tipo de juego violento y no violento. A los dos grupos se les permitió jugar uno u otro juego de destrucción de objetivos, sin embargo en uno de ellos debía destruir figuras geométricas –considerado no violento– y el otro debía destruir objetivos con misiles hacia un jugador. El hallazgo más importante fue que los jóvenes contraventores prefirieron el juego denotado como violento (misiles hacia jugador) demostrando una mayor predilección e inversión de tiempo.

En la investigación realizada por Barnett, Vitaglione, Harper, Quackenbush, Steadmany Valdez (1997, p. 1318) sobre las relaciones existentes entre la preferencia por los juegos violentos y varias características de la personalidad, se reportó como hallazgo que la preferencia por un juego violento tenía correlación con una baja puntuación en la empatía como rasgo relativa a la introversión, autoestima baja, baja consciencia.

De la Peña (2010, p. 92) refiere el hallazgo de Lange (1929) sobre su estudio de criminalidad realizado con gemelos (donde: MZ –mono cigoto– y DZ –dizigoto–) donde encontró una correspondencia de un 77% en MZ y un 12% en DZ para llegar a la conclusión que la criminalidad puede ser hereditable. Otro

estudio referido por la misma autora revela una concordancia del 52% en presos gemelos MZ (hombre-hombre) y un 22% en DZ (hombre-hombre).

3. OBJETIVOS

Bajo la consideración de las posibles variables a ser tomadas en cuenta (Gentile, 2011) y expresadas anteriormente, el presente trabajo se centrará en la investigación de dos de estas: tiempo invertido en jugar y contenido o tipo de juego y su relación con el síndrome AHI. De esta manera se busca como objetivo general comprobar la relación de las variables tipo de juego preferido y tiempo invertido en Videojuegos con las conductas del síndrome AHI en adolescentes que juegan video juegos.

Los objetivos específicos buscados dentro de la presente investigación versarán en la determinación de la relación existente entre cada variable del síndrome AHI y cada uno de estos factores investigados: tiempo y tipo de juego.

1. Relacionar las variables tipo de juego preferido y tiempo invertido en Videojuegos y hostilidad.
2. Relacionar las variables tipo de juego preferido y tiempo invertido en Videojuegos y agresividad.
3. Relacionar las variables tipo de juego preferido y tiempo invertido en Videojuegos e ira.

Un factor final (cuarto objetivo específico) que se ha considerado como extra complementario al presente estudio es el establecimiento de la relación entre conductas del síndrome AHI y el tipo de familia (monoparental o biparental) con quien conviven los integrantes de la muestra.

4. HIPÓTESIS

- H1. La variable tipo de juego preferido tiene relación significativa con la agresividad en adolescentes que juegan video juegos.
- H2. La variable tipo de juego preferido tiene relación significativa con la hostilidad en adolescentes que juegan video juegos.
- H3. La variable tipo de juego preferido tiene relación significativa con la ira en adolescentes que juegan video juegos.
- H4. La variable tiempo invertido en jugar videojuegos tiene relación significativa con la agresividad en adolescentes que juegan video juegos.
- H5. La variable tiempo invertido en jugar videojuegos tiene relación significativa con la hostilidad en adolescentes que juegan video juegos.
- H6. La variable tiempo invertido en jugar videojuegos tiene relación significativa con la ira en adolescentes que juegan video juegos.
- H7. Los adolescentes que juegan video juegos y que viven con familias monoparentales muestran índices más elevados de relación con las conductas del síndrome AHI que aquellos que viven en con familias biparentales.

5. MÉTODO

5.1. Tipo de diseño y enfoque

La presente investigación se llevó a cabo con un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental de observación de las variables para, de esta manera, establecer las correlaciones existentes entre las variables investigadas. Se planificó una investigación transversal de tipo descriptiva no probabilística, intencional (de conveniencia) discrecional, donde se establecieron grupos considerados como semejantes a la población investigada.

5.2. Muestra/Participantes

La definición de la muestra participante en la presente investigación se realizó en base a criterios de accesibilidad, disponibilidad y criterios de inclusión y exclusión específicos necesarios para la realización del estudio.

Tabla 6. Criterios para definición de la muestra

Criterios de inclusión	
Edad (años)	13 a 18
Género	Hombres y mujeres
Estudios	Secundaria y bachillerato
Clase socioeconómica	Media y media ascendente Nivel de ingresos de los padres en un rango de USD 300 y USD 1500
Residencia	Quito
Juego con videojuegos	Indiferente
Tiempo de juego con videojuegos	Indiferente
Tipo de tipo de videojuegos	Indiferente
Criterios de exclusión	
Incapacidad mental	Diagnosticada clínicamente
Enfermedades neurológicas/psiquiátricas	Diagnosticada clínicamente
Asentimientos	Si algún padre no lo permite expresamente
Aceptación personal	Si algún estudiante no desea participar de la investigación y lo manifiesta

Se seleccionaron, y aceptaron para ser parte de la investigación, tres instituciones educativas, una ubicada en el centro-sur de la ciudad, una en el centro-norte y una en el norte de la ciudad de Quito. Con estudiantes de los tres colegios, de modalidad mixta en cuanto al género, se conformó la muestra: uno de ellos aportó con uno de sus paralelos (9no de básica), otro con dos de sus paralelos (9no y 10mo de básica) y uno de ellos con tres de sus paralelos (9no y 10mo de básica y 2do de bachillerato). En suma la muestra quedó conformada por n=241 sujetos participantes.

En relación al género, la muestra (n=241) se estructuró de la siguiente forma: un 48,1% de hombres y un 51,9% de mujeres (Tabla 7).

Tabla 7. Conformación de la muestra por género

GÉNERO				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	HOMBRE	116	48,1	48,1
	MUJER	125	51,9	100,0
	Total	241	100,0	

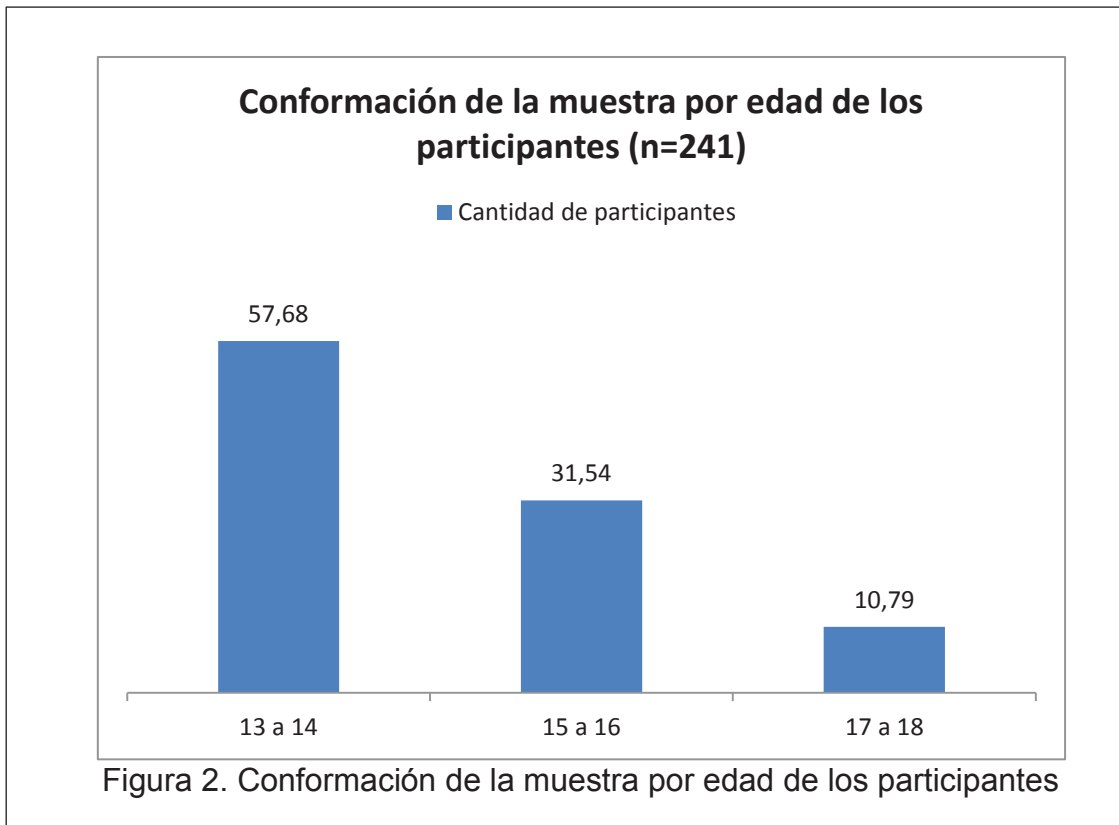
(n=241)

La muestra se dividió (Figura 2) por un 57,7% (n=139) en edades comprendidas entre los 13 y los 14 años; el 31,5% (n=76) fue de edades entre los 14 a los 15 años y el 10,8% (n=26) en edades entre los 17 y los 18 años.

5.3. Recolección de datos

La recolección de datos se realizó con dos instrumentos de auto-aplicación:

1. Cuestionario socio-demográfico ad hoc para este estudio y,
2. Escala psicométrica de agresividad para adolescentes (AQ-PA). (Buss y Perry, 1992)



Cuestionario sociodemográfico (Anexo 4)

Este cuestionario se desarrolló en función de las necesidades del estudio, tomando en cuenta las variables: cómo y dónde vive (socio cultural), cuándo y cuánto tiempo juega y, qué y con quién juega el adolescente.

Para lograr el objetivo se desarrolló el cuestionario de opción múltiple con tres divisiones programadas para contestarse en un tiempo previsto entre los 8-10 minutos:

1. Datos generales de la unidad muestral
2. Sector donde vive y tipo de familia
3. Comportamiento hacia los videojuegos
 - a. Juega, no juega
 - b. Tipo de juego preferido
 - c. Tiempo de juego
 - d. Edad de inicio (si es que juega)

- e. Control parental (tiempo y tipo)
- f. Preferencia de compañía al jugar (si es que juega)

Los datos generales tomaron en cuenta el nombre del participante, Edad, Género y Año escolar que cursa. En las etapas de validación, este punto no constituyó un problema para los participantes.

Se determinó un número identificativo a cada posible respuesta por cada pregunta. Es decir, que para el caso de la pregunta sobre el año escolar que cursa la unidad muestral, por ejemplo, se asignó el número “1” para 9no, el “2” para 10mo grado y el “3” para 2do de bachillerato. De la misma manera se procedió en las demás posibilidades, por ejemplo en el caso de la pregunta 3 ¿juegas videojuegos? Se determinó “1” para el caso de que sí juegue y “2” para el caso de que no juegue videojuegos. Así se procedió con todas las preguntas a excepción de la pregunta 4 que se describe a continuación.

La estructura familiar y el sector de residencia de los participantes permitieron el establecimiento de su visión y comportamiento socio cultural, así como la relación existente con el control parental.

En relación al comportamiento de los participantes hacia los videojuegos se dio la posibilidad de contestar si juega o no para continuar con el cuestionario o pasar al siguiente tema inherente a la agresividad.

Sobre el tipo de videojuego preferido se elaboró un listado 29 títulos y uno extra en que podía colocar, en caso de no existir su juego preferido en el listado, el nombre de su juego predilecto. El listado establecido fue desarrollado de la investigación de ranking's de consumo y ventas a nivel mundial (ADESE, 2008). Además de la opinión de expertos en tiendas de la zona investigada y la opinión de 35 jugadores adolescentes. El listado propuesto no tuvo diferenciación por categorización de juego, ni por tipo de plataforma utilizada, costo o posibilidad de adquisición del videojuego, únicamente se tomaron en

cuenta los factores antes descritos.

Para la tabulación de la pregunta 4 “Escoge el juego que más prefieres (uno solo)” se realizó un análisis previo de las posibilidades de respuesta de los videojuegos preferidos categorizándolos como violentos y no violentos. Así bien, se determinaron los juegos por su índice de agresividad presente de menor a mayor donde 1 fue el más bajo y 4 el más alto. Posteriormente se estableció como punto de corte la media para finalmente plantear “1” como no agresivo y “2” como agresivo. Los índices utilizados para la consideración del nivel de agresividad entre un videojuego u otro fueron: 1) la clasificación propuesta por la ESRB y PEGI, 2) La opinión de expertos y 3) la consideración de adolescentes. De esta manera se plantearon 7 categorías con sus respectivas descripciones descritas en la Tabla 8.

Bajo los parámetros descritos en la Tabla 8, se solicitó a tres adolescentes que calificaran a cada uno de 44 juegos considerados con un “1” si consideraban que el videojuego contenía en alguna parte lo descrito y con “0” si no lo contenía. El investigador, por su parte, revisó o jugó cada uno de los videojuegos para realizar una ponderación. El promedio obtenido de la categorización entregada por los adolescentes fue valorado con un 40% del peso total, mientras que la clasificación realizada por el investigador fue ponderada con el 60% restante. Esta diferencia de peso en la ponderación se consideró debido a que el investigador tomó en cuenta factores necesarios para el análisis de la investigación en curso, como por ejemplo, ciertas palabras que se encontraban en otro idioma y que, en algunos casos, los adolescentes no consideraban agresivas por no entenderla o, en algunos casos, debido a que los dibujos del interface son comunes e infantiles (Mario Bros), se daba por hecho que no tenía ningún tipo de agresividad o no entraban dentro de los parámetros establecidos para el estudio. La puntuación más alta obtenida por cada juego en su índice de agresividad fue de 28 puntos por cada clasificador, mientras que la mínima fue de cero. La media fue de 21.5 puntos (Tabla 9).

Tabla 8. Parámetros de categorización de videojuegos

VIOLENCIA MOSTRADA EN VIDEOJUEGOS		
FACTOR DE PONDERACIÓN	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
1	COMPETENCIA	Compite contra alguien o algo. Puede ser contra el tiempo, contra un score, contra otro jugador, sea virtual o presencial.
2	VIOLENCIA VERBAL	Los participantes, ya sean protagonistas, personajes secundarios u otros, como narradores, se expresan de manera soez independientemente si es en el idioma conocido o no por el jugador.
3	GOLPES	El juego contempla golpes entre jugadores en lucha o golpes hacia algo.
4	DESTRUCCIÓN (MUEBLES E INMUEBLES)	El juego contempla algún tipo de destrucción de carros, construcciones de cualquier tipo, estructuras, edificios, utensilios, equipos u otros.
5	USO DE ARMAS	Los participantes utilizan cualquier tipo de armas manuales, automáticas, caseras, futuristas o convierten elementos cotidianos en armas.
6	DAÑO FÍSICO DEL CUERPO - SANGRE	El juego contempla agresión que causa daño corporal hacia otro y/o se ve la representación de sangre como parte del juego.
7	MUERTE	El videojuego contempla la muerte de algún personaje que es descriptiva visualmente –se ve que “queda muerto”, por ejemplo– o se tiene que matar para pasar niveles o para otros objetivos que se plantean como “avanzar o progresar”.

En relación al tiempo de juego se investigaron las variables correspondientes al tiempo de juego por semana, horas de juego en cada vez que juega y hace cuánto tiempo jugó la última vez. Para el caso del tiempo que juega por semana se estableció un índice de cantidad de veces en cada semana, con un rango que fue desde “1 vez” hasta “más de 8 veces” por semana. La pregunta de cuánto juega, cada vez que juega, se planteó con un rango nominal desde “menos de una hora” hasta “más de 12 horas” con intervalos de una hora. Finalmente, en la pregunta de cuándo fue que jugó la última vez, se plantaron las posibilidades con un mínimo de “Ayer” hasta un máximo de “Hace dos meses o más”, son 4 opciones más dentro de este rango.

Tabla 9. Categorización de videojuegos

	VIDEOJUEGOS	TOTAL	CLASIFICACIÓN PARA EL ESTUDIO
1	Call of duty	28	ALTA AGRESIVIDAD
2	Counter Strike	28	
3	Gears of wars	28	
4	GTA	28	
5	Resident evil	28	
6	Battlefield 3	28	
7	DOTAZ	28	
8	Batman arcam asilum	26	MEDIA ALTA AGRESIVIDAD
9	God of war	26	
10	New super mario bros	26	
11	Plantas vs. zombies	26	
12	Assassins creed	26	
13	Injustece	26	
14	League of Legends	26	
15	Castlevania's	26	
16	Crash	26	
17	HON	26	
18	SPIDERMAN	26	
19	Super Smash Bros Brawl	26	
20	Clash of Dans	22	MEDIA BAJA AGRESIVIDAD
21	Angry birds	20	
22	Jet pack	20	
23	Smack down	19	
24	The King of Fighters	19	
25	Pokemon	16	
26	Raymon	16	
27	UFC	10	
28	Need for speed	8	
29	real racing	8	
30	The Smurfs	8	
35	Ninja fruit	6	
31	Temple run	4	
32	Agent Dash	1	BAJA AGRESIVIDAD
33	Fifa	1	
34	Guitar hero	1	
36	Proevolution soccer	1	
37	Zuma	1	
38	Criminal case	1	
39	The Sims	0	
40	Minecraft	0	
41	Candy Crush	0	
42	My little Pony	0	

En el control parental –tipo y tiempo de juego– se colocaron cuatro posibilidades únicas: mamá, papá, tú mismo y otro, del cual se esperaba una sola respuesta en cada opción. Se buscó además un dato sobre la preferencia de compañía al momento de jugar: solo, con hermanos, amigos, padres o

amigos por la red.

Este instrumento fue sometido a un proceso mínimo de validación con un estudio piloto realizado con sujetos ($n=35$) con las características descritas en los criterios de inclusión y exclusión antes expuestos. El estudio piloto, se realizó en cuatro etapas. La primera y la segunda con grupos de 5 participantes diferentes cada vez. En estas etapas se exploraron la comprensión semántica y sintáctica, la estructura de la encuesta y los tiempos de resolución, a través de entrevistas estructuradas y posteriores (*debriefing*) a cada uno de los participantes. Luego de cada evaluación se realizaron las correcciones que se consideraron necesarias y se procedió a la siguiente etapa para evaluar si éstas habían sido efectuadas de manera precisa y efectiva.

La tercera etapa del estudio piloto se realizó con un grupo de ($n=10$) adolescentes a quienes se les pidió, a través de un procedimiento de focus group posterior al cuestionario, que expresaran su comprensión del cuestionario, su estructura y forma –tamaño tipográfico–, la emoción sentida (estrés, tranquilidad, angustia u otra) y si la prueba les había causado algún tipo de malestar físico como dolor de cabeza, ardor de los ojos, mareo u otros.

Una vez insertadas las sugerencias de las etapas anteriores, se procedió a una toma muestral en una institución educativa de la capital, con el permiso de las autoridades correspondientes, con participantes de características más cercanas a lo que sería la muestra de estudio. Este grupo ($n=15$) mantuvo, como se había previsto, una actitud de comprensión y tranquilidad hacia el cuestionario.

Uno de los aspectos importantes que se tuvo presente fue la preparación del contenido del cuestionario en lo referente a tipo de juego preferido y tiempo invertido, principalmente, además de estructura familiar y cuidado parental.

Escala de Agresividad AQ-PA (Buss y Perry, 1992) (Anexo 2)

El segundo instrumento utilizado fue la Escala de Agresividad AQ-PA (Buss y Perry, 1992) con validación española que consiste en un modelo de cuatro factores en 29 ítems e un formato de escala Likert (1, nada característico de mí y 5; muy característico en mí). Este cuestionario realiza una medición global a través de 4 subescalas: (PA) Agresividad física con 9 ítems; (VA) agresividad verbal con 5 ítems; (A) ira con 7 ítems y hostilidad (H) con 8 ítems. La versión en español para preadolescentes y adolescentes ha sido realizada por hispano hablantes nativos profesionales con experiencia en traducción de textos científicos, quienes encontraron significativas diferencias entre las versiones en español de AQ y las nuevas versiones del AQ-PA. Esto debido a que la versión AQ originalmente fue aplicada y validada únicamente para preadolescentes entre 9 y 12 años de edad. En la versión AQ-PA se amplía el rango de aplicación a preadolescentes y adolescentes de 9 a 25 años de edad con resultados factoriales de ira, hostilidad y agresividad física y verbal (alpha total (escalas) .88 (.68-.86)) (Torregrosa, Inglés, Estévez-López, Musitu y García-Fernández, 2011, p. 41-42) (Anexo 2).

La versión utilizada (Santiesteban y Alvarado, 2009. p. 322) en español ha sido validada mediante comparaciones con escalas como el DIAS (*Direct and Indirect Aggression Scale*); STAXI en su adaptación al español para niños y adolescentes (del Barrio, Aluja y Spielberger, 2004); EXPAGG (Andreu, Arango, Graña y Rogers, 2003).

5.4. Procedimiento

Se trabajó bajo la previsión de que participen al menos tres colegios del Distrito Metropolitano de Quito que cumplan con las características descritas en los criterios de inclusión y exclusión planteados previamente. En las Instituciones educativas que aceptaron ser parte de la investigación, se solicitó un consentimiento escrito de las autoridades y la aprobación de las mismas para que la investigación se realice en una hora rutinaria de clase. Aunque se

planificó el envío de un asentimiento escrito a los padres de familia de manera individual, esto no fue posible debido a que las autoridades de los colegios que aceptaron participar no consideraron necesario hacerlo.

Las Instituciones educativas no tuvieron mayores reparos para permitir el proceso investigativo de toma de datos muestrales con la condición de que se les permita conocer los resultados a través de un informe.

En la apertura, un delegado de la Institución Educativa (usualmente el inspector) indicó a los estudiantes sobre el proceso que se llevaría a cabo y pidió toda la colaboración posible para el estudio. Seguidamente se informó a los estudiantes sobre las razones del estudio, los parámetros de confidencialidad y anonimato y sobre los usos del material y hallazgos, antes de iniciar con el procedimiento. Con una breve presentación personal, el investigador entregó a cada participante, de modo que no se puedan ser leídos los contenidos antes de la orden de inicio, dos hojas grapadas con impresión por el anverso; la primera hoja con el cuestionario socio-demográfico y la segunda el test psicométrico AQ-PA.

Una vez entregados los formatos, el investigador leyó las instrucciones que se encontraban en el cuestionario socio-demográfico y el test psicométrico explicando que se debía llenar la segunda hoja únicamente luego de haber concluido con la primera, aun tomando en cuenta lo especificado en la pregunta 3 sobre si juega o no videojuegos. También se explicó, antes de iniciar con el proceso, sobre la pertinencia de responder (pregunta 4) únicamente con un solo juego preferido, haciéndose hincapié varias veces después, mientras se respondía el cuestionario. De esta manera, se pidió que los estudiantes dieran vuelta a sus hojas y procedan a llenar el cuestionario.

El tiempo promedio esperado para concluir fue, como se había previsto, de 15 minutos por grupo desde el inicio de llenado hasta su conclusión con los dos cuestionarios.

5.5. Plan de análisis de datos

Cada pregunta se tabuló en el programa Excel con un número de codificación asignado para cada posibilidad de respuesta, por ejemplo: 1 para hombres y 2 para mujeres o 1, para 9no, 2, para 10mo y 3, para 2do de bachillerato. Posteriormente, los datos obtenidos fueron tabulados asignando a cada unidad muestral un número identificativo único (ID), del 1 al 241. Utilizando este ID se colocaron las respuestas de cada unidad muestral utilizando el número 1 como opción escogida por cada unidad muestral. Finalmente, se multiplicó la opción escogida con 1 por la codificación asignada a la opción de respuesta obteniéndose los totales codificados.

Las respuestas totales obtenidas se pasaron al programa SPSS 9, donde se asignaron a los números su respectiva cualidad para los análisis correspondientes.

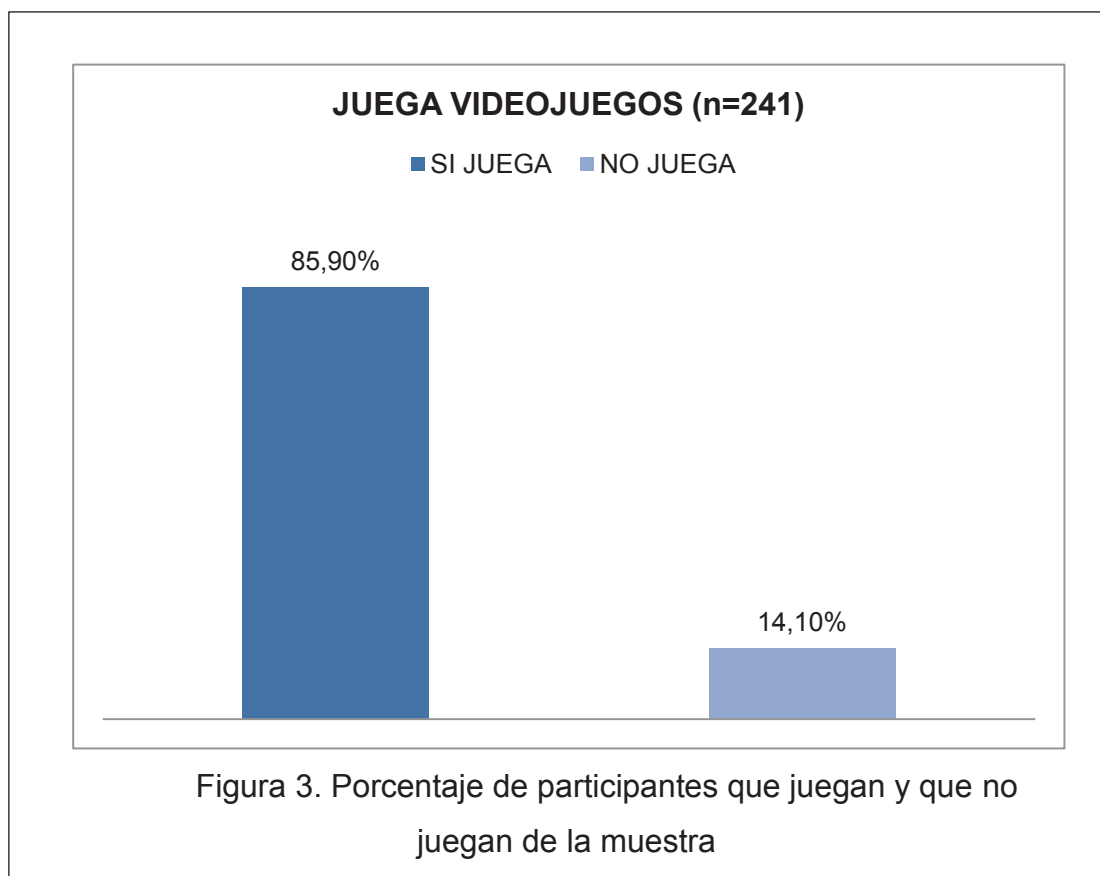
Para el test psicométrico AQ-PA, se procedió de la misma manera y con el mismo ID teniendo en consideración las valorizaciones dadas, donde 1, nada característico de mí y 5; muy característico en mí, excepto para las preguntas 15 y 24 que requirieron una inversión de ponderaciones.

Debido a la cantidad de ítems por ID, la tabulación de datos se realizó en una primera instancia en el paquete informático Excel para, posteriormente, exportar los datos procesados al paquete informático SPSS 9, donde se realizaron las correlaciones necesarias utilizando el método estadístico de correlación de hipótesis de χ^2 .

Cada una de las variables del Síndrome AHI (Agresividad, Hostilidad e Ira), fueron analizadas considerando la media aritmética, que fue coincidente con el percentil 50, lo que demostró una distribución normal, para determinar las posiciones analizadas, por ejemplo: Agresividad (física o verbal) Alta, Agresividad (física o verbal) Baja; Hostilidad Alta, Hostilidad Baja, Ira Alta, Ira Baja.

6. RESULTADOS

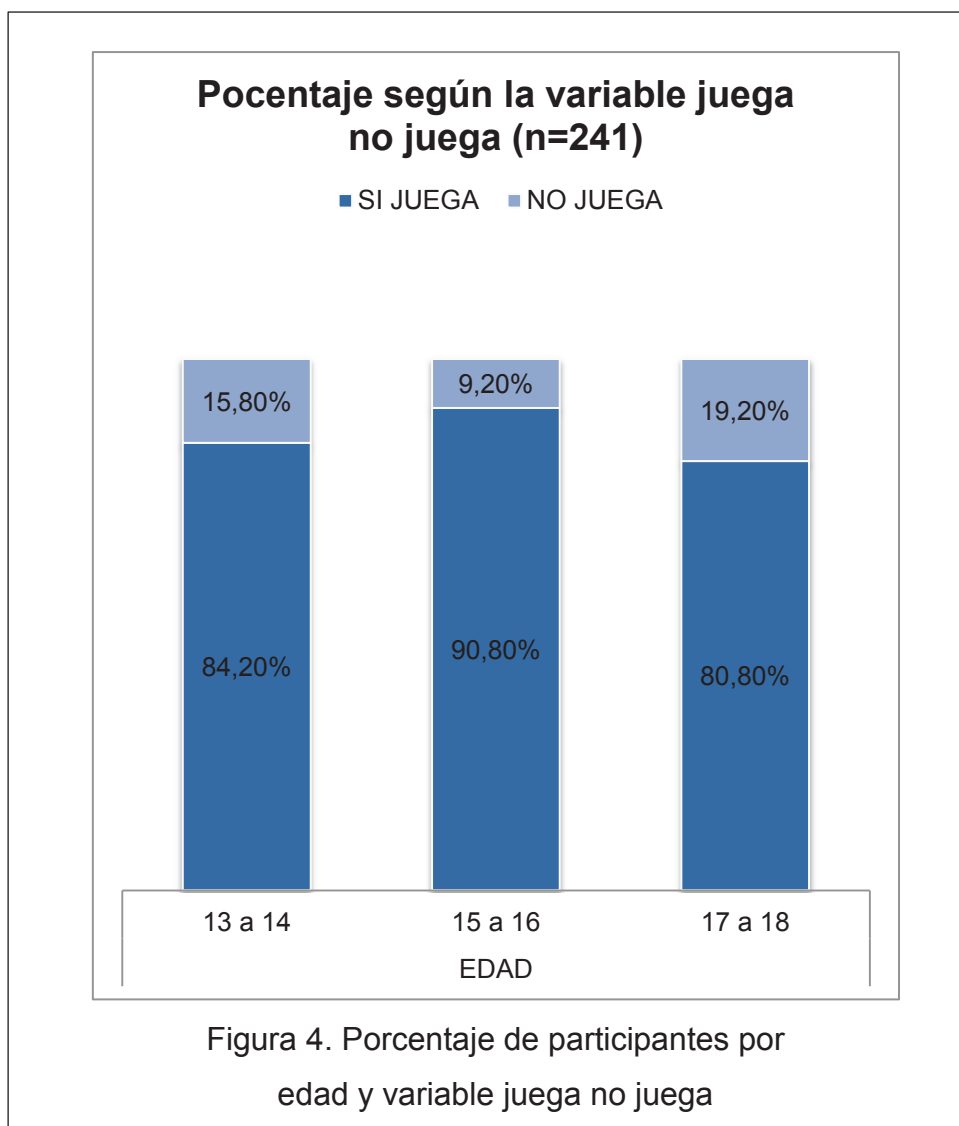
El 85.9% (n=241) afirmaron jugar videojuegos, mientras que el 14,1% dijo que no juega, independientemente de los formatos utilizados, sean estos interfaces de computadora, consola, el tipo de juego preferido o el tiempo dispuesto para jugar (Figura 3).



Con una diferencia porcentual de 10 a 14 puntos, entre grupos etarios (Figura 4), el grupo que presentó mayor frecuencia de uso de videojuegos fue el de 15 a 16 años (n=76), seguido por el grupo de 13 a 14 (n=139), con 84,2% y, finalmente, el grupo de 17 a 18 años de edad (n=26) con 80,8%.

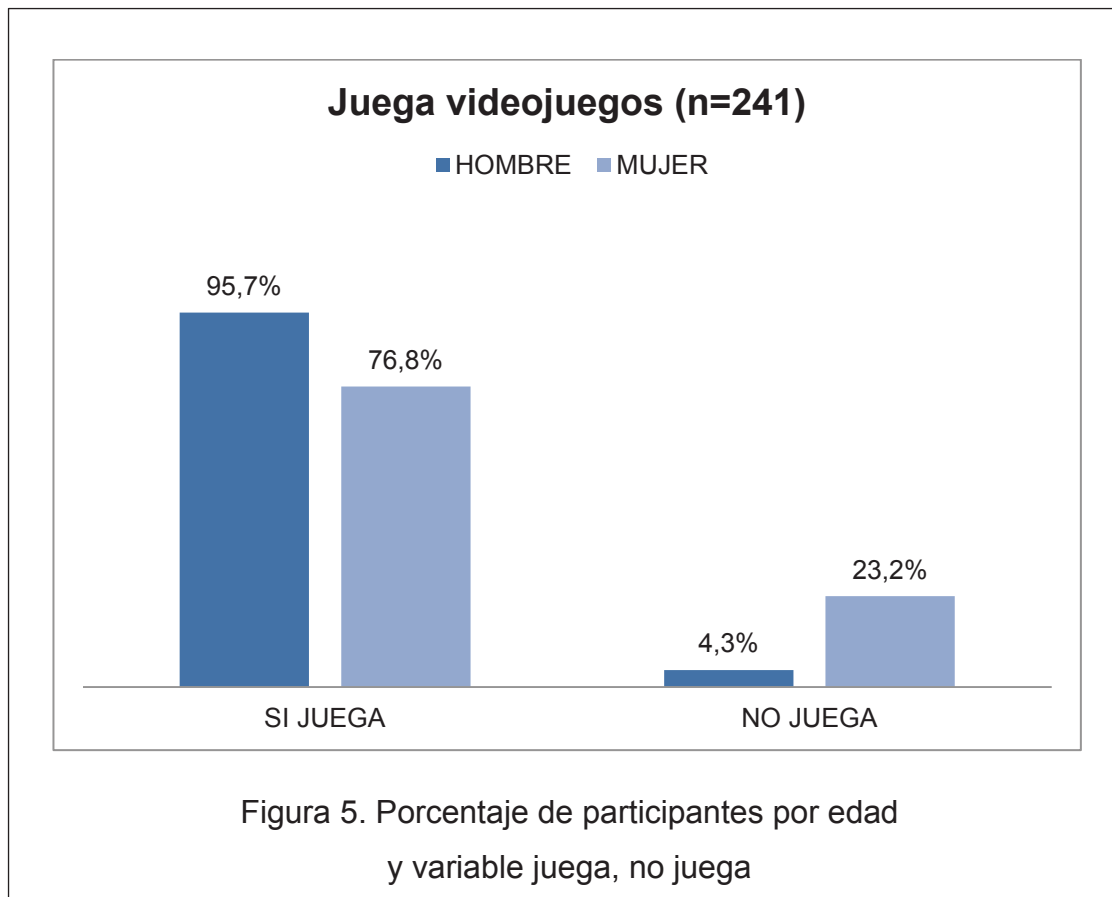
En el caso relativo al género y su afinidad hacia los videojuegos (Figura 5), se encontró en el grupo (n=241) que el 95,4% de los hombres y el 76,8% de las mujeres, afirmaron jugar con videojuegos. Con una diferencia porcentual de

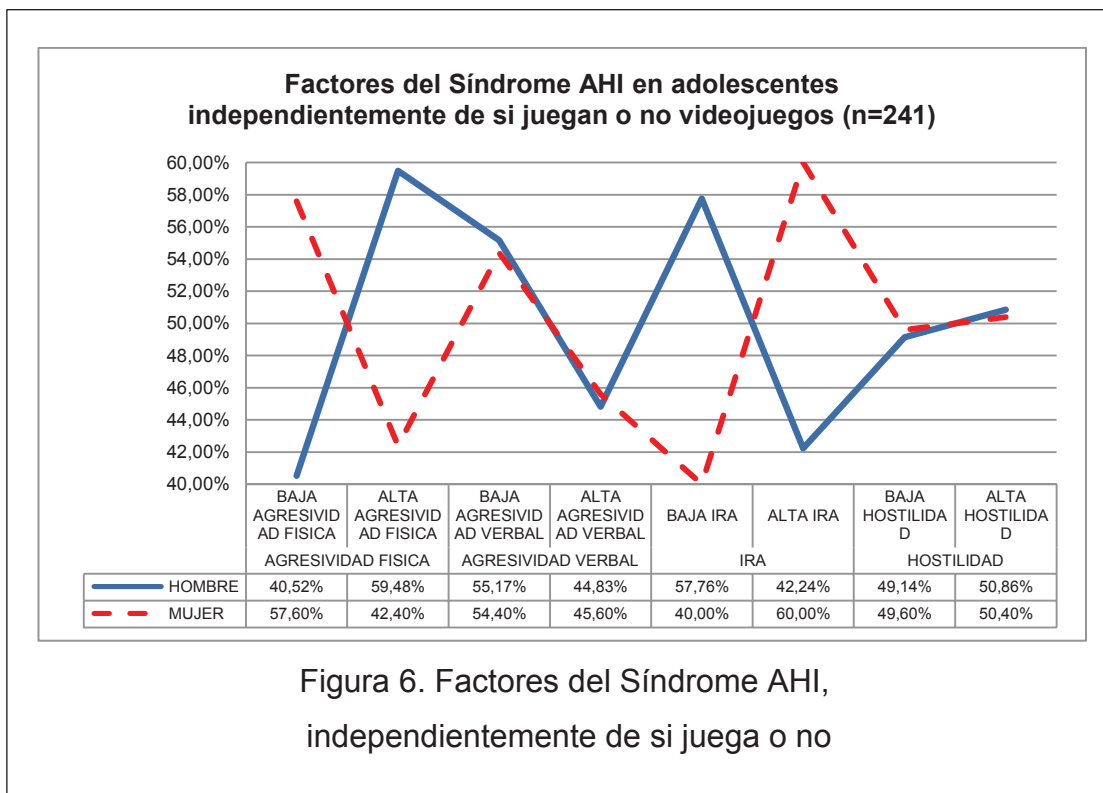
alrededor de 18 puntos, los hombres afirmaron tener una mayor preferencia hacia los videojuegos que las mujeres.



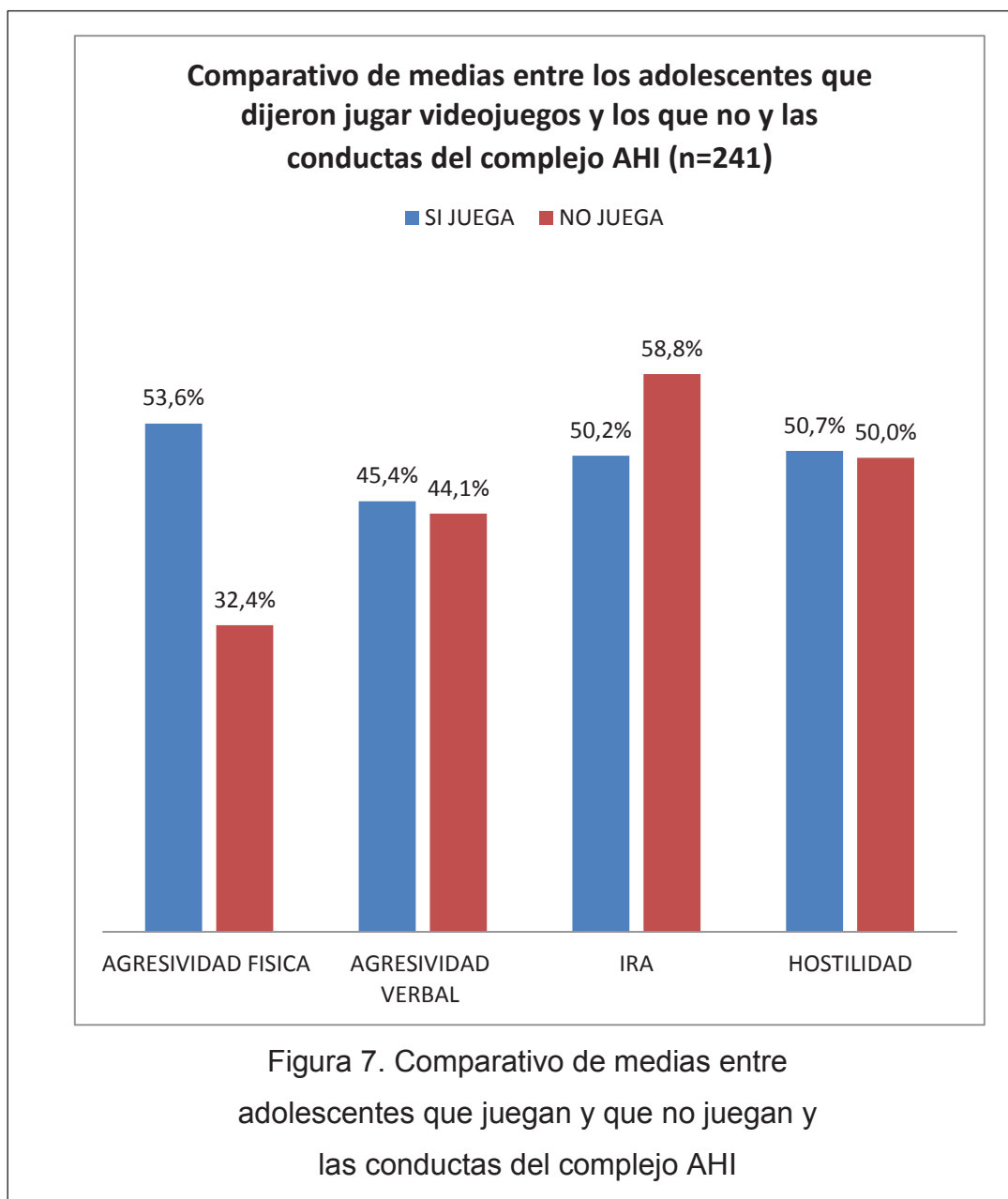
Al relacionar la variable género y los factores del complejo AHI (Figura 6), se encontró que, independientemente de si juegan o no videojuegos (n=241), un mayor porcentaje de hombres (59.48%) mostraron alta agresividad física frente a un 42.4% de mujeres. Así mismo, se encontró que tanto hombres como mujeres mostraron una baja agresividad verbal (55.17% y 54.4%, respectivamente), no así con la ira, donde un mayor porcentaje (57.76%) de hombres muestran una baja puntuación en ira, mientras un 60% de las mujeres muestran una alta puntuación en ira. Para el caso de la hostilidad el porcentaje de hombres, así como de mujeres mostraron una ligera diferencia entre la baja

hostilidad y la alta hostilidad, donde el 50.86% de los hombres y el 50,4% de las mujeres mostraron alta hostilidad.





Al realizar una comparación (Figura 7) entre las conductas del Síndrome AHI y el hecho de jugar o no con el grupo total (n=241) se encontró que la agresividad física (53,6%) es superior entre los que afirmaron que sí juegan, independientemente del género. Mientras que la ira es levemente superior (58,8%) entre los que no juegan videojuegos. En el caso de la agresividad verbal, así como en la hostilidad, no se encontró mayor diferencia entre los que juegan y los que no juegan en el grupo investigado.



Se encontró además que un 73% del grupo objetivo (n=241) vive con familias mono-parentales (Tabla 10), seguido de un 18,7% que vive con familias biparentales. Del porcentaje que vive con familias mono-parentales, los hombres muestran una ligera mayor frecuencia (77,6%) frente al porcentaje de las mujeres (68,8%). Es decir hay más hombres que mujeres que viven con familias mono-parentales. En el caso de las familias biparentales, la situación se invierte encontrándose que los hombres que viven con familias biparentales representan el 16,4% del grupo, mientras que las mujeres representan el 20,8%.

Tabla 10. Tipo de familias del grupo muestral**¿Con quién vives?**

% dentro de GENERO (n=241)

		CON QUIEN VIVES					Total
		BI PARENTAL	MONO PARENTAL	UNICAMENTE ABUELOS	OTROS	NO CONTESTA	
GENERO	HOMBRE	16,4%	77,6%		5,2%	,9%	100,0%
	MUJER	20,8%	68,8%	,8%	6,4%	3,2%	100,0%
Total		18,7%	73,0%	,4%	5,8%	2,1%	100,0%

Otro indicador previo necesario fue el correspondiente a la relación existente entre quienes juegan y no juega videojuegos (n=241) (Figura 8) y su relación con las conductas del síndrome AHI (Agresividad, Hostilidad e Ira). Al aplicar la prueba de independencia chi-cuadrado (Tabla 11), los hallazgos obtenidos denotaron la existencia de razones para considerar una relación significativa entre la agresividad física y el hecho mismo de jugar o no jugar videojuegos (p-valor=0,022<0,05). Sin embargo, no ocurrió lo mismo al contrastar la variable juega-no juega con la agresividad física (p-valor=0,888>0,05), la emoción ira (p-valor=0,353>0,05) y las cogniciones de hostilidad (p-valor=0,938>0,05) donde no se encontró una relación significativa.

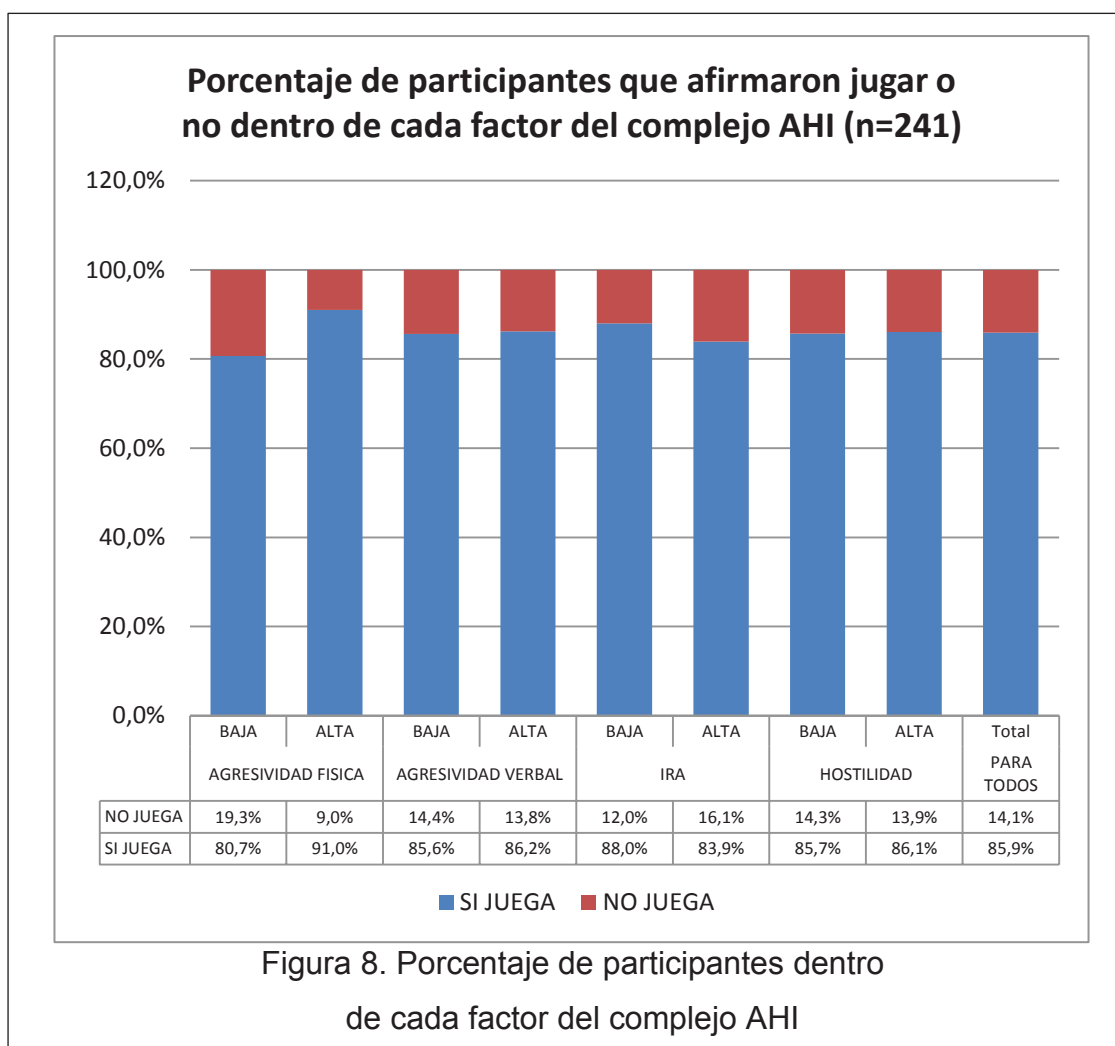


Tabla 11. Prueba de independencia de factores del complejo AHI y variable juega no juega.

Prueba Chi-cuadrado

	gl	AGRESIVIDAD FISICA			AGRESIVIDAD VERBAL			IRA			HOSTILIDAD			
		Valor	Sig. asintótica (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación exacta (1 cara)	Valor	Sig. asintótica (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación exacta (1 cara)	Valor	Sig. asintótica (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación exacta (1 cara)	
Chi-cuadrado de Pearson	1	5.286 ^a	.022		.020 ^a	.888			.861 ^a	.353			.006 ^a	.938
Prueba exacta de Fisher			.026	.017		1.000	.520			.459	.229		1.000	.542
N de casos válidos		241			241				241				241	

a. 0 casillas (0.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 16.79.

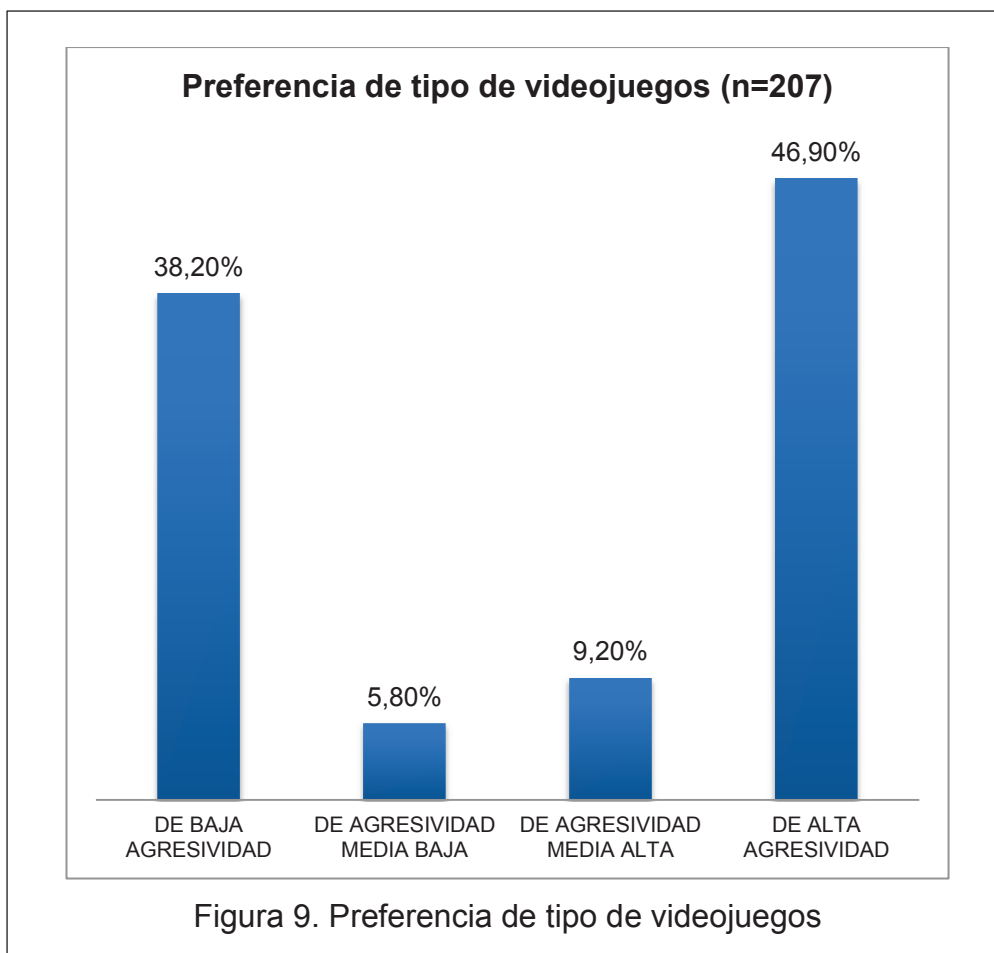
a. 0 casillas (0.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 15.38.

a. 0 casillas (0.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 16.51.

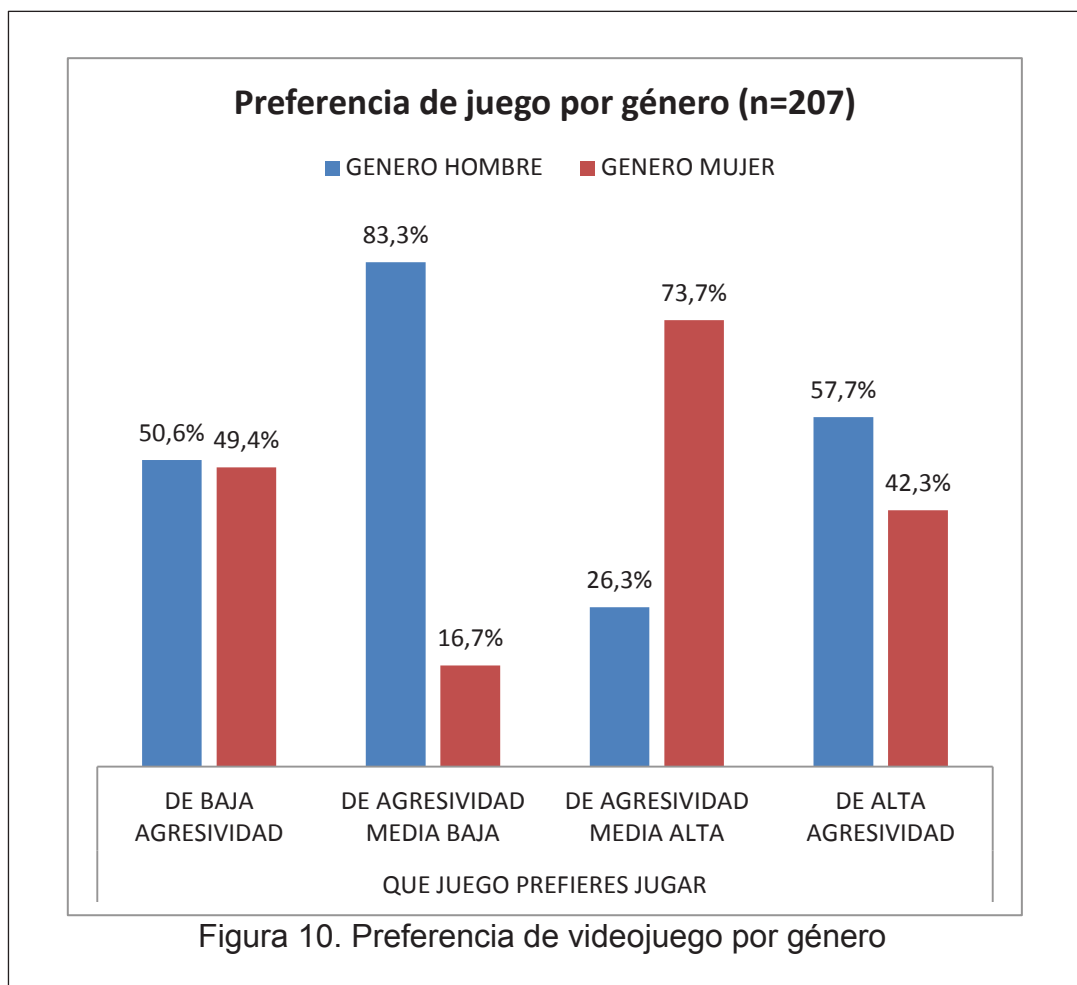
a. 0 casillas (0.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 16.79.

b. Para todos los casos sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Así, se encontró que el 46,9% (Figura 9) de la muestra de quienes juegan videojuegos (n=207) prefirieron juegos de alta agresividad, mientras que el 38,2% prefieren juegos de baja agresividad. El 15% restante correspondió a la preferencia de la muestra por juegos de agresividad media baja y media alta.



Del grupo que prefirió videojuegos de alta agresividad, los hombres ocuparon el 57,7% y las mujeres el 42,3%. Por otro lado, de quienes tuvieron preferencia por los juegos de baja agresividad (Figura 10) el 50,6% correspondió a los hombres y el 49,4% para mujeres.



6.1. Hallazgos de resultados por hipótesis

6.1.1. Hipótesis 1: Tipo de juego preferido y agresividad (física y verbal)

“La variable tipo de juego preferido encuentra relación significativa con la agresividad en adolescentes que juegan video juegos.”

Debido a que uno de los objetivos de la presente investigación se enfoca en determinar la relación existente o no entre las variables –tipo de juego preferido/tiempo invertido en jugar videojuegos y el síndrome AHI– en adolescentes que juegan videojuegos, se ha planteado, como hipótesis nula (H_0) que la variable tipo de juego preferido no encuentra una correlación significativa, o es independiente, de la conducta agresiva (física y/o verbal) del adolescente que juega videojuegos. Como hipótesis alternativa (H_1) se ha considerado que el tipo de juego preferido por los video-jugadores encuentra

relación significativa con la agresividad en adolescentes que juegan videojuegos, donde se esperó algún tipo de correlación entre las variables.

Al aplicar las pruebas de independencia de variables (chi-cuadrado) con un nivel de significancia de $\alpha=0.05$, en la correlación de las variables tipo de juego preferido y agresividad física en adolescentes que juegan videojuegos ($n=207$), se encontró un p-valor mayor al nivel de significancia establecido ($p\text{-valor}=0.867>0.05$) (Tabla 6) por lo cual se puede concluir que las variables no tienen relación entre sí, por lo tanto no hay suficientes razones para rechazar H_0 . De tal manera, podría decirse que la variable tipo de juego preferido no encuentra una correlación significativa siendo independiente de la conducta agresiva física en los adolescentes que juegan videojuegos. En otras palabras, no importa qué tipo de juegos prefieran, esto no se asocia según el estudio con su agresión física.

Tabla 12. Factor agresividad física y variable tipo de juego preferido

QUE JUEGO PREFIERES JUGAR*AGRESIVIDAD FISICA tabulación cruzada					
		AGRESIVIDAD FISICA		Total	
		BAJA AGRESIVIDAD FISICA	ALTA AGRESIVIDAD FISICA		
QUE JUEGO PREFIERES JUGAR		Recuento	39	40	79
	DE BAJA AGRESIVIDAD	% dentro de AGRESIVIDAD FISICA	40.6%	36.0%	38.2%
		Recuento	6	6	12
	DE AGRESIVIDAD MEDIA BAJA	% dentro de AGRESIVIDAD FISICA	6.3%	5.4%	5.8%
		Recuento	9	10	19
	DE AGRESIVIDAD MEDIA ALTA	% dentro de AGRESIVIDAD FISICA	9.4%	9.0%	9.2%
		Recuento	42	55	97
	DE ALTA AGRESIVIDAD	% dentro de AGRESIVIDAD FISICA	43.8%	49.5%	46.9%
	Recuento	96	111	207	
Total	% dentro de AGRESIVIDAD FISICA	100.0%	100.0%	100.0%	

Tabla 13. Factor de agresividad física y variable tipo de juego preferido

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	.724 ^a	3	.867
Razón de verosimilitud	.725	3	.867
Asociación lineal por lineal	.665	1	.415
N de casos válidos	207		

a. 0 casillas (0.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 5.57.

Con el mismo nivel de significancia ($\alpha=0.05$) se abordó la prueba de independencia de variables, considerando tipo de juego preferido y conductas agresivas (verbales) en la muestra de adolescentes que juegan videojuegos ($n=207$).

El resultado obtenido mostró una probabilidad mayor al nivel de significancia ($p\text{-valor}=0,342>0,05$) (Tabla 15), por lo que se podría concluir que las variables no hallan relación significativa y no existirían razones suficientes para rechazar H_0 confirmándose, por este medio, que el tipo de juego preferido no tiene relación significativa con las conductas agresivas (verbales) en los adolescentes que juega videojuegos.

Tabla 14. Factor agresividad verbal y variable tipo de juego preferido

QUE JUEGO PREFIERES JUGAR*AGRESIVIDAD VERBAL					
			AGRESIVIDAD VERBAL		Total
			BAJA AGRESIVIDAD VERBAL	ALTA AGRESIVIDAD VERBAL	
QUE JUEGO PREFIERE S JUGAR	DE BAJA AGRESIVIDAD	Recuento	48	31	79
		% dentro de AGRE. VERBAL	42.5%	33.0%	38.2%
	DE AGRESIVIDAD MEDIA BAJA	Recuento	8	4	12
		% dentro de AGRE. VERBAL	7.1%	4.3%	5.8%
	DE AGRESIVIDAD MEDIA ALTA	Recuento	9	10	19
		% dentro de AGRE. VERBAL	8.0%	10.6%	9.2%
	DE ALTA AGRESIVIDAD	Recuento	48	49	97
		% dentro de AGRE. VERBAL	42.5%	52.1%	46.9%
	Total	Recuento	113	94	207
		% dentro de AGRE. VERBAL	100.0%	100.0%	100.0%

Tabla 15. Prueba de independencia agresividad verbal y variable tipo de juego preferido

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	3.339^a	3	.342
Razón de verosimilitud	3.363	3	.339
Asociación lineal por lineal	2.622	1	.105
N de casos válidos	207		

a. 0 casillas (0.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 5.45.

6.1.2. Hipótesis 2: Tipo de juego preferido y hostilidad

“La variable tipo de juego preferido encuentra relación significativa con la hostilidad en adolescentes que juegan video juegos.”

Bajo la hipótesis (H_0) de que la variable tipo de juego preferido no encuentra relación significativa con la hostilidad en adolescentes que juegan video juegos ($n=207$). Se planteó la prueba de independencia de variables (chi-cuadrado, Tabla 17) encontrándose que, a un nivel de significancia $\alpha=0,05$ el p-valor fue de $p=0,953$, determinándose ($p=0,953>0,05$) la no existencia de una relación significativa entre variables. De lo anterior se puede concluir que no existen razones suficientes para rechazar H_0 , determinándose que las variables tipo de juego preferido no encuentra relación significativa con los comportamientos de hostilidad en los adolescentes que juegan videojuegos.

Tabla 16. Factor hostilidad y variable tipo de juego preferido

		QUE JUEGO PREFIERES JUGAR*HOSTILIDAD			
		HOSTILIDAD		Total	
		BAJA HOSTILIDAD	ALTA HOSTILIDAD		
QUE JUEGO PREFIERES JUGAR	DE BAJA AGRESIVIDAD	Recuento	37	42	79
		% dentro de HOSTILIDAD	36.3%	40.0%	38.2%
	DE AGRE. MEDIA BAJA	Recuento	6	6	12
		% dentro de HOSTILIDAD	5.9%	5.7%	5.8%
	DE AGRE. MEDIA ALTA	Recuento	10	9	19
		% dentro de HOSTILIDAD	9.8%	8.6%	9.2%
	DE ALTA AGRESIVIDAD	Recuento	49	48	97
		% dentro de HOSTILIDAD	48.0%	45.7%	46.9%
	Total	Recuento	102	105	207
		% dentro de HOSTILIDAD	100.0%	100.0%	100.0%

Tabla 17. Prueba de independencia entre el factor agresividad verbal y variable tipo de juego preferido (n=207)

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	.336 ^a	3	.953
Razón de verosimilitud	.336	3	.953
Asociación lineal por lineal	.246	1	.620
N de casos válidos	207		

a. 0 casillas (0.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 5.91.

6.1.3. Hipótesis 3: Tipo de juego preferido e ira

“La variable tipo de juego preferido encuentra relación significativa con la ira en adolescentes que juegan video juegos.”

En el análisis relacional de las variables tipo de juego preferido y los sentimientos de ira en los adolescentes que juegan videojuegos (n=207), los resultados obtenidos mostraron que no existe suficiente evidencia para determinar una correlación entre las variables, toda vez que se obtuvo un p-valor mayor al valor alfa ($p=0,288 > 0,05$) en la prueba de independencia de variables (chi-cuadrado, Tabla 19).

Tabla 18. Tabla de contingencia para el factor ira y variable tipo de juego preferido (n=207)

		QUÉ JUEGO PREFIERES JUGAR*IRA tabulación cruzada			
		IRA		Total	
QUE JUEGO PREFIERES JUGAR	DE BAJA AGRESIVIDAD	Recuento	BAJA IRA		ALTA IRA
		% dentro de IRA	39	40	79
	37.9%	38.5%	38.2%		
	DE AGRESIVIDAD MEDIA BAJA	Recuento	9	3	12
	% dentro de IRA	8.7%	2.9%	5.8%	
DE AGRESIVIDAD MEDIA ALTA	Recuento	7	12	19	
% dentro de IRA	6.8%	11.5%	9.2%		
DE ALTA AGRESIVIDAD	Recuento	48	49	97	
% dentro de IRA	46.6%	47.1%	46.9%		
Total	Recuento	103	104	207	
% dentro de IRA	100.0%	100.0%	100.0%		

Tabla 19. Prueba de independencia entre el factor ira y la variable tipo de juego preferido (n=207)

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	Gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	4.334 ^a	3	.228
Razón de verosimilitud	4.489	3	.213
Asociación lineal por lineal	.071	1	.789
N de casos válidos	207		

a. 0 casillas (0.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 5.97.

Así, a la luz de los resultados obtenidos, se puede concluir que no existe evidencia suficiente para rechazar H_0 , por lo tanto se acepta que no existe relación significativa entre las variables tipo de juego preferido y los sentimientos de ira, como componente del síndrome AHI, en los adolescentes que juega videojuegos.

6.1.4. Hipótesis 4: Tiempo invertido en jugar y agresividad (física y verbal)

“La variable tiempo invertido en jugar videojuegos encuentra relación significativa con la agresividad en adolescentes que juegan video juegos.”

La prueba de independencia (chi-cuadrado) entre las variables tiempo invertido en jugar videojuegos y la agresividad física en adolescentes que juegan videojuegos (n=207) mostró (Tabla 21), a un $\alpha=0.05$, un p-valor de 0,180, lo cual determina la no existencia de relación significativa entre las variables analizadas.

En el caso de la agresividad verbal y el tiempo invertido en jugar videojuegos (Tabla 23), se encontró un p-valor mayor al nivel de significancia ($p=0,364>0,05$) que determinó la no existencia de relación significativa entre las variables.

De esta manera se puede concluir que no existen razones suficientes para rechazar H_0 , aceptándose que la variable tiempo invertido en jugar videojuegos no encuentra relación significativa con la agresividad física/verbal entre adolescentes que juegan videojuegos.

Tabla 20. Tabla de contingencia para el factor agresividad física y variable tiempo de juego (n=207)

		CUANTAS HORAS JUEGAS POR SEMANA*AGRESIVIDAD FISICA		
		AGRESIVIDAD FISICA		Total
		BAJA AGRESIVIDAD FISICA	ALTA AGRESIVIDAD FISICA	
CUANTAS HORAS JUEGAS POR SEMANA	MENOS DE UNA HORA	Recuento 14	21	35
		% dentro de AGRESIVIDAD FISICA 14.6%	18.9%	16.9%
	1 A 2 HORAS	Recuento 50	42	92
		% dentro de AGRESIVIDAD FISICA 52.1%	37.8%	44.4%
	3 A 4 HORAS	Recuento 21	23	44
		% dentro de AGRESIVIDAD FISICA 21.9%	20.7%	21.3%
	5 A 6 HORAS	Recuento 2	9	11
		% dentro de AGRESIVIDAD FISICA 2.1%	8.1%	5.3%
7 A 8 HORAS	Recuento 3	6	9	
	% dentro de AGRESIVIDAD FISICA 3.1%	5.4%	4.3%	
MAS DE 8 HORAS	Recuento 6	10	16	
	% dentro de AGRESIVIDAD FISICA 6.3%	9.0%	7.7%	
Total	Recuento 96	111	207	
	% dentro de AGRESIVIDAD FISICA 100.0%	100.0%	100.0%	

Tabla 21. Prueba de independencia entre el factor agresividad física y la variable tiempo de juego (n=207)

Pruebas de chi-cuadrado (agresividad Física)			
	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	7.594 ^a	5	.180
Razón de verosimilitud	7.957	5	.159
Asociación lineal por lineal	1.166	1	.280
N de casos válidos	207		

a. 2 casillas (16.7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 4.17.

Tabla 22. Tabla de contingencia para el factor agresividad verbal y la variable tiempo de juego (n=207)

		CUANTAS HORAS JUEGAS POR SEMANA*AGRESIVIDAD VERBAL			
			BAJA AGRESIVIDAD VERBAL	ALTA AGRESIVIDAD VERBAL	Total
CUANTAS HORAS JUEGAS POR SEMANA	MENOS DE UNA HORA	Recuento % dentro de AGRESIVIDAD VERBAL	25 22.1%	10 10.6%	35 16.9%
	1 A 2 HORAS	Recuento % dentro de AGRESIVIDAD VERBAL	48 42.5%	44 46.8%	92 44.4%
	3 A 4 HORAS	Recuento % dentro de AGRESIVIDAD VERBAL	23 20.4%	21 22.3%	44 21.3%
	5 A 6 HORAS	Recuento % dentro de AGRESIVIDAD VERBAL	5 4.4%	6 6.4%	11 5.3%
	7 A 8 HORAS	Recuento % dentro de AGRESIVIDAD VERBAL	5 4.4%	4 4.3%	9 4.3%
	MAS DE 8 HORAS	Recuento % dentro de AGRESIVIDAD VERBAL	7 6.2%	9 9.6%	16 7.7%
	Total	Recuento % dentro de AGRESIVIDAD VERBAL	113 100.0%	94 100.0%	207 100.0%

Tabla 23. Prueba de independencia entre el factor agresividad verbal y la variable tiempo de juego (n=207)

Pruebas de chi-cuadrado (agresividad Verbal)			
	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	5.447 ^a	5	.364
Razón de verosimilitud	5.613	5	.346
Asociación lineal por lineal	3.062	1	.080
N de casos válidos	207		

a. 3 casillas (25.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 4.09.

6.1.5. Hipótesis 5: Tiempo invertido en jugar y hostilidad

“La variable tiempo invertido en jugar videojuegos encuentra relación significativa con la hostilidad en adolescentes que juegan video juegos.”

En la prueba de independencia de variables, se encontró que la variable tiempo invertido en jugar videojuegos y la variable hostilidad (Tabla 25) no encuentran relación significativa ($p=0,395>0,05$) entre los adolescentes que juegan videojuegos ($n=207$) que participan de la muestra. Bajo este parámetro estadístico se puede afirmar que no existen suficientes razones para rechazar la hipótesis nula (H_0), aceptándose que el tiempo que invierten los adolescentes en jugar videojuegos no se relaciona significativamente con la hostilidad en los mismos.

Tabla 24. Tabla de contingencia para el factor hostilidad y variable tiempo de juego (n=207)

		CUANTAS HORAS JUEGAS POR SEMANA*HOSTILIDAD			
		HOSTILIDAD		Total	
		BAJA HOSTILIDAD	ALTA HOSTILIDAD		
CUANTAS HORAS JUEGAS POR SEMANA	MENOS DE UNA HORA	Recuento	16	19	35
		% dentro de HOSTILIDAD	15.7%	18.1%	16.9%
	1 A 2 HORAS	Recuento	49	43	92
		% dentro de HOSTILIDAD	48.0%	41.0%	44.4%
	3 A 4 HORAS	Recuento	22	22	44
		% dentro de HOSTILIDAD	21.6%	21.0%	21.3%
	5 A 6 HORAS	Recuento	2	9	11
		% dentro de HOSTILIDAD	2.0%	8.6%	5.3%
	7 A 8 HORAS	Recuento	5	4	9
		% dentro de HOSTILIDAD	4.9%	3.8%	4.3%
MAS DE 8 HORAS	Recuento	8	8	16	
	% dentro de HOSTILIDAD	7.8%	7.6%	7.7%	
Total		Recuento	102	105	207
		% dentro de HOSTILIDAD	100.0%	100.0%	100.0%

Tabla 25. Prueba de independencia entre el factor hostilidad y la variable tiempo de juego (n=207)

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	5.172^a	5	.395
Razón de verosimilitud	5.535	5	.354
Asociación lineal por lineal	.055	1	.815
N de casos válidos	207		

a. 2 casillas (16.7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 4.43.

6.1.6. Hipótesis 6: Tiempo invertido en jugar e ira

“La variable tiempo invertido en jugar videojuegos encuentra relación significativa con la ira en adolescentes que juegan video juegos.”

En el análisis de relación de las variables tiempo invertido en jugar videojuegos versus la emoción ira (Tabla 26), se encontró un p-valor de $p=0,992 > 0,05$ en el grupo que afirmaron jugar videojuegos (n=207). Por tanto se puede concluir que no existen razones insuficientes para rechazar la hipótesis (H_0) de que las variables son independientes. Es así que, las variables investigadas muestran que el tiempo invertido en jugar videojuegos, por parte de los adolescentes que juegan videojuegos, no hallan correlación significativa con la emoción ira.

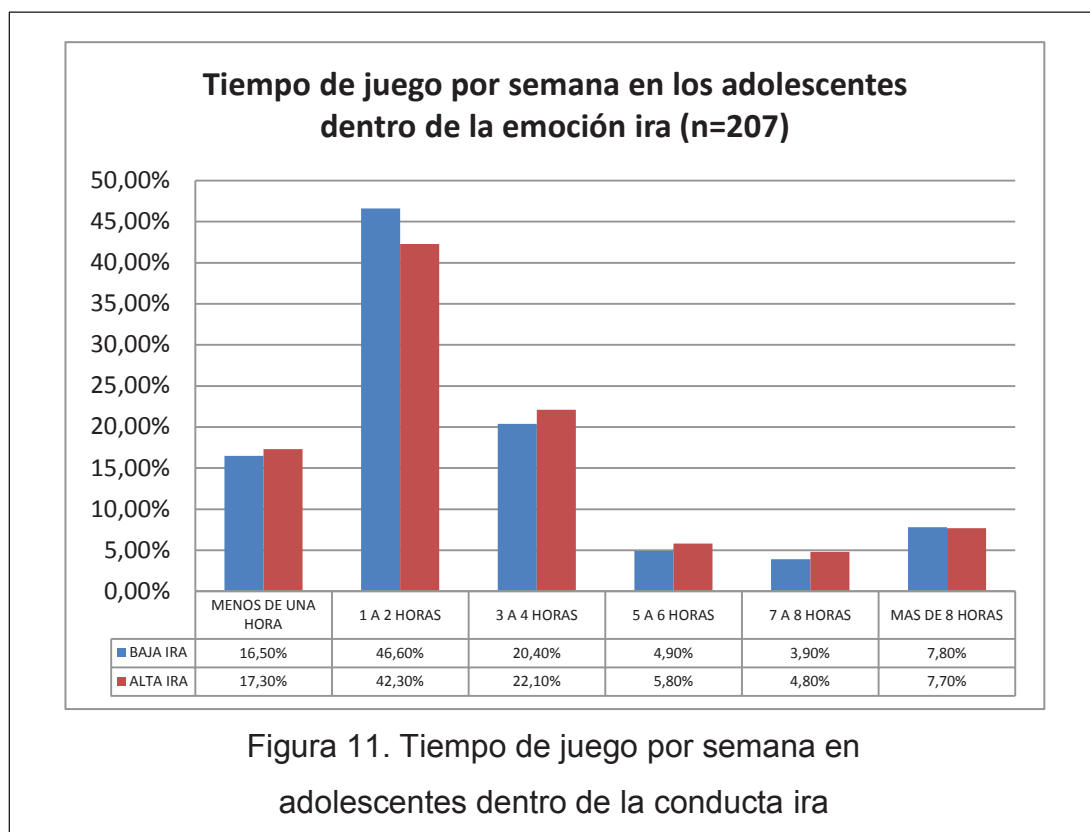


Tabla 26. Prueba de independencia entre el factor ira y la variable tiempo de juego (n=207)

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	.491^a	5	.992
Razón de verosimilitud	.491	5	.992
Asociación lineal por lineal	.055	1	.814
N de casos válidos	207		

a. 2 casillas (16.7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 4.48.

6.1.7. Hipótesis 7: Tipo de familia y Síndrome AHI

“Los adolescentes que juegan videojuegos y que viven con familias monoparentales encuentra relación significativa con las conductas del síndrome AHI.”

Bajo la hipótesis nula (H_0) de que la variable tipo de familia del adolescente no encuentra relación con el complejo AHI se aplicó el método de comprobación

de independencia de variables (chi-cuadrado) encontrándose un p -valor=0,942>0,05 que permitió concluir que no existen suficientes razones para rechazar H_0 . Por tanto, las variables investigadas no encuentran relación significativa (Tabla 27).

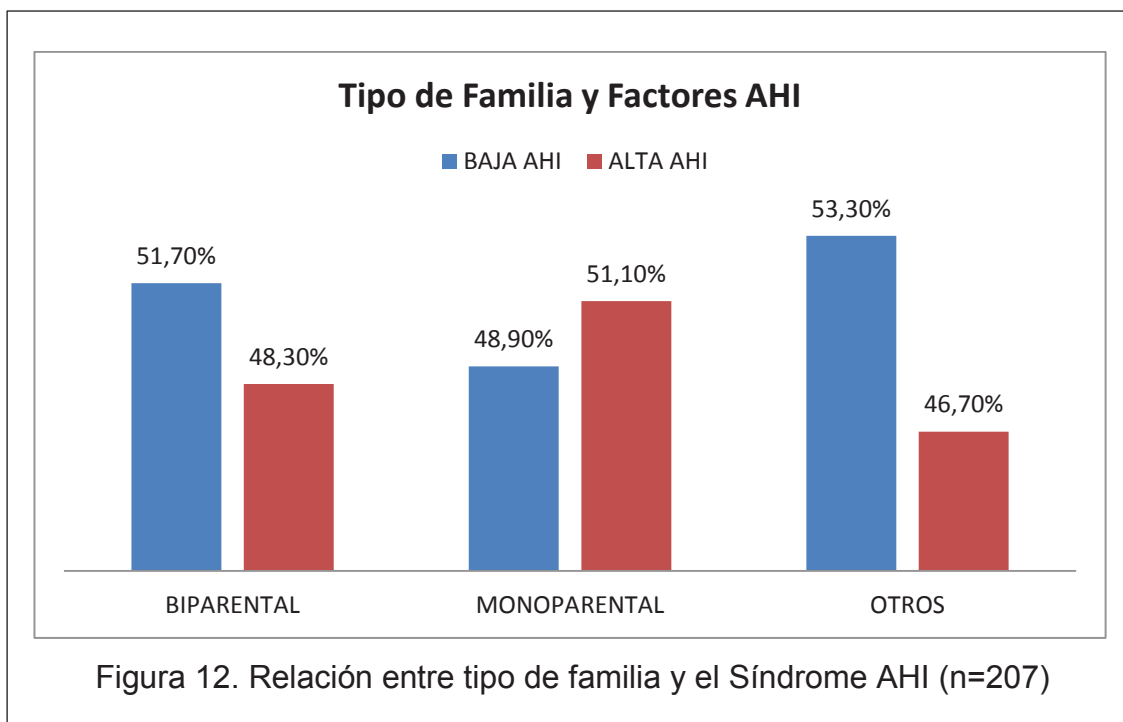


Tabla 27. Prueba de independencia entre el factor tipo de familia y el Síndrome AHI (n=207)

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	,141 ^a	2	,932
Razón de verosimilitud	,141	2	,932
Asociación lineal por lineal	,109	1	,741
N de casos válidos	236		

a. 0 casillas (.0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 7,31.

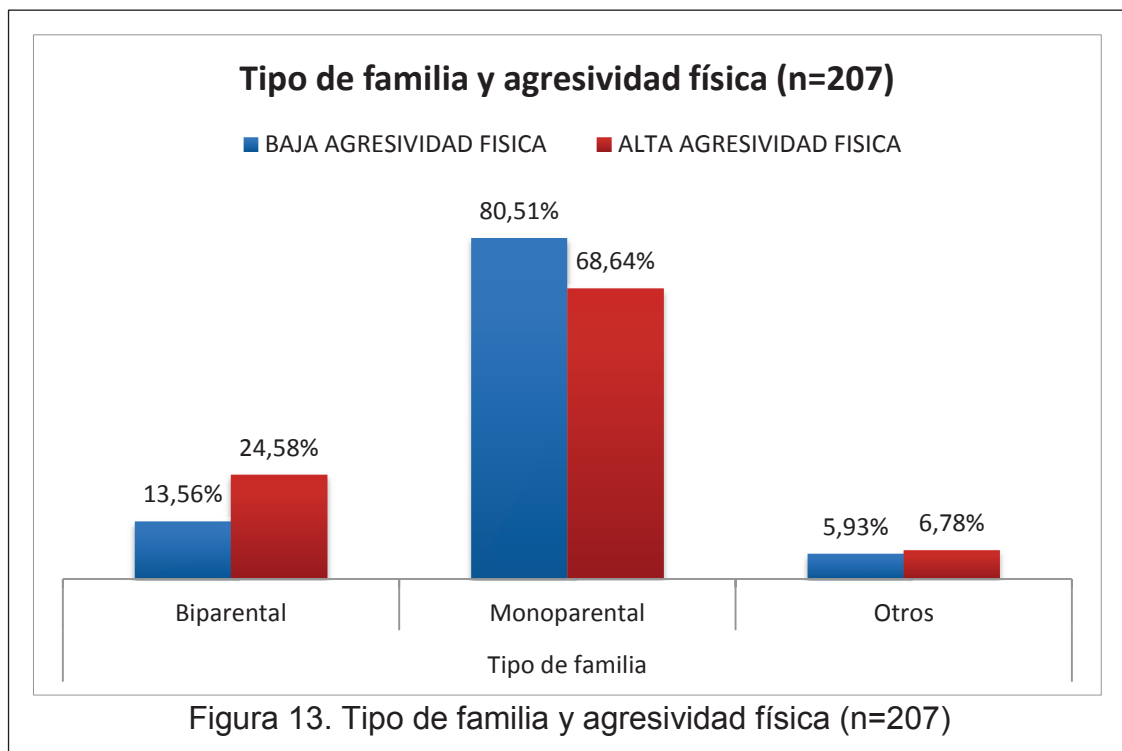


Tabla 28. Prueba de independencia entre el factor tipo de familia y agresividad física (n=207)

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	4,936	2	,085
Razón de verosimilitud	4,991	2	,082
Asociación lineal por lineal	1,158	1	,282
N de casos válidos	236		

a. 0 casillas (,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 7,15.

7. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Los videojuegos constituyen una forma de diversión de elección en niños y adolescentes en la actualidad. Los procesos de iniciación en niños y niñas son cada vez a menor edad, debido a la incidencia de los dispositivos inteligentes. Los videojuegos se han transformado en la puerta de entrada a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) que en la actualidad son parte fundamental de los procesos de sociabilización, aprendizaje y trabajo. Así, los empresarios encuentran un nicho de mercado prolífero y comercialmente prometedor entre los niños y adolescentes. La industria responde a la demanda con videojuegos inherentes a los temas más taquilleros en cine y video con figuras cada vez más realísticas e historias en que la interactividad es la tónica de la vivencia del juego (DFG Intelligence, citado en anuario ADESE 2010, p. 39). De esta manera, los tipos de juego fusionan acción, movimiento, estrategia, aventura, lucha, etc., lo cual hace que su categorización se torne difícil, motivando a que organizaciones gubernamentales, principalmente, se encarguen de su clasificación y calificación de censura (Guía de clasificaciones de la ESRB, s.f y Pan European Game Information, PEGI, s.f.). La interactividad, las gráficas y los niveles de dificultad promueven que los video jugadores inviertan tiempos considerables en los juegos de su predilección.

Sin embargo, los actos de violencia presentados en los videojuegos y que se han categorizado en el presente estudio (Competencia, Violencia verbal, Golpes, Destrucción (muebles e inmuebles), Uso de armas, Daño físico al cuerpo-sangre y muerte), de menor a mayor, son sujetos de investigación debido a que se consideran como factores de donde los adolescentes aprenden a comportarse de manera violenta. Desde la perspectiva del aprendizaje social planteado por Bandura (1986) en que los procesos de aprendizaje pueden darse por ejecución real (acto) o por observación –vicario– (en primera persona, simbólica o electrónica) (Schunk, 1997, p. 102), los videojuegos podrían tener lugar dentro de la categoría del tipo de aprendizaje

vicario simbólico. Sin embargo, a la luz de los resultados obtenidos para el grupo muestral, al no encontrarse una relación significativa directa entre el tipo de videojuego preferido y las conductas de agresividad, hostilidad e ira, en el mismo grupo, se puede concluir en la no existencia de una relación directa de aprendizaje social (vicario - simbólico) a través de los videojuegos, y específicamente en relación con las posibles conductas mostradas en tales juegos. No obstante, el hecho de jugar videojuegos, no debería considerarse como un factor aislado, pues podría tener relación con otro de los factores del modelo de reciprocidad triádica (persona-conducta-entorno) de Bandura (1986, p. 24, citado en Schunk, 1997, p. 108) en el fomento de las conductas del complejo AHI.

Un hallazgo importante a tenerse en cuenta es aquel que muestra, en el comparativo de medias (Figura 13) entre quienes juegan y quienes no juegan videojuegos y las conductas del complejo AHI, es que únicamente la agresividad física halla correlación directa significativa con el hecho mismo de jugar o no jugar. Mientras que las conductas como agresividad verbal y la hostilidad son prácticamente iguales y la emoción de la ira es ligeramente superior entre aquellos que no juegan videojuegos.

En primera instancia, el hecho de jugar o no videojuegos, promueve la idea de independencia del tipo de juego preferido (de alta o baja agresividad) y el tiempo invertido en este. Es decir que el adolescente investigado, podría tener como su juego predilecto uno catalogado como de baja agresividad (agresividad cero) y sin embargo, mostrar actitudes físicas agresivas. Al encontrarse, no obstante, que tanto la agresividad verbal, como la agresividad física no muestran una relación directa con el tipo de juego preferido o el tiempo invertido en jugar, podría pensarse que el hecho de jugar videojuegos está dentro de los efectos y no dentro de las posibles causas de la agresividad física mostrada en este grupo de adolescentes. Esto hallaría relación con lo expuesto por Bringué y Sádaba (2008, p. 152) en que dicen que los juegos preferidos por los adolescentes en países como México, Venezuela, Colombia,

Perú, Argentina, Brasil y Chile, son los de aventuras, deportes y lucha, en ese orden de preferencia.

Otros autores como Gentile (2011, p. 75), ven al hecho mismo de jugar videojuegos como una posible expresión de la ira tomando un efecto catártico que apoyaría los aprendizajes pro-sociales. Esto se vería corroborado, de alguna manera, con el hallazgo del presente estudio, donde se encontró que el grupo que dijo no jugar videojuegos, mostró una media ligeramente mayor en la conducta ira que aquellos que afirmaron jugar videojuegos. De esta manera, independientemente del tipo de juego preferido (alta o baja agresividad), el hecho de jugar videojuegos parecería ser una manera de desfogue de emociones como la ira en el grupo muestral. Como lo afirma Gros (1998, p. 52, citado en Díez, 2007, p.139) "...mientras juega, el niño o adolescente descarga su agresividad en una dinámica interactiva con los personajes del juego". Es decir que, quien no juega, podría tener ira-in mayor que quien sí juega. Además de que según esta afirmación, primero existiría agresividad y luego la descarga a través del juego independientemente del tipo y el tiempo invertido en éste.

Aunque se encontró que un alto porcentaje (73%) del grupo de participantes del estudio, vive con familias mono-parentales, independientemente de si juega o no videojuegos, y que a la vez, este mismo grupo mostró porcentajes altos de adolescentes con conductas de agresividad correlacionadas con el hecho de jugar o no videojuegos, dentro del grupo que dijeron jugar videojuegos (n=207) no se evidenció que el síndrome AHI en su conjunto, encuentre correlación significativa con el tipo de familia del adolescente. A pesar de que los estudios que correlación estas variables son muy escasos, el hallazgo de la presente investigación, no es coincidente, con las evidencias encontradas por Rodríguez, Del Barrio y Carrasco (2013, p. 123) donde la "variable tipo de familia resultó significativa tanto para la agresión física como para la agresión verbal." Es decir, que los adolescentes pertenecientes a familias de tipo mono-parental muestran mayor agresividad, tanto física como verbal, que aquellos

que pertenecen a familias bi-parentales. La diferencia de resultados para el caso de la agresividad física específicamente, podría ser atribuible a sesgos en alguna parte del proceso, pues el presente estudio encuentra un $p\text{-valor}=0,085>0,05$, lo cual determina una cercanía a la significancia para coincidir en que la agresividad, física se encuentra relacionada directamente con el tipo de familia en que viven los adolescentes de la muestra.

La preferencia por el tipo juego muestran una distribución en U dentro del grupo de adolescentes que participan en la investigación. Así, tanto los juegos de baja agresividad como los de alta mantienen la predilección. Los juegos, categorizados como de alta agresividad en el presente estudio, pertenecen a su vez a las categorizaciones de acción, aventura, estrategia, lucha y/o disparo de las diferentes clasificadoras Mendoza (1998) y Rollings & Morris (2003) citados en el portal web "Clasificación, Tipo y Géneros". Mientras que los juegos catalogados como de baja agresividad corresponden a las categorizaciones de mesa, ARCADE, simulación, deportes, rol y musicales. De esta manera podría decirse que el grupo participante sigue el patrón de preferencia mostrado por los diferentes autores (Bringué y Sádaba, 2008. p. 152; Funk, 1993, p. 87).

No obstante, al hablar de agresividad, las concepciones y tipos varían entre autores debido a la complejidad multidimensional y polimorfo del constructo (Carrasco y González, 2006, p. 8) en su expresión en el ser humano. De esta manera una definición taxonómica de la agresividad se torna muy compleja, debido a las diferentes tipologías planteadas como la física, verbal, directa, indirecta, hostil, instrumental, emocional, proactiva, reactiva, predatoria, instrumental, territorial, positiva, negativa, etc. (Carrasco y González, 2006, p. 9).

De esta manera, desde la perspectiva del complejo AHI, el constructo agresividad halla un concepto conductual complementario en el continuo de hostilidad-ira (Spielberger et al., 1983, p. 167). Bajo este paradigma, el hallazgo

de que los videojuegos, en sus variables tipo de juego preferido y tiempo invertido en jugar en los adolescentes, no encuentren relación significativa con la agresividad (física o verbal), podría constituir una cuestión de análisis para futuras investigaciones, toda vez que varios estudios, así como la creencia popular, parental principalmente, adjudican la responsabilidad de la agresividad existente en la sociedad, al tipo de juego preferido en los adolescentes, considerando que a mayor agresividad mostrada en el videojuego, mayor será el aprendizaje y expresión social. No obstante, halla puntos coincidentes con aquellos estudios que no han encontrado relación y podría estar de acuerdo con la línea investigativa que plantea que este tipo de juegos podrían gestar en los adolescentes una forma de catarsis (Díez, 2007, p. 139)

Los videojuegos, en las variables investigadas en el presente estudio, no encuentran relación significativa con la hostilidad desde el constructo del complejo AHI. Este hallazgo podría considerarse significativo, toda vez que algunos estudios advierten que una de las mayores influencias de los videojuegos se da en el proceso cognitivo de los adolescentes donde ante la exposición a la violencia se tornan insensibles a la misma (Díez, 2007, p. 138)

Tal insensibilidad, según estas investigaciones, promovería actos de agresividad en la sociedad. Sin embargo, al no demostrarse una correlación significativa entre el tipo de juego, el tiempo invertido en jugar y el hecho de jugar o no y la hostilidad, la influencia en la insensibilización cognitiva debería estudiarse de manera más pormenorizada.

Los estudios sobre la hostilidad y su relación con los videojuegos no son abundantes y los existentes no se correlacionan de manera directa, sino como parte del constructo agresividad.

La ira, como el componente emocional del complejo AHI, donde intervienen sensaciones subjetivas como la furia, la excitación, las pasiones, podría caracterizarse o concebirse en como la ira-estado y la ira como rasgo. La ira

como estado correspondería a momentos transitorios en el tiempo, mientras que la ira como rasgo podría conceptualizarse en relación a la predisposición a tener frecuentes momentos de ira con intensidades específicas (Moscoso, 2000, p. 324).

Otra concepción, pertinente en el marco del complejo AHI, es aquella donde interviene la forma de expresión y consecuente control de la ira. Bajo este criterio, podría existir ira contenida o interna (AI) e ira manifiesta (AO) (Moscoso, 2000, p. 325; Spielberger et al., 1983, p. 168).

A pesar de establecer la visión teórico-paradigmática de la ira, en el presente estudio no se estableció una diferenciación al correlacionar la ira con las variables tipo de juego preferido y tiempo invertido en jugar videojuegos. De tal suerte que los resultados de independencia obtenidos, donde la ira no encuentra relación con las variables investigadas de los videojuegos, podrían ser investigados a mayor profundidad en una ampliación del tema con un enfoque específico sobre la ira.

No obstante, algunas investigaciones presentan el concepto de que los videojuegos tendrían incidencia con un efecto catártico de la emoción ira, lo que hallaría correspondencia con el concepto de la ira manifiesta (AO). El autor recomienda, sin embargo, una investigación más detenida en este tema, por las implicaciones que podría conllevar.

Tal como se ha evidenciado en los resultados obtenidos, se puede coincidir con las investigaciones de quienes no han hallado suficiente evidencia para considerar una relación significativa entre los videojuegos –en sus variables tiempo y tipo– y las conductas en el complejo agresividad, hostilidad e ira (Spielberger et al, 1995).

Por otro lado, también se puede concluir que las variables investigadas, referentes al síndrome AHI, no encuentra relación significativa con la variable

tipo de familia de quien juega (monoparental, biparental u otra).

Tales hallazgos, podrían dar lugar a considerar una multicausalidad al hablar de las conductas del complejo AHI, donde factores como la pobreza, la genética, la educación, la cultura, la salud, los traumas cerebrales a nivel de la corteza prefrontal, las influencias de pares, entre muchos otros, constituyan los elementos causales en la agresividad como expresión motora, la hostilidad como cognición y la ira como sentimiento. Es decir, ninguno de los factores mencionados podrían mantener una suficiente explicación individualmente, sino que forman parte de una porción explicativa del complejo (Bartholow, Sestir y Davis, 2005, p. 1584). De esta manera, los videojuegos podrían constituir una parte de las causas de la existencia de las conductas del síndrome AHI en adolescentes que tienen por diversión este tipo de juegos.

Varias investigaciones coinciden en que la agresividad mostrada en los adolescentes no puede considerarse como el resultado directo de jugar videojuegos, esto debido a que la agresividad corresponde a una multicausalidad y no a una causa específica o única (Yáñez y Galaz, 2011, p. 36). Sin embargo, otros estudios demuestran que el tiempo invertido en videojuegos, aunque no halla correlación significativa con la agresividad, hostilidad e ira, como componentes del complejo AHI, sí muestran otros perjuicios como la influencia en el incremento de la obesidad y la baja académica en los adolescentes (Colomer, 2005, p. 261).

Recomendaciones

El autor de la presente investigación ha considerado algunas recomendaciones para el lector que se halle interesado en esta temática.

Para quien se haya interesado en la temática se recomienda que se profundice en los aspectos de variables dependientes e independientes entre los videojuegos y la agresividad desde el mismo complejo AHI.

Además, se sugiere que se replique el estudio con el fin de corroborar o cuestionar los hallazgos obtenidos en el presente estudio.

Se recomienda al lector, ampliar el tema, si es de su interés, hacia los efectos de los videojuegos en la salud y en la escolaridad en los adolescentes, donde la bibliografía ha mostrado correlación.

También se recomienda la profundización en el estudio de los videojuegos y la personalidad y agresividad del jugador en lo referente al tipo de juego preferido y el tiempo invertido en jugar.

Al centro de estudios se recomienda proveer el aval para realizar estudios longitudinales correlacionales o hasta experimentales para los estudiantes de pregrado.

8. REFERENCIAS

- Alcázar-Córcoles, M., Verdejo-García, A., Bouso-Saiz, J. y Bezos-Saldaña, L. (2010). Neuropsicología de la agresión impulsiva. *Revista de Neurología*. 50 (5), 291-299. Recuperado el 13 de junio de 2013 de: <http://www.neurologia.com/pdf/Web/5005/bd050291.pdf>
- Abadi, A. (2014). Muertes por violencia en Venezuela comparadas con el mundo, por Anabella Abadi M. #Numeralia. PRODAVINCI. Recuperado el 12 de febrero de 2014 de <http://prodavinci.com/blogs/las-muertes-por-violencia-en-venezuela-comparadas-con-el-mundo-por-anabella-abadi-m-numeralia/>
- Alonqueo, P. y Felmer, L. (2008). Usuarios habituales de videojuegos: una aproximación inicial. *Última década*. 16 (29), 11-27. Recuperado el 10 de febrero de 2013. DOI: 10.4067/S0718-22362008000200002.
- Amarista, F. (2008). La violencia. *Gaceta Médica de Caracas*. 116 (4), 273-280. Recuperado el 18 de septiembre de 2013 de http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S0367-47622008000400002&script=sci_arttext
- Anderson, C. y Bushman, B. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*. 12 (5), 353-359. Recuperado el 11 de febrero de 2013 de: <http://www.soc.iastate.edu/sapp/videogames1.pdf>
- Anderson, C. y Carnagey, N. (2009). Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content?. *Journal of Experimental Social Psychology*. 45, 731–739. Recuperado el 18 de septiembre de 2013 de: <http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/Classes/Readings/Anderson%202009.pdf>

- Andreu, J., Ramírez, J., y Raine, A. (2006) Un modelo dicotómico de la agresión: valoración mediante dos auto-informes (CAMA y RPQ). *Psicopatología Clínica, Legal y Forense*. 5, 25-42. Recuperado el 9 de febrero de: 2013 de: <http://eprints.ucm.es/8420/>
- Asociación de Española de distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento [ADESE]. (2008). Hábitos e Iniciación a los videojuegos en mayores de 35 años. Recuperado el 3 de agosto de 2013 de <http://www.adese.es/pdf/vjadultosestudio.pdf>
- Bandura, A., Ross, D. y Ross, S. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*. 63, 575-582. Recuperado el 10 de febrero de 2013 de: <http://psychclassics.yorku.ca/Bandura/bobo.htm>
- Barnett, M., Vitaglione, G., Harper, K., Quackenbush, S., Steadman, L., Valdez, B. (1997). Late adolescents' experiences with and attitudes towards videogames. *Journal of Applied Social Psychology*. 27 (15), 1316–1334. Recuperado el 15 de septiembre de 2013 de. DOI: 10.1111/j.1559-1816.1997.tb01808.x
- Bartholow, B., Sestir, M. y Davis, E. (2005). Correlates and Consequences of Exposure to Video Game Violence: Hostile Personality, Empathy, and Aggressive Behavior. Recuperado el 2 de junio de 2013 de http://www.researchgate.net/publication/7557317_Correlates_and_consequences_of_exposure_to_video_game_violence_hostile_personality_empathy_and_aggressive_behavior/file/9fcfd512398b1b9414.pdf&sa=X&sig=AAGBfm2V0hJ5aGdw4YIGdRPSsmyFBEYPMw&oi=scholar&ei=PR0JU4ruO-_MsQTA2YDYCA&ved=0CCgQgAMoADAA
- Belli, S. y López, C. (2008). Breve historia de los video juegos. *Athenea*. 14, 159-179. Recuperado el 12 de febrero de 2013 de: http://www.academia.edu/214747/Breve_historia_de_los_videojuegos
- Bringué, X. y Sádaba, C. (2008). *La generación interactiva en Iberoamérica: niños y adolescentes en las pantallas*. Recuperado el 10 de febrero de 2013 de: <http://generacionesinteractivas.org/upload/libros/Generaciones-Interactivas-en-Iberoamerica-Ninos-y-adolescentes-ante-las->

pantallas.pdf

- Campojo, E. (s.f.). Constante agresión humana. Recuperado el 12 de noviembre de 2013 de http://revistaliberabit.com/es/wp-content/uploads/2013/revistas/liberabit03/eusebio_campojo_benites.pdf
- Carrasco, M. y González, M. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: Definición y modelos explicativos. *Acción psicológica*. 4 (27), 7-38.
- Chertok, A. (2009). Desarrollo y Tratamiento de los Comportamientos Agresivos Enfoque cognitivo-conductual. Recuperado el 7 de noviembre de 2013 de <http://www.spu.org.uy/DesarrolloyTratamientodeComportamientosAgresivos.pdf>
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011) Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*. 27 (2), 418-426. Recuperado el 12 de febrero de 2013 de: <http://www.redalyc.org/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=16720051019>
- Colomer, J. (2005) Infancia y adolescencia. Prevención de la obesidad infantil *Rev. Pediatr. Aten. Primaria*. (7): 255-275.
- Das S, O'keefe J. (2006). Behavioral Cardiology: Recognizing and Addressing the Profound Impact of Psychosocial Stress on Cardiovascular Health. *Current Atherosclerosis Reports*, 8 (2), 111-118. Recuperado el 9 de octubre de 2013 . DOI: 10.1007/s11883-006-0048-2
- De la Peña, M. (2010). *Conducta antisocial en adolescentes: factores de riesgo y de protección*. Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España. Recuperado el 10 de diciembre de 2013 de <http://eprints.ucm.es/12024/1/T28264.pdf>
- Díez, E. (s.f.). La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. Recuperado el 10 de febrero de 2013 de: <http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/Public21.htm>
- Díez, E. (2007). El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela. *Revista de Educación*. 342, 127-146. Recuperado el 23 de diciembre de 2013 de http://www.revistaeducacion.mec.es/re342/re342_07.pdf

- Entertainment software Association (2013). Industry Facts. Recuperado el 15 de julio de 2013 de <http://theesa.com/facts/index.asp>
- Entertainment Software Rating Board [ESRB]. (s.f.) Recuperado el 15 de noviembre de 2013 de <http://www.esrb.org/index-js.jsp>
- Etxeberria F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, , Sociedad Iberoamericana de Pedagogía Social España. 18, pp. 31-39. Recuperado el 15 de noviembre de 2013 de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=135022618003>
- Funk J, y Buchman D. (1996). Playing violent video games and adolescent self concept. *Journal of Communication*. 46, 19–32. Recuperado el 11 de febrero de 2013 de <http://facstaff.unca.edu/tlbrown/rm1/Playingviolentvideogamesandadolescentselfconcept.pdf>
- Funk, J. B., Buchman, D. D., Jenks, J., y Bechtoldt, H. (2002). An evidence-based approach to examining the impact of playing violent video and computer games. *Studies in Media & Information Literacy Education*. 2 (4), 1-11. Recuperado el 11 de febrero de 2013 de: <http://utpjournals.metapress.com/content/c74370g0283811h1/>
- Funk, J., Baldacci, H., Pasold, T., Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization?. *Journal of Adolescence*. 27, 23–39. Recuperado el 8 de febrero de 2013 de: http://www.lionlamb.org/research_articles/study%202.pdf
- Funk, J. B., Chan, M., Brouwer, J., y Curtiss, K. (2006). A Biopsychosocial Analysis of the Video Game playing Experience of Children and Adults in the United States. *Studies in Media & Information Literacy Education*. 6 (3), 1-15, Recuperado el 11 de febrero de 2013 de: <http://utpjournals.metapress.com/content/h2g0732025831q89/fulltext.pdf>
- Funk, J., Hagan, J., Schimming, J. y Bullock, W. (2002). Aggression and Psychopathology in Adolescents With a Preference for Violent Electronic Games. *Aggressive behavior*. 28 (2), 134-144. Recuperado el 5 de octubre de 2013 . DOI: 10.1002/ab.90015

- Gentile, D. (2011). The Multiple Dimensions of Video Game Effects. *Child development perspective*. 5 (2), 75–81. Recuperado el 10 de febrero de 2013 de: <http://www.charleston.k12.il.us/CMS/Teachers/TeamRed/LangArts/Mod3VGV.PDF>
- Hernández, E. (2001). Agresividad y relación entre iguales en el contexto de la enseñanza primaria. Estudio piloto. Recuperado el 12 de agosto de 2013 de http://gip.uniovi.es/docume/pro_inv/pro_ayae.pdf
- Iacovella, J. y Troglia, M. (2003). La hostilidad y su relación con los trastornos cardiovasculares. *Psico-USF*. 8 (1), 53-61. Recuperado el 2 de diciembre de 2013 de <http://www.scielo.br/pdf/pusf/v8n1/v8n1a08.pdf>
- Jáuregui, P. (2011). Etología: el origen de la violencia humana. Recuperado el 18 de julio de 2013 de <http://www.el-esceptico.org/leer.php?id=811&autor=317&tema=87>
- González J. (2014). Clasificación, tipo y géneros. Jugabilidad y experiencia del jugador. Recuperado el 10 de julio de 2013 de <http://jugabilidad.wikispaces.com/Clasificación,+Tipo+y+Géneros>
- Kirsh, S. (2002). The effects of violent video games on adolescents. The overlooked influence of development. *Aggression and violent behavior*. 8, 377-389. Recuperado el 17 de noviembre de 2013 de <http://geneseo.edu/~kirsh/vita/avb.pdf>
- Krug E., Dahlberg L., Mercy J., Zwi A. y Lozano R. (Ed). (2003). Informe mundial sobre la violencia y la salud. Washington, D.C., Organización Panamericana de la Salud, Oficina Regional para las Américas de la Organización Mundial de la Salud. Recuperado el 2 de julio de 2013 de http://www1.paho.org/Spanish/AM/PUB/Violencia_2003.htm
- McBride, C. (2012). Bullying en el Ecuador. Universidad San Francisco de Quito. Recuperado el 3 de septiembre de 2013 de <http://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/1774/1/106659.pdf>
- Margaix, D. (2007). Conceptos de web 2.0 y biblioteca 2.0: origen, definiciones y retos para las bibliotecas actuales. *El profesional de la información*. 16 (2), 95-106. DOI: 10.3145

- Miller, M. (2010). Violent video games and young people. *Harvard mental health letter*. 27 (24), 3, Recuperado el 9 de febrero de 2013 de: http://www.health.harvard.edu/newsletters/Harvard_Mental_Health_Letter/2010/October/violent-video-games-and-young-people
- Moeller, F., Barratt, E., Dougherty, D., Schmitz, J. y Swann, A. (2001). Psychiatric aspects of impulsivity. *American Journal of Psychiatry*. 158 (11), 1783-1793. Recuperado el 6 de julio de 2013 de <http://ajp.psychiatryonline.org/data/Journals/AJP/3730/1783.pdf>
- Moscoso, M. (2000). Estructura factorial del inventario multicultural latinoamericano de la expresión de la cólera y la hostilidad. *Revista Latinoamericana de Psicología*. 32 (2), 321-343. Recuperado el 22 de noviembre de 2013 de <http://estrescancer.files.wordpress.com/2008/06/estructura-factorial-de-la-colera.pdf>
- Muñoz, F. (2000). Adolescencia y Agresividad. Tesis doctoral. Universidad Complutense, Madrid. Recuperado el 15 de diciembre de 2013 de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/19972000/S/4/S4017401.pdf>
- Organización Mundial de la Salud (2004). Seen but Not Heard: Very Young adolescents aged 10–14 years. Recuperado el 22 de febrero, 2014 de http://www.unicef.org/adolescence/files/Seen_but_not_heard-Draft.pdf
- Organización Mundial de la Salud (s.f). Salud de la madre, el recién nacido, del niño y del adolescente. Recuperado el 18 de septiembre de 2013 de http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/es/index.html
- Pan-European Game Information [PEGI] (s.f.) Recuperado el 18 de septiembre de 2013 de <http://www.pegi.info/en/index/>
- Penado, M. (2012). *Agresividad reactiva y proactiva en adolescentes: efecto de los factores individuales y socio-contextuales*. Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España. Recuperado el 13 de diciembre de 2013 de <http://eprints.ucm.es/16380/1/T33913.pdf>
- Pérez-García, A., Sanjuán, P., Rueda, B. y Ruiz, M. (2011). Salud cardiovascular en la mujer: el papel de la ira y su expresión. *Psicothema*.

- 23 (4), 593-598. Recuperado el 20 de septiembre de 2013 de <http://www.psicothema.com/pdf/3927.pdf>
- Punset E. (2012). Programa redes para la ciencia. ¿Cómo nos influyen los videojuegos? – neurociencias. Núm. 129. Recuperado el 2 de julio de 2013 de <http://www.youtube.com/watch?v=BYzYqS8WrBg>
- Real Academia Española de la Lengua (RAE). (2014). Recuperado el 13 de noviembre de 2013 de <http://www.rae.es/>
- Ramírez, V., (2003). Depresión: fisiopatología y tratamiento. Recuperado el 13 de noviembre de 2013 de <http://sibdi.ucr.ac.cr/boletinespdf/cimed7.pdf>
- Ramos, L. (2010). *La agresividad de los adolescentes de educación secundaria*. Tesis de maestría, Centro chihuahuense de estudios de posgrado, Chihuahua, México. Recuperado el 22 de noviembre de 2013 de <http://www.cchep.edu.mx/docspdf/cc/119.pdf>
- Revuelta J. y Grupo PrevInfad (2005). Prevención de la obesidad infantil. *Revista de Pediatría de Atención Primaria*. 7 (26), 255-275. Recuperado el 14 de septiembre de 2013 de <http://www.pap.es/files/1116-434-pdf/447.pdf>
- Rodríguez, H. y Sandoval, M. (2011). Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas en la conducta. *Suma Psicológica*, 18 (2), 99-110. Recuperado el 9 de febrero de 2013 de: http://www.sci.unal.edu.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-43812011000200008&lng=es&nrm=iso
- Rojas, V. (2008). Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. *Revista chilena de pediatría*. 79 suppl. 1 (1), 80-85. Recuperado el 20 de octubre de 2013 de <http://www.scielo.cl/pdf/rcp/v79s1/art12.pdf>
- Ros, R., Morandi, T., Cozzetti, E., Lewintal, C., Cornella, J. y Surials, J. (s.f). La adolescencia: consideraciones biológicas, psicológicas y sociales. Recuperado el 12 de agosto de 2013 de http://www.sec.es/area_cientifica/manuales_sec/salud_reproductiva/01%20Salud%20reproductiva%20e.pdf

- Salas-Menotti, I. (2008). Significado psicológico de la violencia y la agresión en una muestra urbana colombiana. *Revista Diversitas*. 4 (2), 331-343. Recuperado el 10 de octubre de 2013 de <http://www.scielo.org.co/pdf/dpp/v4n2/v4n2a10.pdf>
- Sánchez, B. y Ureña, P. (2011). Complejo ira-hostilidad y mecanismos de afrontamiento en la vivencia de evento cardiovascular. *Revista costarricense de cardiología*. 13 (1). 13-18. Recuperado el 20 de septiembre de 2013 de <http://www.scielo.sa.cr/pdf/rcc/v13n1/a03v13n1.pdf>
- Sanjuán, P., Pérez, A., Bermúdez, J. y Sánchez, A. (2000). Hostilidad y Reactividad cardiovascular en tareas físicas. *Revista de psicología general y aplicada*. 53 (4), 673-691. Recuperado el 13 de julio de 2013 de dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2357146.pdf
- Sanz, J., Magán, I. y García-Vera, M. (2006). Personalidad y el síndrome AHI (Agresión-Hostilidad-Ira): Relación de los cinco grandes con ira y hostilidad. *Psicopatología Clínica, Legal y Forense*. 6, 153-176. Recuperado el 12 de julio de 2013 de <http://fspcol.com/ARTICULOS/Clinicos/Personalidad%20Y%20EI%20Sindrome%20De%20AHI.pdf>
- Sherry, J. (2001). The Effects of Violence Video Games on Aggression. *Human communication research*. 7 (3), 409-431. Recuperado el 9 de febrero de 2013 de: <http://www.icagames.comm.msu.edu/vgma.pdf>
- Siever, L. (2008). Neurobiología de la agresividad y la violencia. *Am J Psychiatry (Ed Esp)* 11:7, Julio-Agosto 2008. AGRESIVIDAD Y VIOLENCIA SIEVER, L: Neurobiología de la agresividad y la violencia. *Am J Psychiatry*, 11(7):21-30. Recuperado el 15 de octubre de 2013 de <http://www.cdi.org.py/lecturas/34693463.pdf>
- SENDASAL (2012), Género y desigualdad en América Latina. Recuperado el 20 de febrero de 2014 de <http://www.sendasal.org/acerca>
- Spielberger, C., Jacobs, G., Russell, S. y Craine, R. (1983). *Ad-vances in personality assessment* (2da. Ed.). New Jersey, EEUU: Routledge
- Squillace, M., Picón, J. y Schmidt, V. (2011). El concepto de impulsividad y su

ubicación en las teorías psicobiológicas de la personalidad. *Neuropsicología Latinoamericana*. 3 (1), 8-18. Recuperado el 22 de agosto de 2013 de http://neuropsicolatina.org/index.php/Neuropsicologia_Latinoamericana/article/view/57/47

Smith, D. y Paul De Boeck (2007). From anger to verbal aggression: Inhibition at different levels. *Personality and Individual Differences*. 43 (1), 47–57.

Torquato, M., De Souza, B., Iosifescu, D. y Fraguas, R. (2012). Anger, Hostility and Other Forms of Negative Affect: Relation to Cardiovascular Disease. En M, Atiq (ed.) *Recent Advances in Cardiovascular Risk Factors*. DOI: 10.5772/2495

Torregrosa, M., Inglés, C., Estévez-López, E., Musitu, G. y García-Fernández, J. (2011). Evaluación de la conducta violenta en la adolescencia: Revisión de cuestionarios, inventarios y escalas en población española. *Aula Abiefla*. 39 (1), 37-50. Recuperado el 8 de febrero de 2013 de: <http://www.doredin.mec.es/documentos/01720113011702.pdf>

Unicef (2011). Estado mundial de la infancia 2011. La adolescencia: Una época de oportunidades. Recuperado el 0ctubre de septiembre de 2013 de http://www.unicef.org/honduras/Estado_mundial_infancia_2011.pdf

Unicef (s.f). La adolescencia temprana y tardía. Recuperado el 13 de agosto de 2013 de <http://www.unicef.org/spanish/sowc2011/pdfs/La-adolescencia-temprana-y-tardia.pdf>

Universidad de Palermo, s.f. Historia de los videojuegos. Recuperado el 2 de julio de 2013 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/archivos/608.pdf

Universidad de Salamanca [USAL]. (s.f). Definición y caracterización de la agresividad y la violencia: Agresion, agresividad, violencia y delito. Recuperado el 2 de septiembre de 2013 de <http://www.usal2.tizaypc.com/contenidos/contenidos/3/USAL%20Ficha%20-%20Teorias%20de%20la%20agresion.pdf>

Yáñez, P. y Galaz, J. (2011). Conviviendo mejor en la escuela y en el liceo.

Orientaciones para abordar la Convivencia Escolar en las Comunidades.
Recuperado el 22 de octubre de 2013 de
http://www.mineduc.cl/usuarios/convivencia_escolar/doc/201203291223210.Conviviendo.pdf

Wolf, M. (Ed.). (2002). The Medium of the Video Game. University of Texas Press. Recuperado el 15 de agosto de 2013 de
http://books.google.com.ec/books?id=cRrUAAAAQBAJ&dq=75+thousand+man-hours+playing+video+games&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Wolf, M. y Perron, B. (2005). Introducción a la teoría de los videojuegos. Revista de Comunicación Audiovisual, FORMATS. España. Recuperado el 2 de julio de 2013 de
http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/pdf_arti_esp/wolf_esp.pdf

ANEXOS

ANEXO 1

Ficha de Técnica de Test Psicométrico

Aggression Questionnaire Preadolescentes y Adolescentes (AQ-PA) 1992	
Autor/a	Buss y Perry, versión original
Administración	Individual y colectiva
Duración	Variable, entre 15 y 20 minutos
Aplicación	Preadolescentes y adolescentes
Significación	<p>La versión en español para preadolescentes y adolescentes ha sido realizada por hispano hablantes nativos profesionales con experiencia en traducción de textos científicos, quienes encontraron significativas diferencias entre las versiones en español de AQ y las nuevas versiones del AQ-PA. Esto debido a que la versión AQ originalmente fue aplicada y validada únicamente para preadolescentes entre 9 y 12 años de edad. En la versión AQ-PA se amplía el rango de aplicación a preadolescentes y adolescentes de 9 a 25 años de edad.</p> <p>La presente versión (Santiesteban y Alvarado, 2009. p. 322) en español ha sido validada en su constructo mediante comparaciones con escalas como el DIAS (Direct and Indirect Aggression Scale); STAXI en su adaptación al español para niños y adolescentes (del Barrio, Aluja y Spielberger, 2004); EXPAGG (Andreu, Arango, Graña y Rogers, 2003).</p> <p>La consistencia interna ha sido evaluada con el coeficiente alfa de cronbach ($\alpha=.87$)</p>
Composición	Hoja de respuestas.

ANEXO 2

Test Psicométrico

AQ-PA: The AQ-PA Spanish version adapted to young people

Edad: _____

Género: _____

A continuación encontrará una serie de frases sobre formas de pensar, sentir o actuar. Lea atentamente cada una de ellas y decida en qué grado pueden aplicarse a usted mismo. Su tarea consiste en valorar cada frase rodeando con un círculo aquella alternativa (5, 4, 3, 2, o 1) que mejor describa su forma de ser siguiendo esta escala:

5 completamente VERDADERO para mí

4 bastante VERDADERO para mí

3 ni VERDADERO ni FALSO para mí

2 bastante FALSO para mí

1 completamente FALSO para mí

1. De vez en cuando no puedo controlar las ganas de golpear a otra persona.	5	4	3	2	1
2. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto con ellos.	5	4	3	2	1
3. Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.	5	4	3	2	1
4. A veces soy bastante envidioso.	5	4	3	2	1
5. Si me provocan lo suficiente, puedo llegar a golpear a otra persona.	5	4	3	2	1
6. A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	5	4	3	2	1
7. Cuando las cosas no me salen como me gustan, se me nota mi enfado.	5	4	3	2	1
8. A veces pienso que me merezco cosas mejores y pasarlo mejor.	5	4	3	2	1
9. Si alguien me golpea, le respondo golpeándolo también.	5	4	3	2	1
10. Cuando la gente me molesta, les digo lo que pienso y discuto con ellos.	5	4	3	2	1
11. Algunas veces me siento como una bomba a punto de estallar.	5	4	3	2	1
12. Me parece que los otros tienen más suerte que yo.	5	4	3	2	1
13. Me suelo meter en las peleas.	5	4	3	2	1
14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos.	5	4	3	2	1
15. Soy una persona tranquila.	5	4	3	2	1
16. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan mal con la gente.	5	4	3	2	1
17. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	5	4	3	2	1
18. Mis amigos dicen que discuto mucho.	5	4	3	2	1
19. Algunos de mis amigos creen que hago las cosas sin pensar.	5	4	3	2	1
20. Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.	5	4	3	2	1
21. Hay gente que me enfada hasta tal punto que llegamos a pegarnos.	5	4	3	2	1
22. Algunas veces me enfado mucho sin razón.	5	4	3	2	1
23. Desconfío de los desconocidos que vienen como muy amiguitos.	5	4	3	2	1
24. Nunca encuentro una razón tan grande como para pegarle a una persona.	5	4	3	2	1
25. Tengo dificultades para controlar mi genio.	5	4	3	2	1
26. Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	5	4	3	2	1
27. He amenazado a gente que conozco.	5	4	3	2	1
28. Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.	5	4	3	2	1
29. He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.	5	4	3	2	1

ANEXO 3

Autorización para uso de test

En contactos previos se ha solicitado las autorizaciones respectivas al Dr. José Manuel Andreu Rodríguez, quien ha investigado y validado el instrumento AQ para la población española de habla hispana. En su contestación al requerimiento planteado el 13 de marzo de 2013, de la siguiente manera:

Estimado Doctor Andreu,

Mi nombre es Mauricio Batallas y soy estudiante de pre grado de psicología clínica de la Universidad de las Américas UDLA sede Ecuador. Actualmente me encuentro trabajando en mi proyecto final de tesis sobre la agresividad en adolescentes que juegan video juegos.

Con este antecedente he leído sus trabajos de validación para la población española de las escalas de agresividad a AQ y RPQ. Me gustaría utilizar sus validaciones y baremos en mi investigación, debido a que, aunque existen validaciones para la población colombiana que está más cerca a la realidad ecuatoriana, encuentro que sus trabajos reflejan mayor consistencia y aval en más publicaciones. La consulta es si podría utilizar sus validaciones con el crédito correspondiente y qué pasos debería seguir para legalizar el uso internacional comprando los derechos de aplicación en caso de ser necesario. De antemano le agradezco por su acogida.

Atentamente

Mauricio Batallas B.

A lo que el Dr. Andreu respondió:

Hola Mauricio.

Tienes mi permiso para utilizar las versiones en español del AQ. Si el uso que haces es para investigación creo que no es necesario ningún tipo de uso internacional o de compra de derechos ya que estos tests no están comercializados por ninguna editorial.

Saludos JM

ANEXO 4

CUESTIONARIO SOCIODEMOGRAFICO

- El presente instrumento corresponde a una investigación científica sobre el síndrome AHI en adolescentes que juegan video juegos.
- La información que se obtenga servirá únicamente para fines científicos de investigación y en ningún caso para procesos de evaluación académica del estudiante.
- Por favor lee atentamente la pregunta y las opciones de respuesta antes de contestar; luego responde aquello que mejor te describa. No existen respuestas buenas o malas, por tanto, puedes ser totalmente honesto en tus respuestas.
- Si tienes alguna inquietud no dudes en preguntar.
- Otros estudiantes que han participado en esta investigación han respondido el cuestionario en un tiempo promedio de 8 minutos.

Nombre: _____ Edad: ____ Género: Hombre Mujer
 (En qué año escolar estas? _____)

1. Por qué sector de Quito vives?
 SUR CENTRO NORTE VALLES OTROS

2. Con quién vives (lee todas las opciones y escoge una sola opción)
 Con padre y madre Con Padre, madre y hermanos/as Únicamente con padre y hermanos/as
 Únicamente con padre Únicamente con hermanos/as Únicamente con abuelos
 Únicamente con madre Únicamente con madre y hermanos/as Otros: _____

3. ¿Juegas videojuegos? SI NO
Pasa a la pregunta 4 Pasa a la segunda hoja

4. Escoge el juego que más prefieres jugar (uno solo)

<input type="checkbox"/> Agent dash	<input type="checkbox"/> God of war	<input type="checkbox"/> Proevolution soccer
<input type="checkbox"/> Angry birds	<input type="checkbox"/> GTA	<input type="checkbox"/> Resident evil
<input type="checkbox"/> Assassins creed	<input type="checkbox"/> Guitar hero	<input type="checkbox"/> Smack down
<input type="checkbox"/> Batman arcam asilum	<input type="checkbox"/> Injustece	<input type="checkbox"/> The Smurfs
<input type="checkbox"/> Battlefield 3	<input type="checkbox"/> Jet pack	<input type="checkbox"/> Temple run
<input type="checkbox"/> Call of duty	<input type="checkbox"/> Minecraft	<input type="checkbox"/> The Sims
<input type="checkbox"/> Counter Strike	<input type="checkbox"/> Need for speed	<input type="checkbox"/> UFC
<input type="checkbox"/> Cut the rope	<input type="checkbox"/> New super mario bros	<input type="checkbox"/> Zuma
<input type="checkbox"/> Fifa	<input type="checkbox"/> Ninja fruit	<input type="checkbox"/> Otro _____
<input type="checkbox"/> Gears of wars	<input type="checkbox"/> Plantas vs. zombies	

5. ¿Cuándo fue la última vez que jugaste videojuegos?
 Ayer Hace dos días La semana pasada
 Hace dos semanas Hace un mes Hace dos meses o más

6. ¿Cuántas veces juegas a la semana? Marca con una "X" el número de veces que juegas (Una sola opción)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Menos de 1 vez	1	2	3	4	5	6	7	8	Más de 8 veces

7. ¿Cuántas horas juegas CADA VEZ QUE JUEGAS videojuegos en la semana comprendida de lunes a domingo? Marca con una "X" el número de horas que juegas (Una sola opción)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Menos de 1 hora	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Más de 12 horas

8. ¿A qué edad jugaste videojuegos por primera vez? _____ (Por favor utiliza números muy claros como de imprenta)

9. La mayoría de las veces ¿quién controla el TIEMPO que juegas videojuegos? (escoge una sola opción)
 Mamá Papá Tú mismo Otro (que no sean Papá, Mamá o Tú mismo)

10. La mayoría de las veces ¿quién controla el TIPO DE VIDEOJUEGOS que juegas? (escoge una sola opción)
 Mamá Papá Tú mismo Otro (que no sean Papá, Mamá o Tú mismo)

11. ¿Con quién prefieres jugar la mayoría de las veces? (escoge una sola opción)
 Solo Con amigos/as Con hermanos/as Con tus padres Con amigos por la red

ANEXO 5

Universidad de las Américas
Investigación cuantitativa

Asentimiento informado

En el proceso investigativo para el desarrollo de la tesis de pregrado del Sr. Mauricio Batallas Bustamante, correspondiente a la carrera de Psicología Clínica, en la Institución XXXXXXXXXX ha aprobado la participación de sus estudiantes en la recopilación de datos primarios en el estudio sobre agresividad y videojuegos, a través de tres cuestionarios: 1) psicosocial y 2) psicométricos. Bajo la condición de que los datos obtenidos serán anónimos y no existirá ningún tipo de afectación psicológica, al tratarse de cuestionarios internacionalmente estandarizados.

La participación de su representado será de una hora en total, participará con sus compañeros de clase (todos a la vez) y contará con la presencia de un representante de su institución.

Sin embargo, por tratarse de estudiantes menores de edad, es necesario su conocimiento y asentimiento para el proceso.

En caso de NO estar de acuerdo, por favor firme el presente asentimiento y envíelo con su representado para que él o ella, lo entregue a su tutor.

Si no se entrega este asentimiento o no existe respuesta de su parte se entenderá que su asentimiento ha sido positivo.

SI ESTOY DE ACUERDO

NO ESTOY DE ACUERDO

Nombre
DM de Quito a, _____

Firma
de 2013