



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
CARRERA DE PSICOLOGIA CLÍNICA

INFORME DE INVESTIGACIÓN SOBRE:

“EXPERIENCIAS ASOCIADAS AL USO DE VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA AGRESIÓN REACTIVA EN LOS ADOLESCENTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN PIO X”.

Requisito previo para optar por el Título de Psicólogo Clínico

Autor: Morillo Ochoa, Miguel Ángel.

Tutor: Dr. Añazco Lalama, Ángel Santiago MSc.

Ambato-Ecuador

Enero 2016.

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre del tema: **“EXPERIENCIAS ASOCIADAS AL USO DE VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA AGRESIÓN REACTIVA EN LOS ADOLESCENTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN PIO “X”** de Miguel Ángel Morillo Ochoa, estudiante de la Carrera de Psicología Clínica, considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Salud.

Ambato, Noviembre del 2015.

EL TUTOR

Dr. Añazco Lalama, Ángel Santiago MSc.

AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO

Los criterios emitidos en el Trabajo de Investigación **“EXPERIENCIAS ASOCIADAS AL USO DE VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA AGRESIÓN REACTIVA EN LOS ADOLESCENTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN PIO “X”**, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor de éste trabajo de grado.

Ambato, Noviembre del 2015.

EL AUTOR

Morillo Ochoa, Miguel Ángel.

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga con este proyecto de investigación o parte de él, un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de mi proyecto de investigación con fines de difusión pública; además apruebo la reproducción de este proyecto de investigación, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Ambato, Noviembre del 2015.

Morillo Ochoa, Miguel Ángel.

APROBACIÓN DEL JURADO EXAMINADOR

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Informe de Investigación, sobre el tema **“EXPERIENCIAS ASOCIADAS AL USO DE VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA AGRESIÓN REACTIVA EN LOS ADOLESCENTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN PIO “X”** de Miguel Ángel Morillo Ochoa estudiante de la Carrera de Psicología Clínica

Ambato, Enero del 2016.

Para constancia firman:

PRESIDENTE – A

1er VOCAL

2do VOCAL

AGRADECIMIENTO

Durante mis cinco años de estudio en la Carrera de Psicología Clínica, he recibido un constante apoyo incondicional de parte de mis seres queridos quienes han formado un pilar fundamental sin los cuales no habría sido capaz de llegar hasta esta etapa de adquisición de logros, conocimientos y actitud ética; de esta manera manifiesto mis agradecimientos.

El presente trabajo investigativo está dirigido a mis profesores, mis padres , hermana, y hermano, amigos y en especial a la Carrera de Psicología Clínica de la Universidad Técnica de Ambato, la cual me ha preparado de la mejor manera para ser un ente de servicio a la sociedad; de la misma forma extendo mis agradecimientos a mi tutor quien nunca dejo de preocuparse por el progreso y bienestar tanto de mi proyecto de investigación como de mi persona, por lo que le doy las gracias debidas por apoyo incondicional.

EL AUTOR

DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedico a mis padres, quienes con su apoyo incondicional nunca me dejaron solo durante esta etapa de mi vida y gracias a sus sacrificio, tolerancia, rectitud y buenos consejos hicieron posible que yo pueda alcanzar esta meta en mi vida, mi hermana quien siempre me brindó su apoyo durante momentos difíciles y de presión, a mi hermano que nunca ha dejado de ser una fuente de inspiración y un modelo a seguir para mí, de igual forma quienes a en un principio fueron tan solo conocidos y hoy en día los considero mis amigos.

Pero sobre todo a Dios por brindarme su apoyo, la sabiduría, salud, fuerzas y valor para no desistir y estar hoy presente; dando un motivo más de orgullo a mis padres. A mi Universidad Técnica de Ambato la que me ha dado a cada segundo del día un pedacito de conocimiento que me ha traído por este largo camino; a mis profesores que jamás me facilitaron las cosas, sino más bien me enseñaron a luchar intensamente por cada gota de conocimiento.

Miguel Ángel Morillo Ochoa.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

**“EXPERIENCIAS ASOCIADAS AL USO DE VIDEOJUEGOS Y SU
RELACIÓN CON LA AGRESIÓN REACTIVA EN LOS ADOLESCENTES
DE LOS OCTAVOS AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN PIO “X”**

Autor: Morillo Ochoa Miguel Ángel.

Tutor: Dr. Añazco Lalama Ángel Santiago MSc.

Fecha: Noviembre del 2015

RESUMEN

Desde la aparición del popular juego “Pong” o “Tenis para dos” creado por William Higinbotham en el año de 1958 los videojuegos fueron vistos como una ventana diferente de entretenimiento para niños, jóvenes y adultos; a medida que la tecnología avanza, los videojuegos de igual manera se sometían a cambios en su interfaz, velocidad, graficas, diseño y contenido mejorando considerablemente debido a esta situación se asemejaban mucho más a la vida real; por lo cual estaban sujetos a constantes críticas sobre sus desventajas asociadas a su contenido, dichas críticas no solían ser realmente objetivas puesto que estaban mucho más basadas en perspectivas de primer encuentro o en prejuicios que en estudios e investigaciones. Por lo tanto la presente investigación se destinará al análisis y comprensión que existe en los problemas asociados al uso de videojuegos que han surgido por la constante crítica a la que se ha sometido estos medios de entretenimiento y la agresión reactiva como un factor desencadenante al momento de interactuar con los medios de entretenimiento mencionados anteriormente. De igual manera la investigación se destinará a demostrar si existen en realidad dichos problemas asociados al uso de videojuegos que la sociedad tanto manifiesta y si los mismos están relacionados con la capacidad del videojugador para desenvolverse con el medio interactivo de entretenimiento, y como estos podrían generar una agresión reactiva, es decir a manera de respuesta ante una provocación real, que este asociada

a la jugabilidad o las experiencias por las que el usuario pase durante su tiempo de interacción con el videojuego.

PALABRAS CLAVE: VIDEOJUEGOS, AGRESIÓN REACTIVA, TECNOLOGÍA, JUGABILIDAD, MEDIO INTERACTIVO.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HEALTH SCIENCES
CAREER OF CLINICAL PSYCHOLOGY

**“EXPERIENCE ASOCIATED TO USE OF VIDEO GAMES AND ITS
RELATION WITH REACTIVE AGRESSION IN 8 GRADE TEENAGERS
FROM THE EDUCATIVE UNIT SAN PIO X”**

Author: Morillo Ochoa Miguel Ángel.

Tutor: Dr. Añazco Lalama Ángel Santiago MSc.

Date: November 2015.

ABSTRACT

From the appearance of the popular game "Pong" or "Tennis for two" created by William Higinbotham in the year of 1958 the video games were seen as a window different from entertainment for children, young women and adults; as the technology advance the video games of equal way they were surrendering to changes in his interface, speed, graphs, design and content improving considerably due to this situation they were alike much more the royal life; for which they were subject to critical constants on his disadvantages associated with his content, the above mentioned critiques were not in the habit of being really objective since they were much more based on perspectives of the first meeting or on prejudices that in studies and investigations. Therefore the present investigation was destined to the analysis and comprehension that exists in the problems associated with the use of video games that have arisen for the critical constant to which one has submitted these means of entertainment and the aggression reactivates as a trigger factor to the moment to interact with the means of entertainment mentioned previously. Of equal way the investigation was destining to demonstrate if there exist actually the above mentioned problems associated with the use of video games that the company so much manifest and if them same they are related to the capacity of the videojugador to be unrolled by the interactive way of entertainment, and as these they might generate an aggression it reactivates, that is to say like response before

a royal provocation, that this associated with the jugabilidad or the experiences for which the user happens during his time of interaction with the video game.

KEYWORDS: VIDEO GAMES, AGGRESSION REACTIVE, TECHNOLOGY, GAMEPLAY, INTERACTIVE MEDIA.

ÍNDICE

CONTENIDO

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	II
AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO	III
DERECHOS DE AUTOR	IV
APROBACIÓN DEL JURADO EXAMINADOR	V
AGRADECIMIENTO	VI
DEDICATORIA	VII
ÍNDICE	XII
ÍNDICE DE TABLAS.....	XIV
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	2
EL PROBLEMA	2
1.1 TEMA:	2
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:.....	2
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:	7
1.4 OBJETIVOS:.....	7
1.5 JUSTIFICACIÓN:.....	8
1.6 LIMITACIONES:	9
CAPÍTULO II	10
MARCO TEÓRICO	10
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN:	10
2.2 BASE TEÓRICA:	16
2.2.1 <i>Historia de los videojuegos:</i>	16
2.2.2 <i>Videojuegos – Definición:</i>	18
2.2.3 <i>Clasificación de los videojuegos:</i>	20
2.2.4 <i>Géneros de videojuegos:</i>	22
2.2.5 <i>Experiencias de juego:</i>	23
2.2.6 <i>Agresividad:</i>	24
2.2.7 <i>El temperamento:</i>	25
2.2.8 <i>Teorías sobre la agresividad:</i>	25
2.2.9 <i>Agresión:</i>	26
2.2.10 <i>Agresión reactiva:</i>	29
2.2.11 <i>Correlación de los videojuegos y la agresión reactiva:</i>	30
2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS:	31
2.4 SISTEMA DE HIPÓTESIS:	32
2.5 SISTEMAS DE VARIABLES:.....	32

CAPÍTULO III.....	33
MARCO METODOLÓGICO	33
3.1 NIVEL DE INVESTIGACIÓN:.....	33
3.2 DISEÑO:	33
3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA:.....	33
3.3.1 Población:.....	33
3.3.2 Muestra:.....	33
3.4 TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS:	34
3.5 TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS:	38
CAPÍTULO IV	39
ASPECTOS ADMINISTRATIVOS.....	39
4.1 Recursos:	39
4.1.1 Recursos institucionales:	39
4.1.2 Recursos humanos:	39
4.1.3 Recursos materiales:.....	39
4.1.4 Recursos económicos y financieros:	40
4.2 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:.....	40
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:	41
6. ANEXOS:	47

Índice de Tablas

TABLA NO. 1	35
TABLA NO. 2	37
TABLA NO. 3	40
TABLA NO. 4	40

INTRODUCCIÓN

La actual investigación está destinada al estudio de los videojuegos los cuales son considerados aplicaciones interactivas de nueva generación, estas están orientadas al entretenimiento mediante el uso de mandos o controles mecánicos o electrónicos, estos permiten interactuar con gráficas visualizadas por medio de pantallas o monitores; e incluso hoy en día pueden visualizárselos a través de lentes virtuales los cuales permiten tener un mayor atractivo hacia el videojuego.

La ventaja de los videojuegos con otros medios de entretenimiento es el involucrarse de forma activa con el contenido a manera de lo que deseamos que suceda en la trama de la historia.

Los videojuegos pueden ser muy distintos entre sí, tanto en complejidad como en calidad gráfica al igual que la temática del mismo, así como ocurre con el cine y la música, existe una larga y compleja lista de géneros y subgéneros, y la clasificación de un mismo título puede variar según la organización que se encargará de su análisis.

En la actualidad los videojuegos han sido sometidos a constantes quejas y críticas sobre sus beneficios y perjuicios. Por lo cual es de sumo interés en la sociedad en que vivimos el conocer el potencial de impacto que tienen estos medios de entretenimiento interactivo sobre la población y si realmente son causantes de conflictos en las personas que los utilizan.

La investigación presente se enfoca al análisis del uso de videojuegos y como están estrechamente relacionado con las manifestaciones de agresión las cuales no necesariamente pueden surgir por la violencia en los mismos sino por problemas asociados a la jugabilidad que aparecen y como los problemas mencionados impactan al videojugador o incluso a quienes lo rodean, como puede ser su familia y amistades; por lo cual se pueden generar conflictos en sus principales esferas: familiar, social, laboral o incluso afectar su economía.

CAPÍTULO I EL PROBLEMA

1.1 Tema:

Experiencias asociadas al uso de videojuegos y su relación con la agresión reactiva en los adolescentes de los octavos años de la Unidad Educativa San Pio X.

1.2 Planteamiento del Problema:

Aliza (2013), tomando como Macro a países industrializados, como Estados Unidos en un estudio realizado por la revista *Journal of Experimental Social Psychology* ha encontrado que, mientras a mayor uso de videojuegos violentos tienen los adolescentes, su predisposición a volverse agresivos incrementa.

Dicha conclusión fue obtenida mediante los estudios realizados en la Universidad Estatal de Ohio, en los cuales 70 estudiantes de Francia fueron expuestos a 20 minutos de juego al día durante tres días de manera consecutiva. Quienes fueron expuestos a videojuegos más violentos de índole “shooter” se mostraban mucho más hostiles que a quienes les presentaban juegos menos violentos o más tranquilos. Esto quiere decir que la violencia en los videojuegos genera una tendencia defensiva ante las demás personas con quienes nos presentamos, aunque es evidente una relación existente entre los videojuegos y la violencia u hostilidad, no se puede saber con ciencia cierta que tanto tiempo se necesita estar expuesto a videojuegos violentos para tener un cambio significativo en la conducta del individuo o videojugador.

Möble, Kleimann y Rehbein (2008), en Alemania muestran datos en un estudio realizado con 17 mil estudiantes de noveno grado y 6 mil de cuarto demostró como tienen los jóvenes tienen una aceptación por la violencia como método alternativo de interacción y para exponerse; la cual generalmente es aprendida en medios como los videojuegos. Por lo tanto según el estudio mencionado anteriormente se

manifiesta que existe una relación de aprendizaje a partir de los videojuegos, los cuales pueden mostrarse como forjadores del comportamiento violento que se da durante la trama dentro de los mismos.

Van Leeuwen (2013), Canadá en un nuevo estudio demostró que. Los comportamientos violentos aumentan tanto en niños como en adolescentes que juegan a videojuegos violentos durante el transcurso del tiempo.

Según el estudio citado anteriormente, a medida que transcurren los años y nuestra interacción con los videojuegos es mayor, es evidente que aprendemos a reaccionar de forma agresiva para solucionar los problemas o provocaciones intensas; dentro del estudio existe una presencia del género femenino en un 51% y género masculino en un 49% denotando que la agresión debido a videojuegos afecta a ambos sexos. Aunque todo esto pueda parecer una posible casualidad se puede presenciar que hay un vínculo o correlación entre los videojuegos y la violencia.

Bercedo, Wittmann, Arce, Santisteban et al (2005-2008), múltiples estudios realizados en España han demostrado que niños y adolescentes invierten un tiempo aproximado de entre 1 a 3 horas al día de videojuegos. Asociado a estudios mencionados anteriormente se denota como existe evidentemente un uso alto de los videojuegos como medio de recreación alternativo, el cual puede realmente acarrear consecuencias.

Diez, Terrón, García, Rojo, Rufino y Blanco (2004), mediante un estudio realizado con adolescentes españoles, entre 14 y 18 años, se encontró que el 59% de estos usaban videojuegos. Un 85% de niños y adolescentes españoles, entre 9 y 16 años, son usuarios de dichos tipos de juegos.

Rodríguez, Mejías, Calvo, Sánchez y Navarro (2002), tales estudios no solo mencionan que existe una alta frecuencia por parte de los usuarios sino que además de esto, hay un gran deseo y motivación emergente en los jugadores.

Barlett, et al (2006-2011), la alta periodicidad de uso de videojuegos por parte de niños y adolescentes se ha asociado en algunos estudios a rendimiento escolar bajo, sedentarismo, trastornos adictivos y otros problemas de conducta.

La exposición a videojuegos en varios países del mundo tiene una similitud y es que gran cantidad de usuarios de los mismos invierten varias horas a su uso. Asociado a esto están expuestos al desarrollo de trastornos de conductas, como es el caso de agresión, violencia u hostilidad. En base al estudio citado la frecuencia es de suma importancia al momento de desarrollar nuevos aspectos en un individuo ya que la constancia en un comportamiento agresivo a raíz del uso de videojuegos pueden forjar una conducta ya establecida en el usuario denotándolo como un individuo agresivo.

American Academy Of Pediatrics (2008), otra investigación realizada con jóvenes de entre 9 y 18 años provenientes de Japón y Estados Unidos, se manifestó que, el incremento de la agresión física de los adolescentes se dio entre 3 y 6 meses después de haber experimentado con juegos violentos. En dicho estudio se puede encontrar que la agresión, violencia u hostilidad debida al uso de videojuegos no necesariamente es inmediata; pero es de suma importancia el tomar en cuenta que se habla de un aumento en la misma no de un surgimiento, esto quiere decir que la agresividad puede ya ser existente y el uso de videojuegos se concebirse como un catalizador de violencia o agresión.

Tomando como Meso a países Latinoamericanos Figueroa & Zavalala (2014), se puede mencionar que en México, en la comunidad rural de Pantanal, Nayarit un estudio correlacional entre el uso de videojuegos y los tipos de agresión en un total de los 30 niños y 31 niñas asistentes al 6° año, sección A y B en la escuela primaria Prisciliano Sánchez de la comunidad anteriormente mencionada revelo que no se encuentra una asociación significativa para el tipo de agresión reactiva que los niños reportan después de haber jugado un videojuego violento o no violento. Sin embargo hay una tendencia a que los niños presenten puntajes más altos de agresión reactiva que las niñas cuando han jugado video juegos violentos.

Martinez, Bohorodzaner & Kampfner (2010), en el caso del estudio sobre la relación de los videojuegos y la violencia en adolescentes de nacionalidad Mexicana y Chilena, en proporciones de 50 y 50 se halló que los adolescentes provenientes de México muestran niveles más elevados de violencia y agresión que los provenientes de Chile.

En este caso se puede evidenciar como el contexto cultural juega un papel importante en los resultados que pueden darse en la correlación de las variables dando a notar que dependiendo el país de origen un videojugador puede ser más agresivo que otro. Ya que en el estudio citado anteriormente las proporciones eran totalmente equitativas, se evidencia claramente como los seres humanos somos sumamente diferentes en cuestión a comportamiento a razón de nuestro origen.

Alonqueo & Rehbein (2008), en Chile, la investigación realizada con 449 adolescentes (347 hombres y 102 mujeres) con interés destinado al uso habitual de los videojuegos arrojó datos emitidos por los participantes tales como: los participantes afirman que los videojuegos incrementan valores como la competición (89% de los hombres y 92% de las mujeres), la inteligencia (84% en ambos casos); y de igual manera lo asociaron a factores como: crean adicción (75% de los hombres y 73% de las mujeres) y agresividad (65% de los hombres y 60% de las mujeres). En otra instancia mencionaron que, los contenidos de los videojuegos eran racistas (24% de los hombres y 33% de las mujeres) o sexistas (24% de los hombres y 15 % de las mujeres).

Brenes & Pérez (2015), en Costa Rica destacan los estudios realizados con niños y niñas en los cuales se menciona que, los aspectos de conducta y comportamiento interpersonal de índole agresivo intervienen en la tendencia de niños y niñas a jugar videojuegos acompañados o sea en solitario.

Lo que indica que, no solamente puede existir una correlación directa entre el uso de videojuego y su tendencia al desarrollo de agresión o violencia, sino que de igual manera puede existir una acción inversa a esta en la que individuos agresivos tienden a jugar videojuegos, a manera de un mecanismo de interacción social.

Feijoo & Chumbe (2010), mencionan que en el caso de Ecuador, los adolescentes de esta generación están propensos a observar muy de cerca los avances tecnológicos, siendo muchos de ellos partícipes del entretenimiento que por ejemplo los videojuegos ofrecen. La imitación de modelos agresivos proyectados en los videojuegos posiblemente causaría el modelamiento de conductas agresivas, reforzadas a merced de la vulnerabilidad del adolescente que pasan por muchos cambios psicológicos en esta etapa dado que su identidad está en plena formación.

En referencia al estudio antes mencionado, estudiantes del décimo de básica del Colegio Benigno Malo de la ciudad de Cuenca realizaron un pilotaje previo donde se pudo tomar una muestra de catorce adolescentes que hacen uso de video juegos con contenido violento; no todo es negativo, pues luego de contrastar la muestra de video jugadores con otro grupo de chicos considerados no video jugadores y de aplicar métodos de investigación, tales como la recopilación de datos familiares, pedagógicos, conductuales y psicológicos además de usar el test H.T.P. que diagnostica rasgos de la personalidad, se señaló que en dicho medio la relación entre conductas agresivas y videojuegos es aún distante, puesto que se manifestaron rasgos de la personalidad muy alejados del fenómeno violento. Aun así existieron casos de agresividad en los que se podría llegar a atribuir la responsabilidad al uso de video juegos.

Observatorio de la niñez y adolescencia (2010), encuestas aplicadas a niños en edad escolar (de 6 a 11 años) determinaron que mientras en los centros de educación pública las peleas, agresiones y hostilidades se dan en 63% de la población; a diferencia de que en las privadas el índice es de 60%. La influencia de Internet, los videojuegos, son algunas de las razones causales para que los pequeños se desenvuelvan en un ambiente hostil, violento y agresivo.

Hoy en día es sumamente fácil el uso de la tecnología por parte de jóvenes Ecuatorianos los cuales están muy familiarizados con su funcionamiento, como se explicó en el párrafo anterior es evidente que en escuelas públicas hay un mayor índice de peleas y agresiones que en escuelas privadas; esto quiere decir que incluso existe una relación con el nivel socio económico o familiar que los video jugadores experimenten.

Es común encontrar dentro de establecimientos educativos en Ecuador a estudiantes con celulares y consolas portátiles las cuales afianzan los lazos de video juego y video jugador fomentando al mayor uso de estos aparatos y posiblemente desarrollando mayores riesgos emocionales para los usuarios que hacen uso constante de estos no incluso solo para uno sino también para el uso en grupo aumentando el grado de afectados de esta situación. El uso constante de las

tecnologías es la causa general de la agresividad emergente en adolescentes por la presión que ejercen estas sobre los usuarios.

1.3 Formulación del problema:

¿Cómo las experiencias asociadas al uso de videojuegos se relacionan con la agresión reactiva en los adolescentes de los octavos años de la Unidad Educativa San Pio “X”?

Preguntas directrices:

1. ¿Cuál es el tipo de problemas asociados al uso de videojuegos que más se da en los adolescentes de los octavos años de la Unidad Educativa San Pio “X”?
2. ¿Cuál es la correlación que existe entre las experiencias asociadas al uso de videojuegos y la agresión reactiva en los adolescentes de los octavos años de la Unidad Educativa San Pio “X”?
3. ¿De qué manera se puede controlar la agresión en los adolescentes que usan videojuegos de los octavos años de la Unidad Educativa San Pio “X”?

1.4 Objetivos:

General:

Indagar como las experiencias asociadas al uso de videojuegos se relaciona con la agresión reactiva en los adolescentes de los octavos años de la Unidad Educativa San Pio “X”.

Específicos:

Determinar el tipo de problemas asociados al uso de videojuegos más frecuentes en los adolescentes de los octavos años de la Unidad Educativa San Pio “X”.

Detectar el tipo de agresión que existe debido a las experiencias asociadas al uso de videojuegos en los adolescentes de los octavos años de la Unidad Educativa San Pio “X”.

1.5 Justificación:

La presente investigación busca descubrir las razones por las cuales las experiencias asociadas con los videojuegos pueden ser causantes de agresión reactiva en los adolescentes; y de ser el caso se buscarán soluciones pertinentes y de manera contingente al momento de experimentar dichas situaciones debido a la interacción con los mismos; así como con actitud científica y de manera solidaria brindar dicha investigación como un servicio para la sociedad.

El punto central de la investigación de los videojuegos como factor generador de agresión reactiva, determina que pueden presentarse por el uso esporádico, no necesariamente por su abuso el cual generalmente la sociedad considera que es el causante del comportamiento agresivo en los adolescentes y cualquier otro usuario que invierta su tiempo en este método de entretenimiento virtual.

El problema es de suma importancia en la sociedad debido a que las consecuencias agresivas que genera el uso de videojuegos no causan solamente daño a la persona que los utiliza sino a quienes lo rodean como son familiares de primer orden, amigos, compañeros de trabajo entre otros. Personas que generalmente se ven dañados por el comportamiento agresivo del video jugador; por lo tanto la presente investigación permitirá darle una pauta de salida al problema que se está analizando y suscitando en nuestro medio actual.

El vigente estudio se realizará en la Unidad Educativa San Pio "X" de la ciudad de Ambato, la cual se encuentra en la capacidad de facilitar los medios necesarios para la realización de la investigación, dichos medios son la población la cual la institución está dispuesta a proporcionar para la realización del estudio, los mismos que serán los adolescentes de los octavos años del establecimiento, sean hombres o mujeres; así como el espacio físico en el cual se desarrollara el trabajo en conjunto con los participantes.

1.6 Limitaciones:

La actual investigación está expuesta a diferentes limitaciones tales como:

- Mala predisposición de los estudiantes para formar parte de la investigación.
- Deficiente manejo y administración de la información.
- Los pocos datos de investigación en el país referentes al tema propuesto dificultan la obtención de información para el planteamiento del problema.
- Falta de instrumentos de evaluación para la obtención de datos más fiables para la investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación:

Según Anderson et. al. (2000-2008), en el estudio Consumo de videojuegos y juegos para computador: Influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta. Se menciona que el consumo usual de los niños que manejan videojuegos no se relaciona con problemas de conducta o conductas desadaptativas. A discrepancia de datos de otras investigaciones que señalan que a mayor uso de videojuegos violentos el índice de conductas agresivas acrecienta.

Según Cicchirillo & Chory (2005), en el estudio Effects of Affective Orientation and Video Game Play on Aggressive Thoughts and Behaviors, [Efectos de orientación afectiva y videojuegos se aprovechan de pensamientos y comportamientos agresivos] menciona que entre los 59 participantes que fueron parte del programa a un grupo se le dio a jugar un videojuego violento y a otro un no violento; quienes jugaron el videojuego violento calificaron al investigador como una persona meno amable y no merecedora de ningún apoyo a diferencia de los que jugaron el videojuego no violento los cuales mencionaron que el investigador era una persona cortes y merecía cualquier tipo de apoyo.

Según Vaca y Romero (2007), en la investigación Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años, se manifiesta que existe una relación de suma importancia entre los videojuegos que los adolescentes usan y la forma de pensar que tienen al momento de diseñar conceptos relativos a valores y creencias; por lo tanto es evidente el importante papel que juega el manejo adecuado de las emociones por parte de cada individuo en este aspecto. De igual manera se encontraron elementos relevantes a conocer cómo eran las reacciones y posturas en relación a su desempeño en el videojuego;

todos estos siendo componentes que afectan a la forma de actuar referentemente al concepto de violencia.

Según James y Kalyanaraman (2007), en su estudio *The Effects of Technological Advancement and Violent Content in Video Games on Players Feelings of Presence, Involvement, Physiological Arousal, and Aggression* [Los Efectos de Avance Tecnológico y Contenido Violento en Videojuegos sobre los Sentimientos de los Jugadores de Presencia, Participación, Despertamiento Fisiológico y Agresión] manifiestan que el progreso tecnológico y la violencia no muestran una significancia estadística pero que el contenido violento del juego si eleva la hostilidad de los video jugadores.

Según Alonqueo y Rehbein (2008), en la investigación *Usuarios habituales de videojuegos: Una aproximación inicial* mencionan que existe un incremento de la agresividad en los colaboradores de la investigación (65% de los hombres y 60% de las mujeres); esto siendo mencionado por parte de los colaboradores mismos aun reconociendo que la agresividad y la violencia si juegan un papel importante en los formatos de los videojuegos.

Según Persky & Blascovich (2008), en el estudio *Immersive virtual video game play and presence: Influences on Aggressive feelings and behavior*, [Immersive el videojuego virtual, juego y presencia: Influencia en la agresividad y el comportamiento] menciona que La plataforma de videojuegos virtuales “Immersive” asociada al uso de videojuegos violentos puede incrementar el comportamiento, las emociones y sentimientos de agresividad en los usuarios. Esto debido a que el uso de la plataforma les permite tener mayor interacción con lo que sucede en el videojuego.

Según Nowak, Krmar & Farrar (2008), en el estudio *The Causes and Consequences of Presence: Considering the Influence of Violent Video Games on Presence and Aggression*, [Las causas y consecuencias de presencia: Considerando la influencia de la violencia en los videojuegos sobre la presencia y agresión] menciona que la hostilidad y la agresión son dadas debido a la influencia de la frustración en los videojuegos por parte del usuario, quienes se muestran más hostiles tienden a ser más agresivos verbalmente.

Según Samper, Tur, Mestre & Cortés (2008), en la investigación Agresividad y afrontamiento en la adolescencia. Una perspectiva intercultural, menciona que el objetivo de estudio era analizar la conducta agresiva y antisocial en una muestra de 1557 adolescentes de entre 12 y 15 años. Los resultados mostraron comportamientos agresivos y en función de los mecanismos de afrontamiento estos dependían del sexo.

Según Saton (2010), en la investigación Violencia simbólica en video juegos menciona que las nuevas tecnologías son factores de gran dominio al momento de la distribución de las matrices de aprendizaje, ya que a partir de las mismas se condicionan conductas de violencia figurada. Dentro de la investigación la implementación del juego “The Sims” establece un piloto de vida la cual es sencillamente alterable al gusto del videojugador, estableciendo muchas veces conductas agresivas y o violentas.

Según Andreu, Peña & Larroy (2010), en el estudio Conducta antisocial, impulsividad y creencias justificativas: Análisis de sus interrelaciones con la agresión proactiva y reactiva en adolescentes, se analizaron los resultados de agresión reactiva y proactiva entre 320 participantes de ambos sexos; de los cuales la agresión proactiva estuvo muy relacionada con la conducta antisocial; mientras que la agresión reactiva mantiene relación con la impulsividad.

Según Calvete & Oreu (2010), en el estudio Cognitive schemas and aggressive behavior in adolescents: the mediating role of social information processing, [Esquemas cognitivos y comportamiento agresivo en adolescentes: el papel de mediar la informática social] en el cual 1371 adolescentes completaron medidas de esquemas cognitivos, y agresividad reactiva y proactiva. Los resultados mostraron que los esquemas cognitivos de justificación de la violencia y narcisismo son más relevantes para la agresividad proactiva, mientras que el esquema de abuso lo es para la agresividad reactiva.

Según Etxeberria (2011), en la investigación Videojuegos violentos y agresividad menciona que la exposición a los videojuegos violentos se relaciona positivamente con la conducta agresiva, cognición agresiva y actitudes agresivas. Y de igual

manera la exposición a la violencia de los videojuegos se relaciona con la falta de empatía y la ausencia de conductas prosociales.

Según López, Romero & González (2011), en el estudio *Delimitación de la agresión adolescente: Estudio diferencial de los patrones de agresión reactiva y proactiva*, menciona que con una muestra de 138 participante de entre 12 a 17 años buscaron establecer la diferenciación entre agresión de tipo reactivo, considerada como una reacción defensiva ante un acontecimiento determinado, y agresión proactiva, definida por su carácter instrumental, premeditado y ofensivo. Los resultados permitieron observar la presencia de relaciones diferenciales y delimitar el fenómeno de la conducta agresiva adolescente, justificando la diferenciación entre agresión reactiva, relacionada con impulsividad, problemas de internalización o menor competencia a nivel social, y agresión proactiva, caracterizada por menores niveles de ansiedad o neuroticismo, y una mayor presencia de rasgos psicopáticos.

Según Mestre, Samper, Tur-Porcar, Richaud & Mesurado (2012), en la investigación *Emociones, estilos de afrontamiento y agresividad en la adolescencia*, a partir de 1557 adolescentes de entre 12 y 15 años de edad, seleccionados de manera aleatoria; se evidencia claramente la mutabilidad en los mecanismos de afrontamiento que usan. Los adolescentes que son más agresivos utilizan mayormente un mecanismo de afrontamiento no productivo, mientras que los menos agresivos utilizan estrategias mucho más enfocadas a la resolución de problemas.

Según Oreu y Calvete (2012), en el estudio *La justificación de la violencia como mediador de la relación entre la exposición a la violencia y la conducta agresiva en infancia*, con una población de 675 escolares de entre 8 y 12 años contestaron cuestionarios referentes a la agresividad reactiva y proactiva mostrando resultados que el ser testigo de violencia en casa y TV predice la conducta agresiva y esta relación esta medida por la justificación de la violencia.

Según Andreu, Peña y Penado (2012), en la investigación *Análisis de la impulsividad en diferentes grupos de adolescentes agresivos*, con 400 adolescentes de la comunidad de Madrid los resultados mostraron que los adolescentes agresivos reactivos, proactivos y mixtos presentaron mayores niveles de impulsividad general

auto-informada que los adolescentes no agresivos; sin observarse ninguna diferenciación entre los distintos grupos de adolescentes agresivos en sus respectivos niveles de impulsividad general.

Según Yang (2012), en la investigación “Paths to bullying in online gaming: The effects of gender, preference for playing violent games, hostility, and aggressive behavior on bullying” [Caminos a la intimidación en juego en línea: Los efectos de género, preferencia para jugar juegos violentos, hostilidad, y comportamiento agresivo sobre la intimidación] menciona que las preferencias por los videojuegos violentos se encuentran estrechamente relacionados con el comportamiento agresivo de las personas. Además manifiesta que la tendencia hacia la hostilidad esta indirectamente asociado con la intimidación cibernética mediante la victimización.

Según Chaux, Arboleda & Rincón (2012), en el estudio Community violence and reactive and proactive aggression: The mediating role of cognitive and emotional variables, [Violencia comunitaria y agresión reactiva y proactiva: El papel mediacional de las variables cognitivas y emocionales] se menciona que con la participación de 1235 niños y adolescentes de entre 8 y 18 años de edad de diferentes escuelas de la ciudad de Bogotá que a mayores niveles de violencia comunitaria son expuestos los niños y adolescentes existe mayor tendencia a la agresividad tanto reactiva como proactiva. La exposición a la violencia comunitaria está relacionada a diferentes tipos de variables psicológicas, tales como hostilidad, agresión, comportamiento agresivo.

Según Lai-Chu, Gerstein, Chan y Hurley (2013), en el estudio Children's aggression, parenting styles, and distress for Hong Kong parents, [Agresión de niños, estilos de educación, y angustia para padres de Hong Kong] mencionan que en una población total de 1,485 padres de Hong Kong con niños y adolescentes de entre 8 a 17 años completaron el Cuestionario de Agresión Reactivo y Proactivo; los resultados que obtuvieron fueron que los niños proactivos agresivos son deliberadamente agresivos con la intención de aprovechamiento de otros para objetivos instrumentales. Al contrario agresores reactivos infantiles responden a la

provocación o amenazas percibidas con la agresión debido a una inhabilidad de regular sus emociones.

Según Andreu, Peña y Penado (2013), en la investigación Impulsividad cognitiva, conductual y no planificadora en adolescentes agresivos reactivos, proactivos y mixtos, a partir de una muestra de 400 adolescentes de Madrid comprendidos entre las edades de 12 a 18 años; mediante la implementación del “Cuestionario de Agresión Reactiva Proactiva (RPAQ)” y la “Escala de impulsividad de Barratt (BIS-11)” que los grupos de adolescentes agresivos mostraban altos niveles de impulsividad a diferencia de los no agresivos.

Según González, Carrasco, Barrio & Gordillo (2013), en el estudio Análisis de la agresión reactiva y proactiva en niños de 2 a 6 años, menciona que a partir de 524 niños españoles, tanto la agresión reactiva como proactiva está presentes a partir del segundo año de vida; en el caso de la agresión proactiva alcanza su punto máximo a los 4 años y la reactiva a los 3 años de edad.

Según Torre y Valero (2013), generan la investigación de Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos, realizado con una población de 47 adolescentes, determinaron que la asociación con videojuegos violentos no se exterioriza como un factor primordial que pueda ser capaz de modificar una respuesta agresiva, a diferencia de factores como son la edad y el sexo los cuales sí los consideran relevantes para el control de respuestas agresivas.

Según Holz y Kaestle (2013), en la investigación The Effects of Profanity in Violent Video Games on Players' Hostile Expectations, Aggressive Thoughts and Feelings, and Other Responses, [Los efectos de blasfemia en video juegos violentos sobre las expectativas hostiles de los jugadores, pensamientos agresivos, sentimientos, y otras respuestas] mencionan que tanto el uso de blasfemias, groserías o malas palabras por parte de personajes agonistas como por personajes antagonistas intervinientes en videojuegos elevan los niveles de hostilidad en los usuarios de los mismos.

Según Sigal y Alkalai (2014), en la investigación The effect of digital games and game strategies in Young adolescents aggression, [El efecto de juegos digitales y

juegos de estrategia en la agresión de adolescentes jóvenes] se menciona que los juegos de estrategia generan efectos sobre los niveles de agresión en los adolescentes pero que los juegos de estrategia en equipo actúan como reductores o supresores de la agresión. Por lo tanto la competitividad es el factor desencadenante en los juegos de estrategia ya que es el aspecto que desencadena la agresión u hostilidad en el video jugador y cuando existe un trabajo en equipo se suprime la hostilidad por parte de los involucrados.

Según Figueroa & Zavala (2014), en el estudio Los videojuegos y su posible influencia en la agresión reactiva. Estudio con perspectiva de género, en la comunidad de Pantanal, Nayarit menciona que mediante la aplicación del cuestionario de agresión reactiva-proactiva inmediatamente después de haber jugado el videojuego Grand Theft Auto (GTA), el estudio señaló que no hay diferencia notable entre los grupos de agresión. Los puntajes que son relevantes son los de agresión proactiva los cuales son mayores en los niños a diferencia de las niñas, indicando que al sexo masculino en desarrollo puede asociársele la agresión como una propiedad.

2.2 Base Teórica:

2.2.1 Historia de los videojuegos:

Según Belli & López (2008), durante mucho ha sido complicado definir cuál ha sido el primer videojuego, debido a la gran variedad de definiciones y conceptos que se le han dado a este término. Se afirmaría que el primer videojuego el Nought and crosses, también conocido como OXO, desarrollado por Alexander S. Douglas en el año de 1952. El juego consistía en la versión computarizada del tres en calle, tres en raya o conocido también como tic tac toe; en la cual una persona podía enfrentarse al computador e intentar vencerlo.

William Higginbotham (1958), creó, Tennis for Two: una simulación del tenis de mesa o ping pong.

Steve Russell (1962), un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachussets, creó un juego para computadora llamado “Spacewar”.

En el año de 1972 apareció Space Invaders el cual sería la base principal para la industria de los videojuegos.

Según el autor mencionado anteriormente, en poco tiempo la industria del videojuego alcanzó numerosos éxitos, lamentablemente en el año de 1983 tanto Estados Unidos como Canadá enfrentaron la llamada “crisis del videojuego” la cual no finalizó hasta 1985.

Fue ahí cuando Japón decidió invertir en el negocio de las consolas domésticas lanzando al mercado la “Famicom” a través de la empresa Nintendo dicha consola era más conocida en el mundo occidental como “NES” (Nintendo Entertainment System). A diferencia de Europa que optaban por los ordenadores como el “Commodore 64” o el “Spectrum”.

A los inicios de los 90 las consolas cambiaron de forma radical debido a la “generación de 16 bits” ya que las consolas pasaron a ser mucho más potentes presentando mejores gráficas, mayor velocidad y mejor calidad; compuestas por la “Mega Drive” y la “Super Famicom” de Nintendo o “SNES” (Super Nintendo Entertainment System), la PC Engine de NEC y la CPS Changer de Capcom.

A partir de ello los juegos en 3D fueron ocupando gran lugar en el mercado gracias a la aparición de la generación de los “32 bits” con la “Play Station” de Sony y la “Sega Saturn” de la compañía SEGA. Posterior a ello aparecería pronto la generación de “64 bits” con las consolas Nintendo 64 y Atari Jaguar.

Según Belli & López (2008), por su parte las videoconsolas portátiles, producto de las nuevas tecnologías más potentes, comenzaron su verdadero auge, uniéndose a la Game Boy (Nintendo) máquinas como la Game Gear (Sega), la Lynx (Atari) o la Neo Geo Pocket (SNK), aunque ninguna de ellas pudo hacerle frente a la popularidad de la Game Boy, siendo esta y sus descendientes (Game Boy Pocket, Game Boy Color, Game Boy Advance, Game Boy Advance SP, Game Boy Micro) las dominadoras del mercado. Nintendo ha sido la verdadera dominadora del mercado de las portátiles desde su primera consola portátil, Game Boy. El éxito de

Nintendo sus versiones portátiles se debe a que siempre se ha apostado por la jugabilidad y la capacidad técnica de sus juegos.

Sony (2000), lanza al mercado la Play Station 2 una consola con una capacidad de “128 bits”. En el año 2001 la Microsoft entra al negocio de los videojuegos lanzando su primera consola la “Xbox”. Nintendo continúa con la sucesora de la Nintendo 64 y lanza al mercado la Gamecube y la nueva consola portátil la Game Boy Advance; la compañía Sega descubre que no puede competir contra Sony y sale del mercado de hardware y se dedica solo a la producción de software en 2002.

Otras dos nuevas consolas portátiles con desarrollo técnico importante son lanzadas en 2004 fueron la Nintendo DS y la PlayStation Portable (PSP).

Microsoft (2005), lanza la sucesora de la Xbox la “Xbox360” una consola capaz de presentar gráficos en alta definición y conexión a internet.

Sony (2006), continúa con el lanzamiento de su nueva consola la “Play Station 3” de igual forma una consola con gráficos en alta definición y capaz de conectarse a internet; y Nintendo lanzando al mercado la “Wii” una consola totalmente innovadora la cual incorporaba sensores de movimiento los cuales permitían al jugador interactuar de mejor manera con el mundo virtual, de igual manera esta consola era capaz de conectarse al internet, pero la calidad de sus graficas era menor que la de sus competencias la Play Station 3 y la Xbox360.

Años después las compañías lanzarían al mercado sus consolas sucesoras Nintendo con la “Wii U”; Microsoft con la “Xbox One” y Sony con la “Play Station 4”.

2.2.2 Videojuegos – Definición:

Garcés & Herrejon (2009), un videojuego es un software estructurado con la finalidad de entretener a uno o varios jugadores; el cual está basado en la utilización de un soporte muy variado para su funcionamiento, como son video consolas, máquinas recreativas, portátiles, teléfonos inteligentes, etc.

Frasca (2001), todo videojuego incluye cualquier forma de software de diversión por computadora, usando cualquier plataforma electrónica o consola y la

intervención de uno o varios participantes en un medio material o de red. Es decir es la utilización de un programa a través de un medio físico (consola), el cual permita la participación de uno o varios jugadores los cuales intervienen con el programa.

Zyda (2005), hace mención de que los videojuegos están concebidos como tentativas intelectuales, llevadas frente a un ordenador, con ciertas normas, con la finalidad de diversión y distracción. Por lo tanto los videojuegos no son más que programas que siguen una estructura de reglas establecidas que su único fin es el de entretener al usuario o usuarios; o como se los podría llamar incluso videojugadores.

Para Juul (2005), cuando hablamos de videojuego hablamos de un juego usando un ordenador o PC y una pantalla que nos permita visualizar lo que sucede. Los medios para utilizar un videojuego pueden ser un computador, un teléfono móvil o una consola de juegos. En este caso los videojuegos requieren de componentes que les permitan funcionar e interactuar “Videojuego y videojugador” dichos componentes se refieren a objetos que se encargaran de brindar al usuario la capacidad de interacción con la trama o temática del juego.

Aarseth (2007), menciona que se trata de contenido artístico no momentáneo (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que instalan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades, considerados como obras de arte visibles y textualizables.

Según Sánchez (2008), son un producto de ocio, el cual no necesariamente funciona con la intención de entretener; actualmente están siendo utilizados para la formación de empleados ya que permiten tener en la pantalla escenarios y situaciones similares a las reales. Los videojuegos son básicamente una de las formas de entretenimiento más revolucionarias que existen hoy en día, ya que no solo son capaces de mostrarnos un mundo inexistente, sino incluso un mundo muy real que muchas veces si está al alcance de las manos de los seres humanos; como es el pilotaje de aviones, el combate cuerpo a cuerpo o incluso carreras de autos; siendo estas algunas de las razones por las que los videojuegos incluso forman profesionales hoy en día.

2.2.3 Clasificación de los videojuegos:

Garcés & Herrejon (2009), aunque los videojuegos son empleados para el ocio y la diversión se los debe utilizar con gran cuidado ya que estos tienen una clasificación por edades según el Plan Europeo de Información de Juegos o por sus siglas en inglés (PEGI), el cual emite cinco categorías referentes a que rango de edad se puede hacer uso del videojuego:

- 3+: para mayores de 3 años.
- 7+: para mayores de 7 años.
- 12+: para mayores de 12 años.
- 16+: para mayores de 16 años.
- 18+: para mayores de 18 años.

De igual forma existe la clasificación por contenidos:

- Por lenguaje soez.
- Por discriminación.
- Por drogas.
- Por miedo.
- Por contenido sexual.
- Por violencia.
- Por apuestas.

ESRB (2008), la organización de clasificación de software de entretenimiento o ESRB (Entertainment Software Rating Board) por sus siglas en inglés es un organismo el cual juega un papel importante en la clasificación de videojuegos, la mayor parte de estos que se encuentran a la venta llevan en sus cajas dicha clasificación. Actualmente la ESRB no está destinada solamente a videojuegos, sino incluso a aplicaciones para teléfonos inteligentes.

ESRB (2013), en el caso de juegos de video la clasificación está dividida en dos partes:

Al frente de la caja del videojuego se ve la categoría de clasificación por edad destinada para las personas que deseen hacer uso del software.

En la parte trasera del envoltorio junto al símbolo de clasificación se brinda información del contenido que proporciona el videojuego como es, violencia, materiales sugestivos, lenguaje recio, referencia a uso de drogas, alcohol o tabaco al igual como juegos de azar.

Los símbolos de la ESRB se clasifican de la siguiente forma:

- eC: Early Childhood o en español “Para niños tempranos” mayores de 3 años.
- E: Everyone o en español “Para todo el mundo” de 6 años en adelante.
- E₁₀₊: Everyone 10+ o en español “Para todo el mundo a partir de 10 años en adelante”.
- T: Teen o en español “Para adolescentes” a partir de 13 años.
- M₁₇₊: Mature 17+ o para “Mayores de 17 años”.
- Ao: Adults Only o en español “Solo para adultos” de 18 años en adelante.
- K-A: Kids to Adults o en español de “Niños y adultos”.

La ESRB muestra una última sigla dentro de su clasificación la cual es:

- RP: Rating Pending o en español “Clasificación pendiente”.

En el caso de esta clasificación es muy poco común encontrarla en productos a la venta ya que generalmente se la coloca cuando el videojuego aún está siendo analizado por la ESRB o cuando es un DEMO y no se conocerá todo el contenido del videojuego por su condición de demostración solamente.

De igual manera la ESRB informa sobre los aspectos interactivos en los videojuegos:

- Información compartida: indica que se compartirá con terceros distintas clases de información como correos electrónicos, números de teléfono y celular o información de tarjeta de crédito.
- Ubicación compartida: muestra la posición del videojugador o usuario a otros que se encuentren utilizando el software.
- Interacción de usuarios: muestra la capacidad de despliegue de contenido no censurado desarrollado por otros usuarios como conversaciones e intercambio multimedia.

2.2.4 Géneros de videojuegos:

Al igual que en los seres humanos existen géneros o como masculino y femenino los cuales están determinados por características que los asemejan y los diferencian tanto el uno del otro; en los videojuegos sucede lo mismo.

Belli & López (2008), un género de videojuego consigna un conjunto de juegos a una categoría determinada porque poseen una serie de elementos y aspectos en común. Dichos elementos permitirán clasificar al juego en un grupo que esté relacionado con su modo de juego, historia, facilidad etc.

Belli & López (2008), los géneros más comunes de videojuegos son:

Beat them up: son juegos de pelea a progresión en los que pueden jugar uno o más jugadores a lo largo de varios escenarios con un gran número de contrincantes.

Lucha: En este género se recrean combates entre personajes controlados por la computadora y el videojugador; en un solo escenario a la vez.

Juegos de acción en primera persona: Los juegos de acción en primera persona consisten en movilizar a un solo personaje y la utilización de armas, para interactuar con el medio virtual. Da la perspectiva de ser uno mismo quien está en el escenario del juego.

Acción en tercera persona: Son juegos de interacción con el entorno en los cuales somos capaces de ver al personaje que controlamos a diferencia del de primera persona.

Plataforma: En este tipo de juegos el videojugador utiliza a un personaje que debe avanzar por un escenario evitando obstáculos físicos.

Arcade: Son juegos caracterizados por la simplicidad y acción rápida al momento de jugar; su mejor momento fue en la época de los 80's.

Deportes: Tal como su nombre lo dice simulan juegos de deportes.

Carreras: Juegos que implican vencer a sus contrincantes a partir de un punto de partida y uno e llegada.

Agilidad mental: Juegos en los que hay que pensar y agilizar la mente; su objetivo son resolver acertijos y problemas mentales.

Educación: Como su nombre lo dice, estos juegos lo que buscan es enseñar mientras promueven la diversión.

Aventura: Este tipo de juegos encarnan a un personaje que debe resolver incógnitas, atravesar mundos y derrotar enemigos para conseguir su meta.

Musicales: Su desarrollo gira en torno a la música y a la construcción de la misma.

Party games: Este tipo de juegos consiste en avanzar por tableros virtuales y superar pruebas de diversa índole.

2.2.5 Experiencias de juego:

El diccionario de la Real Academia Española de la Lengua define al término experiencia como el hecho de haber sentido, conocido o presenciado a alguien o algo o como una práctica prolongada que proporciona conocimiento o habilidad para realizar alguna actividad.

Eguia, Contreras & Solano (2013), la experiencia se precisa como el conocimiento que adquirimos en la vida por circunstancias o situaciones asociado a esto en

conjunción con el término videojuego se puede definir que la experiencia de juego se relaciona con el conocimiento que adquirimos durante nuestros momentos de uso de videojuegos.

Según Jull (2005), la experiencia de juego se define a partir de valores que no necesariamente se encuentran en la jugabilidad. Muchos videojuegos establecen el grado de experiencia con puntajes otorgados a medida que transcurre un videojuego o a medida que se consiguen logros en el mismo. Sin embargo los puntajes de experiencia en muchos videojuegos se dan con el tiempo que uno invierta en él; por lo tanto a mayor puntaje en experiencia que una persona pueda tener en un videojuego no supone nada relevante para su habilidad ya que algunos videojuegos brindan dichos números tan solo con el mayor uso y transcurso que uno tenga en el mundo virtual y esto no necesariamente significa que uno sea realmente habilidoso.

Rouse (2001), así de esta manera la experiencia no necesariamente se establece por como el jugador es capaz de relacionarse con el mundo virtual y la forma en que este mundo reacciona a las elecciones o decisiones que el jugador ha hecho. Esto debido ya que existen varios factores que pueden determinar la experiencia que un usuario tiene como videojugador.

2.2.6 Agresividad:

Gerard (2002), la agresividad es un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto. Es decir comprende todo acto que implique hostilidad y la misma se desplace hacia terceros. Aunque existen gran cantidad de conceptos, la tendencia a causar daño es el factor primordial que acompaña generalmente a esta emoción.

La agresividad es una conducta común en el ser humano que surge a raíz de una respuesta ante las necesidades vitales, su utilidad es la de protección y supervivencia de la persona y la especie, sin el llegar a la destrucción de los demás.

López, Romero & González (2011), la agresividad tiene un origen netamente neurológico. Se ha llegado a identificar al sistema límbico como el centro cerebral encargado de la producción de la agresividad, particularmente la amígdala, el

hipocampo y el hipotálamo. En el caso de hormonas la testosterona es la más asociada con la agresividad y la serotonina el neurotransmisor mayormente involucrado. Al hablar de agresividad nos centramos a lo que siente una persona o conjunto de personas enfocados a realizar actos violentos.

La tendencia a agredir está relacionada con dos principales motivos tales como: causar daño y obtener un beneficio (información, dinero, sexo, entre otros). A raíz de estos motivos surgen la agresión reactiva y la proactiva.

2.2.7 El temperamento:

Bórquez (2011), es el conjunto de esquemas emocionales de conducta, propios e involuntarios, procedentes de los instintos, que establecen el modo de afrontar el medio. Al deberse de una condición genética, heredada, el temperamento no es posible de alterar o cambiar.

Según Gordon Allport (1961), el temperamento se refiere a los aspectos propios de la naturaleza emocional de una persona, conteniendo su sutileza a la influencia emocional, la potencia y rapidez con que acostumbran a suscitarse las respuestas, su estado de ánimo y toda peculiaridad en el estado de humor.

Por lo tanto el temperamento al ser propio de cada ser humano, habrá personas que tengan mayor tendencia a desarrollar agresividad a diferencia de otras debido a sus características temperamentales.

2.2.8 Teorías sobre la agresividad:

La investigación lleva lineamientos de la corriente cognitivo conductual, con la cual se explicara la agresión reactiva y su relación con los videojuegos, puesto que este modelo se basa en la intervención de pensamientos los cuales desarrollan conductas.

Bandura (1972), propone una de las teorías más conocidas que establece relación con la agresividad es la Teoría del aprendizaje social. En base a esta teoría tanto la imitación, el refuerzo y el castigo son puntos clave en la aparición de la conducta

agresiva, es decir aprendemos el comportamiento social mediante la observación y la imitación y lo desarrollamos a través de recompensas y castigos. Bandura hacía mención de que aprendemos la agresión no solo por el hecho de aprovecharnos de sus beneficios, sino también al observar a otros.

Como la mayoría de las conductas presentes en la sociedad aprendemos la agresión al mirar a los demás y tomando nota de los aspectos más relevantes y las consecuencias que emergen de esa situación.

Dollar, Doob, Miller, Mowrer & Sears (1939), proponen la teoría relacionada con la agresividad es la Teoría de la frustración-agresión de la cual afirma que todo aspecto que no permita o complique el desarrollo de una meta genera frustración y a raíz de esta agresión.

Schater & Singer (1962), proponen la Teoría de activación y etiquetado cognitivo en la cual mencionan que la emoción es el producto de la unión de un estado de activación y una cognición. Por lo tanto según esta teoría ante estados de activación se generaran procesos de etiquetado cognitivo que favorecerá o no la agresión.

2.2.9 Agresión:

Carrasco & González (2006), procede del latín “agredi”, una de cuyas acepciones, similar a la empleada en la actualidad, connota “ir contra alguien con la intención de producirle daño”, lo que hace referencia a un acto efectivo. En otras palabras el termino agresión es concebido como toda conducta o acción destinada a causar daño inmediato a terceros, sea físico o psicológico.

Las bases de la biología definen a la agresión como un comportamiento físico o verbal que está destinado a generar o infligir daño a alguien más; excluyendo todo tipo de accidentes. De esta manera la teoría biológica de la agresión está relacionada con dos tipos:

- Agresividad social: representada por un despliegue o surgimiento de ira.
- Agresividad silenciosa: cuando un depredador acecha a su presa.

La psicología precisa a esas dos formas de agresividad como “hostil” e “instrumental”; la hostil emerge de la ira y su único fin es el de causar o generar daño a diferencia de la instrumental la cual busca hacer daño para lograr un fin determinado como es el caso de los terroristas.

Liu, (2004), la agresión no suele aparecer como una forma única, sino contradictoriamente, como un conjunto muy variado en el que pueden encontrarse distintos tipos de comportamientos agresivos. Esto se debe a su naturaleza multidimensional, por la cual diferentes procesos fisiológicos y mentales se combinan para crear distintas formas de agresión

El uso de la agresión tiene diferentes objetivos como:

- Causar daño a la víctima.
- Cohesión (Influir en la conducta de otras personas).
- Poder y dominio.
- Reputación e imagen (Generalmente quienes tienden a ser líderes se muestran agresivos ante los demás).

Carrasco & Gonzalez (2006), los tipos de agresión que existe son muy variados tales como:

- Física. (Cuando se ataca a un organismo mediante armas u objetos letales).
- Verbal. (Respuesta oral nociva para la víctima).
- Social. (Acción dirigida a dañar la autoestima de los otros).
- Directa o abierta. (Confrontación abierta entre el agresor y la víctima).
- Indirecta o relacional. (Conductas que hieren a otros indirectamente).
- Hostil. (Acción intencional encaminada a causar un impacto negativo sobre otro).
- Instrumental. (Acción intencional de dañar por la que el agresor obtiene un objetivo: ventaja o recompensa).
- Emocional. (Agresión de naturaleza fundamentalmente emocional generada no por un estresor externo).

- Proactiva. (Conducta aversiva y no provocada, sino deliberada, controlada, propositiva, no mediada por la emoción, dirigida a influenciar, controlar, dominar o coaccionar a otra persona).
- Reactiva. (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.)
- Predatoria. (Debido a la presencia de una presa natural).
- Inducida por el miedo. (Por la incapacidad de escapar ante situaciones de pánico, confinamiento o acorralamiento).
- Inducida por irritabilidad. (Por la presencia de cualquier ente vulnerable en el entorno, y potenciada por la frustración, la privación o el dolor.)
- Territorial. (Por la defensa de un lugar debido a intrusos).
- Maternal. (Por la presencia de amenazas ante las crías de una hembra).
- Entre machos. (Por la presencia de competencia masculina de una misma especie).
- Positiva. (Promueve los valores básicos de supervivencia, protección, felicidad, aceptación social, preservación y las relaciones íntimas.)
- Negativa. (Induce tentativas dañinas para el individuo y a los que lo rodean).
- Constructiva. (Acto en respuesta a una amenaza para protección).
- Destructiva. (Hostilidad innecesaria hacia un objeto o persona).
- Por dominancia. (Para demostrar poder sobre los demás).
- Sexual. (Para entablar contacto sexual).
- Parental disciplinaria. (Para enseñar conductas comportamentales).
- Moralista. (Cuando existe la aparición de una hostilidad leve o fanatismo abierto por defender una causa).
- Irritativa. (Inducida por dolor o aspectos psicológicamente aversivos).

Todos los tipos de agresión o conductas agresivas mencionadas anteriormente aparecen dependiendo las circunstancias en las que el individuo pueda encontrarse a esto se debe su gran variabilidad de contenido y están asociadas entre ellas, tan

solo mostrando sutiles diferencias debido a criterios de clasificación como pueden ser por la naturaleza, las relaciones interpersonales, la motivación, por ámbito clínico, por estímulos elicidores, por signo (positivo y negativo), por consecuencia, o por establecer una función.

Siendo la clasificación clínica la de mayor relevancia y correlación con las demás la agresión proactiva y reactiva son las más utilizadas en el campo de la psicología.

Bandura (1972), la agresión en sí es un comportamiento socialmente aprendido en la que el instinto y la frustración forjan emociones internas que surgen como impulsos de hostilidad liberando la ira y los deseos de dañar internos que se ha formado.

2.2.10 Agresión reactiva:

Carrasco & González (2006), la agresión reactiva posee un objetivo principal el cual es infringir un daño inmediato; debido a esto se le ha denominado con varios nombres como “agresión impulsiva”, “agresión afectiva” o “agresión hostil”; ya que viene acompañada de respuesta emocional descargable con gran excitabilidad. Básicamente esta agresión explota a manera de un conjunto armado por nuestras actitudes y emociones, las cuales se han agrupado por el deseo de generar un deliberado daño a otra persona.

Andreu (2009), la agresión reactiva estaría relacionada con mecanismos de condicionamiento del miedo y el control afectivo, de ahí que ante la percepción de daño o dolor se halla automatizado la respuesta agresiva para evitar a través de esta conducta su cese. La respuesta automatizada evitaría el control de las emociones e impidiendo ejercer un control sobre la respuesta hostil que el agresor pueda desplegar. Esto es dado porque psicológicamente nuestra autoestima se ve amenazada sin importar si dicha amenaza sea real o ficticia, simplemente la agresión sale en respuesta de supervivencia.

Dentro del proceso psicológico reactivo el agresor considera que quien amenaza a su autoestima es responsable de su dolor por lo tanto lo que el agresor busca es eliminar las ofensas en contra de el para así evitar ser dañado.

Andreu, Peña & Penado (2012), las características principales de la agresión reactiva son:

- Afectación emocional negativa (enfado, ira u hostilidad).
- En respuesta a una provocación percibida.
- Tendencia a atribución de hostilidad.
- Impulsiva.

La agresión reactiva aparece más comúnmente como una respuesta ante la frustración y esta correlacionada con la teoría de frustración-agresión de Dollard, Doob, Miller, Mowrer y Sears mencionada anteriormente.

La mecánica de agresión reactiva menciona que la frustración instaura una razón para agredir, el temor a ser rechazados por agredir a la fuente generadora de frustración hace que la reacción agresiva se redirija o desplace a otro objeto o a uno mismo, de esta manera es cuando se llega a apreciar golpes a las cosas que están cerca o a uno mismo, lo cual es visto con mayor aceptación social que el dañar a la fuente de frustración que en el caso de este estudio son los videojuegos o un compañero de juego.

De esta manera la agresión reactiva lo que busca es proteger la integridad y estabilidad emocional de las personas que la experimentan.

2.2.11 Correlación de los videojuegos y la agresión reactiva:

Zyda (2005), los videojuegos han establecido un campo hoy en día en la sociedad como excelentes herramientas de aprendizaje, de esta manera no solo una persona puede aprender pilotaje en simuladores, o aprender a leer, escribir y sumar en juegos educativos; los videojugadores están expuestos a violencia y actos de agresividad que pueden desarrollar conductas aprendidas por observación. Todo esto a raíz de un fenómeno Conductual, tal como menciona Bandura en su teoría del aprendizaje social; los individuos mientras más nos involucremos con un fenómeno más aprenderemos de él.

Sánchez (2008), pero al igual que eso el bajo desempeño en los videojuegos genera frustración y a raíz de esta emerge la agresión como medida de protección para salvaguardar la integridad del individuo que se ve afectado emocionalmente por lo que suscita en el juego y posiblemente con quien juegue si se trata de un caso de videojuegos en grupo; los aspectos cognitivos son los que juegan un papel importante debido a que el control de las emociones y pensamientos son fundamentales en casos de poca tolerancia a la frustración.

El nivel de jugabilidad tiene un papel importante en la aparición o no de la agresión reactiva en donde la capacidad de interacción con el videojuego, su contenido y con quien se juegue puede aumentar los niveles de estrés en el usuario y así desencadenar comportamiento violento y hostil.

Por lo tanto los factores estresores están relacionados en la interacción videojuego y videojugador determinando la probabilidad de la aparición de la agresividad reactiva.

2.3 Definición de términos:

Jugabilidad: Rouse (2001), Es el grado y la naturaleza de la interactividad que el juego incluye, es decir, cómo el jugador es capaz de interactuar con el mundo virtual y la forma en que el mundo virtual reacciona a las elecciones que el jugador ha hecho.

Agresión: Procede del latín “agredi”, una de cuyas acepciones, similar a la empleada en la actualidad, connota “ir contra alguien con la intención de producirle daño”, lo que hace referencia a un acto efectivo. (Carrasco & González, 2006).

Agresividad: La agresividad es un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto. (Gerard, 2002)

Videojuego: Frasca (2001), Todo videojuego incluye cualquier forma de software de diversión por computadora, usando cualquier plataforma electrónica o consola y la intervención de uno o varios participantes en un medio material o de red.

Reactivo: adj. Que produce una reacción.

Desplazamiento: Acto de redirigir a un objeto distinto una emoción, acción o sentimiento, con la finalidad de vernos mayormente aceptados socialmente.

Elicitar: Termino psicológico referente a provocaciones.

2.4 Sistema de hipótesis:

Hipótesis 1

Los videojuegos se relacionan con la agresión reactiva en los adolescentes de los octavos años de la Unidad Educativa San Pio “X”.

Hipótesis 2

Los videojuegos no se relacionan con la agresión reactiva en los adolescentes de los octavos años de la Unidad Educativa San Pio “X”.

2.5 Sistemas de variables:

Variable independiente: Experiencias asociadas al uso de videojuegos.

Variable dependiente: Agresión reactiva.

CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO

3.1 Nivel de investigación:

El nivel de la investigación es explicativa porque se encarga de establecer un conocimiento en base al problema planteado, brindando una dilucidación entre las variables independiente y dependiente del problema, estableciéndola de igual manera en nivel correlacional descriptivo, ya que la investigación busca establecer la relación que se dan entre las experiencias asociados al uso de videojuegos y la agresión reactiva sobre los adolescentes de los octavos año de la Unidad Educativa San Pio “X”; y brindar una explicación clara de cómo tanto la variable independiente y la dependiente se encuentran entrelazadas.

3.2 Diseño:

El diseño de la investigación es de tipo Bibliográfica y de campo ya que se pretende realizar la investigación a futuro, utilizando la base teórica del estudio como modelo fuente para la estructuración y manejo de la información con la finalidad de obtener resultados válidos y confiables.

3.3 Población y muestra:

3.3.1 Población:

El universo a investigar es de 180 personas que corresponden a 4 cursos compuestos de 45 estudiantes cada uno de los octavos años de la Unidad Educativa San Pio “X”.

3.3.2 Muestra:

La muestra se la seleccionó tomando en cuenta la Unidad Educativa, la cual en este caso es Particular debido a que el nivel económico de los estudiantes les permite tener más apego al uso de videojuegos; dentro de la institución se seleccionó a los

estudiantes de los octavos años debido a que se encuentran iniciando su etapa como adolescentes por lo cual la variabilidad de géneros de videojuegos que utilicen será mayor y de igual manera por ser sus inicios en la etapa adolescente aún se encuentran mostrando mayor interés en los videojuegos como medio de entretenimiento y recreación.

3.4 Técnica e instrumento de recolección de datos:

- **Identificación:**

Nombre: Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV).

Autores: Chamarro, Carbonell, Manresa, Muñoz, Ortega, López, Batalla y Toran.

Versión: Para videojuegos no masivos.

Año: 2014.

- **Descripción:**

Tipo de instrumento: Instrumento de tipo encuesta.

Objetivo: Determinar y valorar el uso problemático de videojuegos.

Población: Niños y adolescentes.

No. De Ítems: 17 Ítems.

- **Aplicación:**

Tiempo: N/t.

Norma de aplicación: Corrección.

Calificación: La calificación es mediante escala tipo Likert de 1 a 4 puntos.

1. SP (Sin problemas con el uso de videojuegos) entre 17 a 25 puntos.
2. PP (Problemas potenciales con el uso de videojuegos) entre 26 a 38 puntos.
3. PS (Problemas severos con el uso de videojuegos) entre 39 a 68 puntos.

- **Propiedades psicométricas, Validez y Confiabilidad:**

Los datos alfa para los aspectos negativos de la escala son de 0.869 y para aspectos de evasión son de 0.861. Todos estos valores superan el 0.70 para establecer una consistencia interna aceptable en los parámetros investigativos en psicología.

Ítem 1: 0,78
Ítem 2: 0,77
Ítem 3: 0,84
Ítem 4: 0,76
Ítem 5: 0,74
Ítem 6: 0,76
Ítem 7: 0,74
Ítem 8: 0,72
Ítem 9: 0,77
Ítem 10: 0,76
Ítem 11: 0,76
Ítem 12: 0,77
Ítem 13: 0,83
Ítem 14: 0,85
Ítem 15: 0,68
Ítem 16: 0,75
Ítem 17: 0,71

Tabla No. 1

Fuente: Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV).

Autor: Chamarro et. al. (2014).

- **Identificación:**

Nombre: Cuestionario de agresión reactiva y proactiva (RPQ).

Autores: Raine et al.

Versión: N/v

Año: 2006.

- **Descripción:**

Tipo de instrumento: Instrumento de tipo encuesta y auto informe.

Objetivo: Evaluar la agresión reactiva y proactiva.

Población: Adolescentes.

No. De Ítems: 23 Ítems.

- **Aplicación:**

Tiempo: N/t.

Norma de aplicación: Corrección.

Calificación: La calificación es mediante escala tipo Likert de 0 a 2 puntos. Por dimensiones.

1. AR (Agresión reactiva) entre 0 a 22 puntos.
2. AP (Agresión proactiva) entre 0 a 24 puntos.

- **Propiedades psicométricas, Validez y Confiabilidad:**

El análisis factorial de tipo confirmatorio que se realizó sobre la muestra de participantes de ambos sexos, demostró que el modelo bi-factorial presenta un ajuste adecuado ante los datos.

Ítem 1: 0,52
Ítem 2: 0,60
Ítem 3: 0,60
Ítem 4: 0,55
Ítem 5: 0,49
Ítem 6: 0,72
Ítem 7: 0,53
Ítem 8: 0,70
Ítem 9: 0,58
Ítem 10: 0,62
Ítem 11: 0,55
Ítem 12: 0,62
Ítem 13: 0,50
Ítem 14: 0,50
Ítem 15: 0,55
Ítem 16: 0,62
Ítem 17: 0,68
Ítem 18: 0,60
Ítem 19: 0,58
Ítem 20: 0,56
Ítem 21: 0,50
Ítem 22: 0,63
Ítem 23: 0,60

Tabla No. 2

Fuente: Cuestionario de agresión reactiva y proactiva (RPQ).

Autor: Raine et al (2006).

3.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos:

1. Selección del Tema para proyecto de investigación.
2. Contactar a la institución donde se desea realizar la investigación.
3. Entrega de documentos para aprobación del tema de proyecto de investigación.
4. Aprobación del tema de proyecto de investigación.
5. Elaboración del proyecto de investigación.
6. Revisión crítica de la información del proyecto de investigación.
7. Corrección del proyecto de investigación.
8. Presentación del proyecto de investigación final.
9. Defensa del proyecto de investigación.

CAPÍTULO IV

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1 Recursos:

4.1.1 Recursos institucionales:

- Universidad Técnica de Ambato.
- Unidad Educativa San Pio “X”.

4.1.2 Recursos humanos:

Internos:

- Miguel Ángel Morillo Ochoa Investigador.

Externos:

- Unidad Educativa San Pio “X”.
- Estudiantes de los octavos años de la Unidad Educativa San Pio “X”.

4.1.3 Recursos materiales:

- Materiales de oficina.
- Computador.
- Impresora.
- Copiadora.
- Copias.
- Reactivos Psicológicos.
- Libros.

4.1.4 Recursos económicos y financieros:

Presupuesto:

Materiales de oficina.	20 \$
Computador.	700 \$
Impresora Epson multifunción.	400 \$
Copias	20 \$
Libros.	50 \$
Combustible para movilización	200 \$
Imprevistos	70 \$
TOTAL	1460 \$

El presente proyecto será autofinanciado

Tabla No. 3

Fuente: Experiencias asociadas al uso de videojuegos y su relación con la agresión reactiva en los adolescentes de los octavos años de la Unidad Educativa San Pio "X".

Autor: Morillo M. (2015).

4.2 Cronograma de actividades:

Años	2014												2015																											
	Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero			Febrero			Marzo			Abril			Mayo			Junio			Julio			Agosto						
Meses	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Semanas	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Actividades																																								
Elaboración perfil de proyecto	■																																							
Desrrollo del marco teórico													■																											
Defición marco metodológico																									■															
Finalización proyecto																									■															

Tabla No. 4

Fuente: Experiencias asociadas al uso de videojuegos y su relación con la agresión reactiva en los adolescentes de los octavos años de la Unidad Educativa San Pio "X".

Autor: Morillo M. (2015).

5. Referencias Bibliográficas:

Linkografía

Aliza, A. (Enero, 2013). Los videojuegos podrían aumentar la agresividad. *Estrés y salud mental, Niños y adolescentes*. Recuperado de <http://www.vidaysalud.com/diario/ninos-y-adolescentes/los-videojuegos-podrian-aumentar-la-agresividad/2/>

Alonqueo, P. & Rehbein, L. (2008). Usuarios habituales de videojuegos: una aproximación inicial. *Última década*, (29), 11-27. Recuperado de: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22362008000200002&lang=pt

Andreu, J. Peña, M. & Penado, M. (2012). Análisis de la impulsividad en diferentes grupos de adolescentes agresivos. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 12, (3), 441-452. Recuperado de: <http://search.proquest.com/prisma/docview/1353495347/FD7160DA57EF4FAAPQ/1?accountid=36765>

Andreu, J. Peña, M. & Penado, M. (2013). Impulsividad cognitiva, conductual y no planificadora en adolescentes agresivos reactivos, proactivos y mixtos. *Anales de psicología*, 29, (3), 734-740. doi: <http://dx.doi.org/10.6018/analesps.29.3.175691>

Belli, S. & López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, (14), 159-179. Recuperado de: <https://lacasadelvideojuego.files.wordpress.com/2012/11/videojuegos-04.pdf>

Bórquez, S. (2011). Psicología social para profesionales de periodismo. Recuperado de: <http://wide.cl/paulina/pdf/manualperiodismo.pdf>

Brenes, C. & Perez, R. (2015). Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13 (1), pp. 183-194. doi: 10.11600/1692715x.13110020813

Carrasco, M. & González, M. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. *Acción Psicológica*, 4, (2), 7-38. Recuperado de: <http://revistas.uned.es/index.php/accionpsicologica/article/viewFile/478/417>

Chaux, E. Arboleda, J. & Claudia, R. (2012). Community Violence and Reactive and Proactive Aggression: The Mediating Role of Cognitive and Emotional Variables. *Revista Colombiana de Psicología*, 21, (2), 233-251. Recuperado de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-54692012000200004&lang=pt

Como elegir los videojuegos adecuados para su familia. (2013). *ESRB*. Recuperado de: http://www.esrb.org/about/news/downloads/ESRB_Spanish_brochure-Web.pdf

Eguia, J. Contreras, R. & Solano, L. (2013). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *Revista de investigación 3c tic*, 2, (2), 1-14. Recuperado de:

<http://www.3ciencias.com/articulos/articulo/videojuegos-conceptoshistoria-y-su-potencial-como-herramienta-para-la-educacion>

Feijoo, J. & Chumbe, J. (2010). Influencia de los video juegos en la conducta relacional de estudiantes varones de décimo de básica del Colegio Benigno Malo [Tesis de grado] Recuperada de Repositorio institucional Universidad de Cuenca. (Solicitud No. TPS:596)

Figuroa, M. & Zavala, E. (2014). Los videojuegos y su posible influencia en la agresión reactiva. Estudio con perspectiva de género, en la comunidad de Pantanal, Nayarit. *Uaricha*, 11, (24), 91-105. Recuperado de: http://www.revistauaricha.umich.mx/Articulos/uaricha_1124_091-105.pdf

Garcés, J. & Herrejon, L. (2009). Uso adecuado y responsable de los videojuegos. Recuperado de: http://www.psicosociales.com/estudios/Usado_adecuado_y_responsable_de_los_videojuegos.pdf

Gerard, R. (2002). La agresividad. *APSIQUE*, 1-7. Recuperado de: <http://www.aloja.cl/pdf/agresividad.pdf>

Gil-Verona, J. Pastor, J. Paz, F. Barbosa, M. Macías, A. Maniega, M. Rami, L. Boget, T. & Picornell, I. (2002). Psicobiología de las conductas agresivas. *Anales de Psicología*, 18, (2), 293-303. Recuperado de: http://www.um.es/analesps/v18/v18_2/07-18_2.pdf

Holz, A. & Kaestle, C. (2013). The Effects of Profanity in Violent Video Games on Players' Hostile Expectations, Aggressive Thoughts and Feelings, and Other Responses. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 57, (2), 224-241. doi: 10.1080/08838151.2013.787078

Lai-Chu, A. Gerstein, L. Chan, Y. & Hurley E. (2013). Children's aggression, parenting styles, and distress for Hong Kong parents. *J Fam Viol*, 28, 515-521. Doi: 10.1007/s10896-013-9518-9

Lopez, L. Romero, E. & Gonzalez, B. (2011). Delimitación de la agresión adolescente: Estudio diferencial de los patrones de agresión reactiva y proactiva. *Revista Española de Investigación Criminológica*, 2, (9), 1-29. Recuperado de: <http://www.criminologia.net/pdf/reic/ano9-2011/a92011art2.pdf>

Martinez, P. Bohorodzaner, S. & Kampfner, E. (2010). Violencia y videojuegos en adolescentes chilenos y mexicanos. *Revista Chilena de Neuropsicología*, 5, (3), 199-206. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179318868003>

Mestre, V. Samper, P. Tur-Porcar, A. Richaud, M. & Mesurado, B. (2012). Emociones, estilos de afrontamiento y agresividad en la adolescencia. *Universitas Psychologica*, 11, (4), 1263-1275. Recuperado de: <https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved>

=0CCEQFjAA&url=http%3A%2F%2Frevistas.javeriana.edu.co%2Findex.php%2FrevPsycho%2Farticle%2Fdownload%2F1831%2F3356&ei=zV6UVZmnAYi0ggTGgKNo&usg=AFQjCNG8MJJaOhIu7MTYDdPrKP4_LBNjW6A&bvm=bv.96952980,d.eXY&cad=rja

Muñoz, G.(2008). Violencia escolar en México y en otros países. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 13, (39), 1195-1228. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/140/14003908.pdf>

Myers, D. (2005). Agresión dañar a los demás. En Mc Graw Hill, 8^{va} ed, *Psicología Social* (pp. 381-423). Recuperado de: <http://umecit.metabiblioteca.org/cgi-bin/koha/opac-ISBDdetail.pl?biblionumber=71>

Nowak, K. Krcmar, M. & Farrar, k. (2008). The Causes and Consequences of Presence: Considering the Influence of Violent Video Games on Presence and Aggression. *Presence*, 17, (13), 256-268. Recuperado de: <http://web.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=16&sid=93281c0b-62c4-4152-9b71-19aae614c991%40sessionmgr115&hid=123>

Oreu, I. & Calvete, E. (2012). La justificación de la violencia como mediador de la relación entre la exposición a la violencia y la conducta y la conducta agresiva en infancia. *Psicothema*, 24, (1), 42-47. Recuperado de: <http://www.psicothema.com/pdf/3976.pdf>

Ortego, M. López, S. Álvarez, M. & Aparicio, M. (2011). La agresividad. *Revista de la Universidad de Cantabria, Ciencias Psicosociales II*, 1-11. Recuperado de: http://ocw.unican.es/ciencias-de-la-salud/ciencias-psicosociales-ii/materiales/tema_04c.pdf

Penado, M. (2012). Agresividad reactiva y proactiva en adolescentes: efecto de los factores individuales y socio-contextuales [Tesis Doctoral]. Recuperada de E-Prints Complutense. (Solicitud No. 16380)

Persky, S. & Blascovich, J. (2008). Immersive virtual video game play and presence: Influences on Aggressive feelings and behavior. *Presence*, 17, (1), 57-72. Recuperado de: <http://web.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=82e421f5-52f8-4a3d-b317-03905ec17512%40sessionmgr112&vid=52&hid=110>

Rodríguez, H. & Sandoval, M. (2011). Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta. *Suma Psicológica*, 18, (2), 99-110. Recuperado de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-43812011000200008&lang=pt

Samper, P. Tur, A. Mestre, V. & Cortés, M. (2008). Agresividad y afrontamiento en la adolescencia. Una perspectiva intercultural. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 8, (3), 431-440. Recuperado de:

<http://search.proquest.com/prisma/docview/748411667/489D940A63D14F46PQ/1?accountid=36765>

Sánchez, F. (2008). Videojuegos: Una herramienta en el proceso educativo del "Homo Digitalis". *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en La Sociedad de la Información*, 9, (3), 1-245. Recuperado de: http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/MONOGRAFICO_VI DEOJUEGOS.pdf

Sandra, V. (8 de febrero de 2013). Un nuevo estudio revela que los adolescentes se vuelven más agresivos hacia otras personas tras jugar durante años a videojuegos violentos. *The Telegraph*. Recuperado de <http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos-psvita/20121010/abci-estudio-determina-videojuegos-violentos-201302060927.html>

Sato, P. (2010). Violencia simbólica en video juegos. *Cuadernos de la Facultad de humanidades y Ciencias Sociales*, (38), 169-179. Recuperado de: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1668-81042010000100011&lang=pt

Sigal, E. & Alkalai, Y. (2014). The effect of digital games and game strategies in Young adolescents aggression. *Educational computing research*, 50, (4), 449-466. doi: <http://dx.doi.org/10.2190/EC.50.4.a> <http://baywood.com>

Tejeiro, R. Pelegrina, M. & Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Comunicación*, 1, (7), 235-250. Recuperado de: http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf

Torre, A., & Valero, A. (2013). Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos. *Anales de Psicología*, 29, (2), 311-318. doi:<http://dx.doi.org/10.6018/analesps.29.2.132071>

Una Guía Para Padres Sobre Juegos de Video, el Control Sobre Ellos y Seguridad En Línea. (Abril, 2008). *ESRB*. Recuperado de: https://www.esrb.org/about/news/downloads/ESRB_PTA_Booklet_SPANISH-web_version.pdf

Vaca, P. & Romero. S. (2007). Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años. *Acta Colombiana de Psicología*, 10, (1), 35-48. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/acp/v10n1/v10n1a05.pdf>

Violencia crece en escuelas y colegios. (12 de abril de 2012). *La Hora*. Recuperado de: <http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101312976#.VIUh8nYrLIU>

Yang, S. (2012). Paths to bullying in online gaming: the effects of gender, preference for playing violent games, hostility, and aggressive behavior on

bullying. *Educational computing research*, 47, (3), 235-249. doi: <http://dx.doi.org/10.2190/EC.47.3.a> <http://baywood.com>

Citas Bibliográficas - Bases de datos Universidad Técnica de Ambato

EBSCO HOST Cicchirillo, V, & Chory, R. (2005). Effects of Affective Orientation and Video Game Play on Aggressive Thoughts and Behaviors. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 49, (4), 435-449. Recuperado de: <http://web.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=22&sid=93281c0b-62c4-4152-9b71-19aae614c991%40sessionmgr115&hid=123>

EBSCO HOST James, I. & Kalyanaraman, S. (2007). The Effects of Technological Advancement and Violent Content in Video Games on Players Feelings of Presence, Involvement, Physiological Arousal, and Aggression. *Journal of Communication*, 57, (3), 532-555. Recuperado de <http://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=5&sid=82e421f5-52f8-4a3d-b317-03905ec17512%40sessionmgr112&hid=110&bdata=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#db=bth&AN=26199673>

EBSCO HOST Niños violentos. (Septiembre, 2013). *Humanium*. Recuperado de <http://www.humanium.org/es/ninos-violentos/>

Etxeberria, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social*, 31+, Recuperado de: http://go.galegroup.com/ps/i.do?id=GALE%7CA308129616&v=2.1&u=uta_cons&it=r&p=GPS&sw=w&asid=f24ece5d1df8e50d449cae6f11c25995

GALE CENGAGE LEARNING Calvete, E. & Orue, I. (2010). Cognitive schemas and aggressive behavior in adolescents: the mediating role of social information processing. *The Spanish Journal of Psychology*, 13, (1), 190-201. Recuperado de: http://go.galegroup.com/ps/retrieve.do?sgHitCountType=None&sort=DA-SORT&docType=Article&prodId=GPS&tabID=T002&searchId=R4&resultListType=RESULT_LIST&searchType=BasicSearchForm&contentSegment=¤tPosition=3&searchResultsType=SingleTab&inPS=true&userGroupName=uta_cons&docId=GALE%7CA278881180&contentSet=GALE%7CA278881180

GALE CENGAGE LEARNING Andreu, J. (2009). Propuesta de un modelo integrador de la agresividad impulsiva y premeditada en función de sus bases motivacionales y socio-cognitivas. *Psicopatología Clínica Legal y Forense*, 9, 85-98. Recuperado de: <http://www.masterforense.com/pdf/2009/2009art5.pdf>

González, P. Carrasco, A. Barrio, V. & Gordillo, R. (2013). Análisis de la Agresión Reactiva y Proactiva en Niños de 2 a 6 Años. *Ridep*, 1, (35), 139-159. Recuperado: http://www.aidep.org/03_ridep/r35/r35art7.pdf

PROQUEST Andreu, J. Peña, M. & Larroy, C. (2010). Conducta antisocial, impulsividad y creencias justificativas: Analisis de sus interrelaciones con la agresión proactiva y reactiva en adolescentes. *Psicología Conductual*, 18, (1), 57-72. Recuperado de:

http://go.galegroup.com/ps/retrieve.do?sgHitCountType=None&sort=DA-SORT&docType=Article&prodId=GPS&tabID=T002&searchId=R4&resultListType=RESULT_

6. Anexos:

Anexo No. 1

Cuestionario de experiencias relacionadas con los Videojuegos

Cuestionario CERV

A continuación encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que más se aproxime a tu realidad.

	Nunca/ Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre
1. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	a	b	c	d
2. ¿Cuando te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	a	b	c	d
3. ¿Con qué frecuencia abandonas lo que estas haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	a	b	c	d
4. ¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto ?	a	b	c	d
5. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?	a	b	c	d
6. ¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos ?	a	b	c	d
7. ¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	a	b	c	d
8. ¿Cuando tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte ?	a	b	c	d
9. ¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos ?	a	b	c	d
10. ¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	a	b	c	d
11. ¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	a	b	c	d
12. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	a	b	c	d
13. ¿Cuando no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	a	b	c	d
14. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	a	b	c	d
15. ¿Quitais importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	a	b	c	d
16. ¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	a	b	c	d
17. ¿Cuando utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	a	b	c	d

Anexo No. 2

Cuestionario de Agresión Reactiva y Proactiva en adolescentes

Cuestionario de agresión reactiva y proactiva en adolescentes

49

Anexo. Cuestionario de Agresión-Proactiva (RPQ)

En algunas ocasiones, la mayoría de nosotros nos sentimos enfadados o hemos hecho cosas que no deberíamos haber hecho. Señala con qué frecuencia has realizado cada una de las siguientes cuestiones. No pases mucho tiempo pensando las respuestas, sólo señala lo primero que hayas pensado al leer la cuestión.

¿Con qué frecuencia?

- | | | | |
|---|--------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Has gritado a otros cuando te han irritado..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 2. Has tenido peleas con otros para mostrar quién era superior..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 3. Has reaccionado furiosamente cuando te han provocado otros..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 4. Has cogido cosas de otros compañeros sin pedir permiso..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 5. Te has enfadado cuando estabas frustrado..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 6. Has destrozado algo para divertirte..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 7. Has tenido momentos de rabietas..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 8. Has dañado cosas porque te sentías enfurecido..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 9. Has participado en peleas de pandillas para sentirte «guay»..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 10. Has dañado a otros para ganar en algún juego..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 11. Te has enfadado o enfurecido cuando no te sales con la tuya..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 12. Has usado la fuerza física para conseguir que otros hagan lo que quieres..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 13. Te has enfadado o enfurecido cuando has perdido en un juego..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 14. Te has enfadado cuando otros te han amenazado..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 15. Has usado la fuerza para obtener dinero o cosas de otros..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 16. Te has sentido bien después de pegar o gritar a alguien..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 17. Has amenazado o intimidado a alguien..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 18. Has hecho llamadas obscenas para divertirte..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 19. Has pegado a otros para defenderte..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 20. Has conseguido convencer a otros para ponerse en contra de alguien..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 21. Has llevado un arma para usarla en una pelea..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 22. Te has enfurecido o has llegado a pegar a alguien al verte ridiculizado..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 23. Has gritado a otros para aprovecharte de ellos..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |

Anexo No. 3

Clasificación PEGI por edades



Anexo No.4

Información de la clasificación PEGI



Anexo No. 5

Clasificación por contenidos de PEGI



Anexo No. 6

Clasificación ESRB



Anexo No. 7

Contenido de la Clasificación ESRB

Categorías de clasificación



NIÑOS PEQUEÑOS

El contenido está dirigido a niños pequeños.



TODOS

El contenido por lo general es apto para todas las edades. Puede que contenga una cantidad mínima de violencia de caricatura, de fantasía o ligera, o uso poco frecuente de lenguaje moderado.



TODOS +10

El contenido por lo general es apto para personas de 10 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.



ADOLESCENTES

El contenido por lo general es apto para personas de 13 años o más. Puede que contenga violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.



MADURO

El contenido por lo general es apto para personas de 17 años o más. Puede que contenga violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.



ADULTOS ÚNICAMENTE

El contenido es apto sólo para adultos de 18 años o más. Puede que incluya escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.



CLASIFICACIÓN PENDIENTE

No han recibido todavía una clasificación final de la ESRB. Este símbolo aparece sólo en material de publicidad, comercialización y promoción relacionado con juegos que se espera que lleven una clasificación de ese organismo. Una vez asignada, el símbolo se reemplazará con el correspondiente.

Anexo No. 8

Distribución de la clasificación ESRB en las cajas de los videojuegos

