



UNIVERSIDAD TÈCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
CARRERA DE PSICOLOGÌA CLÌNICA

INFORME DE INVESTIGACIÒN SOBRE:

“LA AGRESIVIDAD Y SU RELACIÒN CON LA ADICCIÒN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES”

Requisitos previos para optar por el Título de Psicólogo Clínico:

Autor: Millan Velasquez, Marco Eduardo
Tutor: Psi. Cl. Mg. Gavilanes Gómez, Guillermo Daniel

Ambato – Ecuador
Septiembre 2022

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de tutor del Proyecto de investigación con el tema: “LA AGRESIVIDAD Y SU RELACIÓN CON LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES”, de Millan Velasquez Marco Eduardo estudiante de la carrera de Psicología Clínica, considero que reúne los méritos y requisitos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Salud.

Ambato, Septiembre 2022

TUTOR

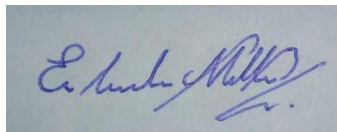
Psc. Cl. Mg. Gavilanes Gómez, Guillermo Daniel

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación “LA AGRESIVIDAD Y SU RELACIÓN CON LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES”, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuestas son de responsabilidad de mi persona, como autor de este trabajo de grado.

Ambato, Septiembre 2022

EL AUTOR

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature is cursive and appears to read "Marco Eduardo Millan Velasquez".

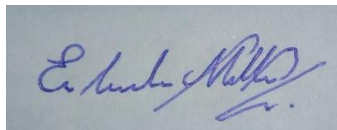
Millan Velasquez, Marco Eduardo

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato para que haga de este proyecto de investigación un documento de acceso libre disponible para su lectura, consulta y proceso de investigación. Cedo los derechos en línea primordial mi tesis, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando los derechos de autoría.

Ambato, Septiembre 2022

EL AUTOR

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature is cursive and appears to read 'Marco Eduardo Millan Velasquez'.

Millan Velasquez, Marco Eduardo

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL EXAMINADOR

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Informe de Investigación sobre el tema ‘‘LA AGRESIVIDAD Y SU RELACION CON LA ADICCION A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES’’, de Millan Velasquez Marco Eduardo estudiantes de la carrera de Psicología Clínica en la Facultad de Ciencias de la Salud.

Ambato, Septiembre 2022

Para constancia firman

Presidenta

Primer vocal

Segunda vocal

AGRADECIMIENTO

Le agradezco de todo corazón y con alegría mi potencialidad, educación, compromiso y logros a mi amada madre Carmen Velasquez por su inalcanzable labor y lucha constante para educarme y brindarme lo necesario en todo momento, porque es gracias al esfuerzo de ella, que hoy en día cumplo una de muchas metas a lo largo de mi vida, ella es mi guerrera.

A mis hermanos Azucena, Julio, Juan y Lucia que han sido mi inspiración y apoyo incondicional, por tratarme como uno más de sus hijos y encaminar mis decisiones por el buen camino.

Le agradezco a mi tutor el Psc. Cl. Mg. Daniel Gavilanes por brindarme sus conocimientos, dedicación, compromiso, motivación y ante todo tenerme la paciencia necesaria para cumplir con mis objetivos durante mi proyecto de investigación.

Le agradezco a la Unidad Educativa ‘Villa Florida’ por darme la apertura y el compromiso de mis antiguos docentes en el bachillerato para lograr los objetivos propuestos en mi proyecto de investigación.

Finalmente, un agradecimiento muy especial a la Universidad Técnica de Ambato que está llena de docentes, personal administrativo, autoridades, etc., dispuestos y comprometidos a formar profesionales de calidad, es gracias a ellos que actualmente puedo reflejar y palmar lo que he aprendido en mi trabajo y futura labor como profesional promoviendo la salud mental.

Millan Marco

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación está dedicado primordialmente a mi madre por ser esa persona que me ha proporcionado el apoyo incondicional y la fuerza para seguir adelante.

Dedicó también este trabajo a la Unidad Educativa “Villa Florida” y la Universidad Técnica de Ambato, que fueron las instituciones que me abrieron las puertas de sus instalaciones para poder culminar y lograr mis sueños, siempre encaminando a nosotros sus estudiantes por el buen camino, tanto a un nivel educativo, como a nivel personal.

Ahora bien, considere este tema muy relevante porque es una de las pocas situaciones que han sido notadas por nuestra comunidad, el mantener una nueva vida “virtual” ha desencadenado cambios drásticos en nuestras vidas, que muchas veces normalizamos, pero que realmente son situaciones que afectan nuestra calidad como personas, profesionales y ante todo nuestra salud mental. Usar los medios de comunicación, redes sociales, videojuegos con fines de entretenimiento sería lo ideal, mas no para potencializar una marca, un estatus, he incluso utilizarlo con fines de lucro, como la pandemia nos obligó a hacerlo y como nuestra realidad, nuestro 2022 lo está vivenciando.

ÌNDICE GENERAL DE CONTENIDO

APROBACIÒN DEL TUTOR.....	I
AUTORÌA DEL TRABAJO DE TITULACIÒN	II
DERECHOS DE AUTOR	III
APROBACIÒN DEL TRIBUNAL EXAMINADOR	IV
AGRADECIMIENTO	V
DEDICATORIA	VI
ÌNDICE GENERAL DE CONTENIDO	VII
ÌNDICE DE TABLAS	X
RESUMEN	XI
ABSTRACT.....	XII
INTRODUCCION	1
CAPÌTULO I. MARCO TEORICO.....	3
1.1. Antecedentes investigativos.....	3
1.2. Definici3n de variables.....	11
Concepto de agresividad	11
NeurobiologÌa de la adolescencia	12
NeurobiologÌa de la agresividad	13
TeorÌa del Aprendizaje social de Bandura	14
Agresividad fÌsica	16
Agresividad verbal	16
Hostilidad.....	16
Ira	17

Conducta antisocial.....	
Adicción a los videojuegos.....	16
Niveles de adicción.....	19
Videojuegos.....	20
Dependencia a los videojuegos.....	21
Trastorno de juego por internet (IGD).....	21
Ventajas de los videojuegos.....	23
Desventajas de los videojuegos.....	25
Factores asociados a los videojuegos problemáticos.....	27
1.3. Contextualización.....	28
1.4. Objetivos.....	33
Objetivo general.....	33
Objetivos específicos.....	33
2. CAPITULO II – METODOLOGIA.....	35
2.1. Materiales.....	35
Cuestionario de agresividad (AQ) de Buss y Perry (2002) (Cuestionario de Questionnaire –AQ).	35
Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGDS9-SF).....	37
2.2. Métodos.....	39
3. CAPITULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	44
Agresividad (AQ).....	45
Adicción a los videojuegos.....	47
Agresividad de acuerdo con el genero.....	48
Adiccion a los videojuegos de acuerdo con el genero.....	50
Agresividad y su relación con la adiccion a los videojuegos.....	52

4.	CAPITULO IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
4.1.	Conclusiones	56
4.2.	Recomendaciones.....	57
5.	MATERIALES DE REFERENCIA.....	58
6.	ANEXOS	63

ÌNDICE DE TABLAS

Ilustración 1. Baremos de calificación - Cuestionario de Agresividad	35
Tabla 1. Agresividad	42
Tabla 2. Adicción a videojuegos	43
Tabla 3. Sexo de la población	44
Tabla 4. Edades de los participantes	44
Tabla 5. Resultados generales de la Agresividad en la población	45
Tabla 6. Adicción a los videojuegos niveles	47
Tabla 7. Tabla de contingencia género * Agresividad (AQ).....	48
Tabla 8. Prueba de muestras independientes.....	49
Tabla 9. Tabla de contingencia género * adicción a los videojuegos (IGDS9-SF)	50
Tabla 10. Prueba de muestras independientes	51
Tabla 11. Tabla de contingencia agresividad * adicción a los videojuegos.....	52
Tabla 12. Pruebas de normalidad.....	54
Tabla 13. Correlaciones	54

LA AGRESIVIDAD Y SU RELACIÓN CON LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES

RESUMEN

El estudio tuvo como objetivo determinar si existe relación significativa entre los niveles de agresividad y los niveles de adicción a videojuegos en adolescentes. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo correlacional y de corte transversal, empleo una muestra de 222 estudiantes de bachillerato, 119 hombres y 103 mujeres de la Unidad Educativa “Villa Florida” en la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas – Ecuador. Para la evaluación se aplicó dos instrumentos psicológicos: el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry del año 2002 que consta de 29 ítems y Spanish Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form (IGDS9-SF) del año 2020 de 9 ítems, los dos instrumentos cuentan con una escala Likert para las respuestas.

El análisis de datos se realizó con el programa estadístico SPSS a través de la prueba Rho de Spearman, la misma en la que se logró determinar que existe correlación significativa entre los niveles de agresividad y los niveles de adicción a videojuegos ($p < 0.01$). De acuerdo con los datos obtenidos mediante las evaluaciones, se determina los niveles de agresividad en los adolescentes con un predominio en los niveles medios con un 33,3% y con niveles altos con un 27,0% de los estudiantes de bachillerato, por lo consiguiente en cuanto a los niveles de adicción a videojuegos se logra determinar niveles bajos con un 95,5% de la población, recalando que el 0,9% presentan niveles altos de IGD, lo que significa que existe cierta predisposición a que los adolescentes aprendan conductas y normalicen ciertos comportamiento por lo evidenciado en algunos videojuegos, considerando las ventajas y desventajas que el uso de videojuegos implica en los adolescentes.

PALABRAS CLAVES: AGRESIVIDAD, ADICCIÓN, ADOLESCENTES, VIDEOJUEGOS, DEPENDENCIA, INTERNET.

AGGRESSIVENESS AND ITS RELATIONSHIP WITH ADDICTION TO VIDEO GAMES IN ADOLESCENTS

ABSTRACT

The study aimed to determine if there is a significant relationship between levels of aggressiveness and levels of video game addiction in adolescents. The study had a quantitative, correlational, and cross-sectional approach, using a sample of 222 high school students, 119 men and 103 women from the "Villa Florida" Educational Unit in the city of Santo Domingo de los Tsáchilas - Ecuador. For the evaluation, two psychological instruments were applied: the Buss and Perry Aggressiveness Questionnaire of the year 2002, which consists of 29 items, and the Spanish Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form (IGDS9-SF) of the year 2020, of 9 items, both instruments They have a Likert scale for the answers.

The data analysis was carried out with the SPSS statistical program through the Spearman's Rho test, the same one in which it was possible to determine that there is a significant correlation between the levels of aggressiveness and the levels of video game addiction ($p < 0.01$). According to the data obtained through the evaluations, the levels of aggressiveness in adolescents are determined with a predominance in the middle levels with 33.3% and with high levels with 27.0% of high school students, so Consequently, regarding the levels of video game addiction, it is possible to determine low levels with 95.5% of the population, emphasizing that 0.9% have high levels of IGD, which means that there is a certain predisposition for adolescents to learn behaviors and normalize certain behaviors as evidenced in some video games, considering the advantages and disadvantages that the use of video games implies in adolescents.

KEY WORDS: AGGRESSION, ADDICTION, ADOLESCENTS, VIDEO GAMES, DEPENDENCE, INTERNET.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA
LA AGRESIVIDAD Y SU RELACIÓN CON LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN
ADOLESCENTES.

Autor: Millan Velasquez, Marco Eduardo

Tutor: Psi. Cl. Mg. Gavilanes Gómez, Guillermo Daniel

Fecha: Ambato, Septiembre 2022

INTRODUCCION

La agresividad es un estado emocional el mismo que se refleja en presentar sentimientos de odio y deseos de hacer daño a otra persona, es factor desencadenante de múltiples delitos, característico de ciertos tipos de personalidad y actitudes que a diario podemos evidenciar en nuestro contexto social, desde la más mínima reacción de agresividad nos da mucho de qué hablar de una persona y es característico de su temperamento y comportamiento biopsicosocial. La presente investigación nos permite evaluar los niveles de agresividad en adolescentes ante los videojuegos populares que en la actualidad existen, cabe mencionar que actualmente la sociedad está influenciada por diversos videojuegos que tienen la finalidad de entrenamiento y diversión de los usuarios, muchos de estos videojuegos se los emplea en línea y les permite a los usuarios conectarse y poder dialogar con otras personas de diferentes partes del mundo, el mismo que en muchas ocasiones populariza o normaliza cierto contenido agresivo, extrovertido y un poco discriminatorio ante el uso de modas, cultura, arte, etc. Es por ello por lo que es necesario conocer los niveles de agresividad que una persona puede presentar ante algún videojuego en específico, no solo en actos, sino también en intenciones, debido a que por la agresividad muchos han sido víctimas de la delincuencia, asaltos, muertes, maltrato psicológico, etc. Esta temática es muy importante impartirla con la comunidad, ya que permitirá evitar varios conflictos y permitirá un abordaje característico ante los videojuegos desde otra perspectiva, tomando las precauciones correspondientes y evitando cualquier tipo de dificultad. Los adolescentes por lo general siempre buscan la aprobación o estar de cierta manera “a la moda” con los demás, caracterizándose en muchos de los casos por vestirse igual, salir a lugares atractivos y que de una u otra manera se sientan pertenecientes y dentro de un grupo social que los identifique y un grupo de pares que compartan la mismas ideas y gustos que el adolescente tenga, y actualmente existen juegos que conectan e identifican a este grupo de pares, en el mismo que pueden mostrar sus habilidades, su fuerza y su creatividad ante el juego y el objetivo de la mayor parte de

estos videojuego es ganar o llegar a la meta, he incluso llegar a tener un rango dentro de la f social de este juego.

Los adolescentes en la actualidad al querer tener un rango o un nivel alto frente algún videojuego son capaces de desencadenar comportamientos agresivos, por ejemplo durante la pandemia al obligarnos al distanciamiento social y a ciertas restricciones como el estar solo en casa, de cierta manera hizo que muchos adolescentes descarguen esta energía un tanto agresiva, el poder compartir, el poder comunicarse, el mantener un “estatus social de popularidad” y emplear su creatividad y sus fuerzas buscando el refugio en un videojuego que de cierta manera les brinda entretenimiento y diversión. Es a causa de esta práctica que muchas veces puede ser diaria y constante, pero es importante mencionar que la preocupación, la acumulación de tensión puede desencadenar un episodio agresivo en la persona, descontrolándose, no midiendo sus impulsos y por llegar a mantener o conseguir el objetivo de estos videojuegos pueden llegar a cometer actos negativos y realmente significativos para la comunidad.

CAPÍTULO I. MARCO TEORICO

1.1. Antecedentes investigativos

En España se realizó una investigación con la finalidad de determinar las relaciones existentes entre las conductas violentas, los tipos de victimización y el uso problemático de los videojuegos y la relación existente con el género, para ello se empleó una muestra de 519 estudiantes escolares de 11 centros educativos públicos y concertados de la provincia de Granada, entre edades comprendida de 10 a 13 años, para corroborar esta hipótesis se empleó la Escala de Conductas Violentas en la Escuela, la Escala de Victimización en la Escuela, Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Videojuegos y el Cuestionario Ad Hoc. Mediante este estudio de tipo descriptivo y con corte transversal se logró determinar que los escolares que padecen problemas potenciales ligados al uso de videojuegos eran los que mayor puntuación reflejaban en agresividad manifiesta y relacional, y victimización física y verbal, además de que el empleo de juegos violentos se asocia con mayores niveles de agresividad manifiesta y victimización relacional, por ello la investigación determina que el uso correcto de los videojuegos puede causar consecuencias positivas en los preescolares, pero su uso prolongado y excesivo puede ser muy perjudicial (Chacón-Cuberos et al., 2018).

En España se realiza una revisión mediante la base de datos de MEDLINE complete, Psychology and Behavioral Science Collection, Psycinfo y Sportdiscuss, publicaciones realizadas desde el 2013 al 2019, para ello se emplearon 2000 referencias de documentos y se seleccionaron 20 trabajos de investigación científica con la finalidad de dilucidar cuál es el estado de debate sobre la relación entre uso de videojuegos violentos, profundizar temas de violencia y variables que estén relacionadas, y se concluye mediante las investigaciones que las consecuencias violentas o similares de los jugadores se deben a variables personales, es decir, ira, rasgo y edad especialmente durante esta etapa de adolescencia y adultez temprana y por aspectos contextuales como es la competencia que son los mediadores entre el videojuego y la conducta problema. Entonces, los mediadores de estos comportamientos se vinculan con el contenido y el propósito de los videojuegos, el alcance que tenga y la finalidad del comportamiento reflejado en el adolescente (Toribio, 2019).

En una investigación realizada en Perú en la provincia de Lima en dos colegios con 306 estudiantes de secundaria quienes comprendían edades entre 13 a 17 años se realizó una investigación con la finalidad de establecer una relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad mediante un diseño de investigación no experimental – transversal. Para esta investigación se utilizó el Test de dependencia a videojuegos y el Cuestionario de agresión de Buss y Perry (2002), y se concluye que la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad es positiva, moderada, baja y altamente significativa, mismo estudio que refleja que a mayor nivel de adicción a los videojuegos mayor es el nivel de agresividad que presentan los adolescentes, además que de acuerdo a sus dimensiones existen diferencias altamente significativas dependiendo del género y horas de empleo en los videojuegos y en cambio entre la agresividad y sus componentes se reflejó diferencias significativas en relación con la edad, género y grado escolar; además de encontrar diferencias para el componente de agresión verbal dependiendo del género (S. Raquel Vara, 2017).

Una investigación realizada en Bogotá D.C., con 121 estudiantes universitarios que cursan nueve carreras diferentes en 35 universidades privadas y públicas, con la finalidad de poder describir la asociación entre el tiempo que las personas emplean en un videojuego y la tendencia a la conducta agresiva, mediante un diseño de investigación correlacional de corte factorial evaluando la tendencia de los estudiantes a exhibir diferentes formas de agresividad cuando están o no empleando el uso de videojuegos, para ello se construyó una escala Likert de 5 puntos, con 20 afirmaciones orientadas a evaluar el grado dependiendo de las creencias, emociones y expresiones agresivas que pueden tener los videojuegos. Cabe mencionar que durante la investigación se realizaron hallazgos importantes como el evidenciar de que la edad, el género o la institución educativa de los participantes tuviera algún tipo de relación con la expresión de su agresividad en cualquiera los ítems propuestos, finalmente se logra obtener tres factores importantes: agresividad instrumental, agresividad verbal y ansiedad en uso de videojuegos, encontrando una diferencia significativa en cuanto al uso de tiempo en los videojuegos, de la misma manera en cuanto al sexo de los participantes siendo los varones quienes muestran mayor interés por los videojuegos, los datos obtenidos en anteriores investigaciones concuerdan los resultados de dicha investigación, mostrando como principales factores asociados al desarrollo de adicciones a los videojuegos son: ansiedad y depresión, problemas con habilidades sociales y funcionamiento familiar, impulsividad y hostilidad, y el tiempo dedicado a la actividad (Fajardo-

Santamaría et al., 2022).

Una investigación científica realizada en España con 319 adolescentes Alicante de un centro educativo concertado en la provincia, con edades comprendidas entre 12 y 18 años, con la finalidad de explorar el general y uso problemático de los adolescentes en el uso intensivo de la información y comunicación tecnológicas (TIC), mediante los cuestionarios como: cuestionarios de usos generales de internet, teléfono móvil y videojuegos, por medio de elaboración propia, el Cuestionario de experiencias relacionadas con el móvil (CERM), el Cuestionario de experiencias relacionadas con internet (CERI), el Cuestionario de experiencias relacionadas con videojuegos (CERV). En conclusión en la presente investigación se concluye que alrededor del 10% de la población presentan puntajes altos en uso problemático de cada TIC y un 2,2% presentan problemas de uso en dos medios simultáneos, además de presentar diferencias significativas dependiendo de la edad y sexo en cada uno de los usos tecnológicos, cabe mencionar que la presente investigación recomienda realizar estudios que permitan establecer factores de riesgo debido al uso problemático de internet, el teléfono móvil y los videojuegos (García-Oliva et al., 2017).

Un estudio realizado en España con 380 adolescentes, estudiantes de tres escuelas públicas, tomando en cuenta un bosquejo en 35 escuelas de cinco ciudades españolas de la provincia de Alicante, comprendiendo sus edades entre los 12 a 17 años con la finalidad de analizar el uso problemático de videojuegos en una muestra de adolescentes y determinar si existen diferencias entre jugadores online y offline y además examinar si existe correlación con sintomatología ansiosa y depresiva en la población seleccionada, para ello se evaluaron los factores sociodemográficos y se empleó la versión española de la Escala Problem Video Game Playing del año 2002. Mediante la presente investigación se concluye que el 7,4% de las chicas y el 30% de los chicos pueden considerarse como jugadores problemáticos, los jugadores online tienen la prevalencia 12 veces mayor para jugar con alta frecuencia en comparación con los jugadores offline, los chicos juegan con más frecuencia y tiene una clara problemática con los videojuegos y la ansiedad, por lo consiguiente las chicas tienen relación significativa entre la problemática de usos de videojuegos y bajos estados de ánimo, por ello la investigación propone el implemento de programas educativos para prevenir el uso problemático de videojuegos (González et al., 2016).

En España se realizó un estudio basado en la identificación de 761 documentos sobre la adicción a los videojuegos en los adolescentes, de los cuales bajo una selección minuciosa y un bosquejo de información se emplearon el uso de 29 artículos para el análisis de la revisión, la

finalidad de esta investigación fue conocer acerca de la producción científica sobre problemático de los videojuegos y la adicción a los videojuegos, utilizando información y bibliográficas como OCHRANE, MEDLINE, LILACS, CINAHL y CUIDEN. La presente investigación concluye que existe una creciente problemática de salud pública, que los adolescentes varones son el principal grupo de riesgo, que existe poca producción científica fiable acerca de los instrumentos de valoración de la adicción a los videojuegos y que las estrategias de prevención a la adicción a los videojuegos son muy pocas (Rodríguez Rodríguez & García Padilla, 2021).

En una investigación realizada en España con 400 participantes en edades comprendidas entre los 12 y los 20 años, tomando en cuenta el criterio de la Asociación Española de Videojuegos en su reporte anual del año 2016, se consideraba que 194 individuos del total eran consumidores habituales de videojuegos o 'hard players'. Este estudio tuvo la finalidad de proponer una escala que evidencie los motivos por lo cual los jugadores emplean uso a los videojuegos, adaptándola al español y realizando su validación. Para lograr este propósito el modelo se basó en cuatro factores básicos: fantasías, escape y entretenimiento, competencia y desafío, y activación socioemocional. Se inicio basándose por el cuestionario original elaborado por Sherry (2006) compuesto por 27 ítems y las conclusiones obtenidas en varios trabajos anteriores con la misma finalidad, esta escala fue conformada por un total de 16 ítems tipo Likert comprendidos entre 1 (muy en desacuerdo) a 5 (muy de acuerdo). En conclusión, la escala propuesta para medir los motivos para jugar videojuegos supone una herramienta fiable, ya que manifiesta una validez de contenido que se ajusta a las teorías propuestas y refleja el análisis factorial en cuatro factores (González-Vázquez et al., 2018).

En España se realizó una investigación con la finalidad de indagar, analizar y corroborar información acerca de los videojuegos, tomando en cuenta ciertas particularidades como su afición con implicaciones neuropsiquiátricas, para ello se realizó una búsqueda bibliográfica en Pubmed – Medline, seleccionando artículos posteriores al año 2009, además se consideró información y datos epidemiológicos de instituciones internacionales como la Organización para la Colaboración y Desarrollo Económico (OCDE) y nacionales como Instituto Nacional de Estadística (INE), consejería de Educación de la Comunidad Valenciana y Consejería Escolar de la Comunidad de Madrid. Mismo estudio que permite reflejar que existe información científica sobre el uso de videojuegos de forma heterogénea, con falta de estudios epidemiológicos actuales, especialmente en la población española y deduce que el uso de videojuegos no es malo y es beneficioso en sujetos sanos y sirve como estrategia de rehabilitación en ciertas patologías, pero su abuso puede conllevar

a la población infantojuvenil a tener consecuencias negativas, además se recomiendan profundizar acerca de la problemática que pueda desencadenar sus posibles etiologías genéticas y sociales (Buiza-Aguado et al., 2017).

En México, en la Ciudad del Carmen, Campeche, se realizó un estudio con un muestro por conveniencia de 581 adolescentes de entre 11 a 16 años, todos de nacionalidad mexicana y pertenecientes de la región, con la finalidad de describir el patrón de uso y dependencia a videojuegos en adolescentes, para ello se empleó un Cuestionario sobre datos personales, patrón y uso de videojuegos, una carta de consentimiento informado y el Test de dependencia de videojuegos (TDV). En la investigación se concluye que los videojuegos han llegado a ser una actividad del quehacer diaria en los adolescentes, llegando a ser empleado por 9 de cada 10 adolescentes, donde un tercio de la población le dedica entre una y dos horas al día, donde existe prevalencia en el género masculino y deja como consecuencia vulnerables comportamientos

patológicos, además reflejo una dependencia baja a los videojuegos en los adolescentes, pero este resultado estuvo asociado a un alto valor presente en las subescalas (Sánchez-Domínguez et al., 2021).

Un estudio realizado en Ecuador en la provincia de Manabí con 711 adolescentes de varias unidades educativas de la provincia que tuvo la finalidad el analizar el uso de videojuegos, la edad de inicio de empleo de los mismos, el número de horas utilizadas y los dispositivos con mayor uso en función del sexo, valorar el rendimiento académico a causa y efecto del uso de videojuegos, empleando un diseño de estudio no experimental. Para ello se utilizaron los instrumentos de evaluación como: el cuestionario sociodemográfico, la encuesta socio familiar, el cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) y el cuestionario uso problemático de las nuevas tecnologías (UPNT), mediante la aplicación de estos cuestionarios para obtener información expuesta en los resultados, se concluye que la edad de inicio de los adolescentes en el juego es a los 9 y 10 años, siendo el teléfono celular el dispositivo más utilizado en la población, sistematizando que mientras la adolescencia evoluciona, los juegos aumentan. El estudio reflejo que los videojuegos no ocasiona efectos negativos en los adolescentes, pero que sino se da un uso moderado en tiempo, refleja de manera negativa en el rendimiento académico e incluso en la salud propia del adolescente, pero en cuanto a la investigación no se han presentado perdido de grados o un uso excesivo en los videojuegos, mismo artículo expresa que puede ser por la falta de recursos económicos para obtener los dispositivos o el acceso al internet (Bravo & Vera, 2020b).

En Ecuador en la ciudad de Loja se realizó una investigación con 3178 estudiantes de primer y segundo año de bachillerato de 76 unidades educativas del Ecuador, misma investigación comprende un estudio no experimental, ex-post-facto, comparativo y transversal con la finalidad de estudiar y evaluar la influencia de un conjunto de variables sociodemográficas en el Ecuador sobre el uso negativo y problemático de los videojuegos en los adolescentes. Para ello se empleó un Cuestionario sociodemográfico y la Escala de adicciones a los juegos en internet (Internet Gaming Disorder IGD20) tomando en cuenta una edad comprendida entre los 14 y 17 años. Mediante la investigación se concluye que en un porcentaje del 100%, el 1.13% de los adolescentes refleja un uso problemático con los videojuegos y el 98.87% refleja un uso no problemático en los videojuegos, además se logró determinar que los adolescentes que viven en zonas urbanas a diferencia de los adolescentes que viven en zonas rurales, reportan mayor sintomatología de uso problemático a los videojuegos, por lo contrario, no se presentan diferencias significativas de acuerdo con la institución educativa, edad y tipo de familia, pero al realizar una prueba de comparaciones múltiples post hoc DSM, se evidenció que en las instituciones educativas privadas se reporta un mayor uso problemático de videojuegos (Livia I. Andrade, 2018).

En Brasil se realiza un estudio con 240 participantes voluntarios, la mayoría estudiantes de la Enseñanza Básica II y de la Enseñanza Media de una escuela pública de la ciudad de Joao Pessoa, entre los 12 y 18 años con la finalidad de comprender la relación existente entre el adolescente y su contacto con la ideología o temas de superhéroes, la agresión y pro-sociabilidad, tomando en cuenta el impacto de la personalidad y el género de los participantes, para su evaluación se empleó un Cuestionario sociodemográfico, la Escala de Contacto con Superhéroes, el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992), una Escala de Pro-sociabilidad y el Big Five Inventory-10, llegando a la conclusión que existen diferencias en relación de los constructos en mujeres encuestadas (cuando el uso de temas de superhéroes es positivamente asociada con la pro-sociabilidad), mientras que en el género masculino (cuando el contacto se asoció de forma negativa a la pro-sociabilidad, pero positivamente a la ira), de manera general se logró determinar que el hablar de superhéroes es una gran herramienta para poder trabajar con esta población, pero también es un modelo de aprendizaje que lleva a los adolescentes manifestar conductas agresivas. Esta metodología también nos brinda alternativas para enfrentar situaciones de forma diferente, por ejemplo, mediante el trabajo de resiliencia para superar sucesos de vulnerabilidad con el modelo de superhéroes (Santos et al., 2018).

Una investigación en México realizó un estudio descriptivo correlacional en adolescentes de secundaria del estado de Nuevo León, con la finalidad de determinar la existente entre la frecuencia, tipo de consumo de alcohol y las distintas formas de agresividad reflejada en adolescentes, para ello se recopiló información básica acerca de los adolescentes como fue: edad, género y grado académico, el Cuestionario de Identificación de los Trastornos debido al consumo de Alcohol (AUDIT) y el Cuestionario de Agresividad elaborado por Buss y Perry (1992), mediante la investigación se concluye que los adolescentes quienes presentan un consumo de riesgo probable y quienes presentan dependencia del alcohol manifiestan mayores niveles de agresividad general y física en sus áreas correspondientes a la evaluación, tomando en cuenta que en los adolescentes a mayor consumo de alcohol existe un aumento en sus niveles de agresividad y los adolescentes que desencadenan este consumo a temprana edad tienden a desarrollar una dependencia con el tiempo (Flores-Garza et al., 2019).

Una investigación realizada en el distrito de San Juan de Lurigancho con 100 adolescentes de 12 y 13 años, que cursaban el primer año de secundaria de una institución educativa pública, con la finalidad de analizar el vínculo parental y la agresividad en los estudiantes, así como su relación en dichas variables. Para ello emplearon la Escala de Evaluación del comportamiento afectivo (BARS), el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry y una ficha de datos sociodemográficos, llegando a la conclusión que no existe correlación estadísticamente significativa entre las variables (vínculo parental y agresividad), no existe correlación entre las variables (cariño percibido y las dimensiones de la agresividad) y tampoco en las variables (hostilidad percibida y las dimensiones de la agresividad), además reflejó un alto índice de significatividad de agresividad física en los adolescentes, dato que se justificó por el entorno social donde se desenvuelve el adolescente (Julca & Echavigurin, 2019).

En Colombia se realizó un estudio con 137 adolescentes con edades entre los 12 y los 17 años, estudiantes de una institución educativa que tiene una población de estudiantes indígenas, desplazados, afrodescendientes, víctimas del conflicto armado interurbano o por desastres naturales, con la finalidad de describir los niveles y tipos de agresividad en los adolescentes víctimas y no víctimas del conflicto armado en Colombia, para ello se empleó un cuestionario sociodemográfico y el Test CAPI-A (Cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes), y se concluye que los adolescentes que no son víctimas del conflicto obtuvieron puntajes altos en todos los tipos de agresividad en comparación a las víctimas del conflicto, además que la mayoría de mujeres

víctimas del conflicto armado presentan mayores niveles de agresividad premeditada y 1 cuanto a la agresión impulsiva se demostró que los hombres víctimas del conflicto obtuvieron mayores puntajes en comparación a las mujeres del mismo grupo, no existe relación en cuanto a la posición sociodemográfica del adolescente y finalmente existe cierto sesgo de error en cuanto a los resultados obtenidos, ya que va en contra de los resultados esperados o ha comparación de antiguas investigaciones de las variables (Tamayo, D Morales, J. & O., Hernandez, J., 2018).

Una investigación de Colombia donde participaron 351 adolescentes entre 12 y 17 años de la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana con la finalidad de describir las características principales de la conducta agresiva y las variables psicosociales que estuviesen involucradas, en este caso las relaciones familiares y antecedentes personales, debido al incremento significativo de esta conducta denotándose como un riesgo mayor especialmente en la población infanto-juvenil, se utilizó el Cuestionario "Ad Hoc" y el Cuestionario de Agresividad Premeditada e Impulsiva en Adolescentes (CAPI-A), con ello se pudo concluir que los estudios previos respaldan a la investigación ya que se evidencia la prevalencia de la conducta agresiva en la adolescencia, mismos resultados que llevaron a relacionar la agresividad como una característica típica durante esta etapa de la vida, proporcionada por una inmadurez en componentes neuropsicológicos, siendo de esta manera la falta de control de impulsos y la etapa vital infanto-juvenil tiene una relación de riesgo frente a la agresividad (Fernández et al., 2021a).

Un estudio realizado en Argentina con 100 adolescentes, estudiantes de secundario de la ciudad de Buenos Aires, entre varones y mujeres, comprendida sus edades entre los 16 a 18 años de edad, mediante una investigación con diseño transversal, con la finalidad de analizar la relación entre los estilos de humor tanto desadaptativos como adaptativos y las conductas agresivas tanto verbales como físicas, para ello se empleó la Escala de Estilos de Humor (2003) y el Cuestionario de Agresividad física y verbal (2001). En la investigación se concluyó que las hipótesis planteadas se lograron comprobar de manera parcial y que los diferentes tipos de humor tienen un rol diferente en la relación o predicción de las conductas agresivas, además mostro una correlación positiva entre el humor agresivo y el estilo de humor desadaptativo y la agresividad evaluada de forma global, es decir que el humor agresivo predice positivamente las conductas agresivas de manera general, tanto verbales como físicas, mientras que el estilo de humor de mejoramiento personal mitiga las conductas agresivas evaluadas de forma general y las conductas agresivas verbales (López et al., 2019).

En Perú en el distrito de Callao, se realizó una investigación en los colegios estatales adolescentes con una edad media de 13,6 años, que tuvo como finalidad determinar el conducta agresiva en los adolescentes y verificar los factores asociados a esta conducta, para ello se utilizó el Cuestionario de agresión de Buss y Perry. La investigación se realizó a base de un estudio cuantitativo y descriptivo transversal. Es importante mencionar que en la presente investigación se consideró que los factores asociados a la conducta agresiva en los adolescentes son el sexo, el grado, el turno de estudio de los estudiantes, personas con quienes conviven y viven, instrucción de los pares, el entorno escolar, familiar, social, entre otros. En conclusión, la investigación refleja que un tercio de la población evaluada presenta un nivel muy alto y alto de conducta agresiva, misma proporción que se mantiene en las subescalas, como fueron la agresividad física, verbal, ira y hostilidad, representado de la siguiente manera: el 8,6% presento un nivel muy alto, el 21,9% un nivel alto y los porcentajes restantes se distribuyen en un nivel medio, bajo y muy bajo (Sadith et al., 2018a).

En Perú se realizó un estudio con 60 estudiantes entre los 11 y 14 años en una institución educativa de Lima y logro evidenciara causa de la pandemia, se trabajó con un enfoque cuantitativo, con un diseño experimental y con sub-diseño cuasi experimental, con la finalidad de evidenciar y hacer público la efectividad del programa denominado "Autocontrol" en la modificación de los niveles de agresividad en los estudiantes, para ello se empleó el Cuestionario modificado de agresividad de Buss – Durkee y se concluye que en dentro del sistema educativo es necesario en importante implementar programas de autocontrol para disminuir la agresividad en los adolescentes como producto de un contexto violento y generado por factores biopsicosociales y en base al objetivo de la investigación realizada en la institución educativa de Lima, mostro que el programa denominado "Autocontrol" modifica los niveles de agresividad en los estudiantes, siendo esta una alternativa de solución en la actual situación de pandemia (Astuvilca, I., Lazo, Y., Montalvo, G. & Figueroa, O., 2021).

1.2. Definición de variables

Concepto de agresividad

La conducta agresiva es una de las problemáticas con mayor incidencia entre los adolescentes escolares, y debido a las consecuencias que desencadena en el clima escolar ha causado alarma a los docentes, quienes son los encargados de prevenirla o disminuirla, por eso es

importante que se doten de herramientas claves y útiles para que apoyen su identificación (E. y Cruz, S., 2021). Según el Diccionario de la Real Academia Española (2014), la agresividad en una primera acepción “es la tendencia a responder o actuar violentamente” y como segunda acepción “Propensión a acometer, atacar o embestir”. Desde el punto de vista psicológico la agresividad es considerada como un componente de la conducta humana orientada a satisfacer necesidades importantes para el hombre, para la conservación de la especie o del individuo, y tiene un fin adaptativo, mismo fin que es regulado y orientado por las acciones que refleja el ser humano, la agresividad es la acción o respuesta emocional que genera nuestro cuerpo una vez que ha experimentado alguna situación desagradable o que afecte a nuestro pensamiento o comportamiento (Rodríguez, M. y Roncero, I., 2020).

Cortini (2015) expresa que la agresividad se pueden apreciar dos tipos, que son la impulsividad donde la reacción del sujeto es rápida e inmediata, cuando percibe un estímulo externo e incluso interno de peligro u amenaza, misma reacción es motivada por el miedo y la ira sin anticipar o considerar las consecuencias que puede ocasionar, además, se evidencian cambios somáticos, a diferencia, de la agresividad premeditada que busca un fin en específico, su reacción es calculada y mucho antes pensada, no se evidencian cambios somáticos, pero puede ser mucho más peligrosa que la impulsiva, por el tiempo y forma en la que se llegue a ejecutarla.

Neurobiología de la adolescencia

La Unicef (2017) refiere que la adolescencia constituye una etapa fundamental en la vida del ser humano, ya que durante esta etapa se procesa formación del sujeto y es la misma en la que desarrolla las capacidades y habilidades necesarias para su desarrollo sostenible. Esta etapa es considerada como una puerta de ingreso para formarse en la vida, es decir, es la etapa que permite al sujeto desenvolverse manera responsable, mantener autocontrol y convivir adaptadamente en su entorno social, entre otras habilidades socioemocionales que son esenciales en las personas para ejercer, formar y ser autónomamente ciudadanos en el área social, laboral, familiar, etc.

Desde nuestra niñez nos han enseñado que somos cuerpo, mente y cerebro, todos están unidos pero cada uno de ellos desempeña una función en específico, considerando que todas integradas en la misma unidad, que sería el individuo. En base a varias investigaciones y estudios especialmente de la corteza cerebral, nos han contribuido a estar más involucrados al actuar, pensar y sentir del ser humano. El área cerebral frontal es la base de las funciones superiores, las mismas

que desempeñan la memoria de trabajo, el conocimiento, la capacidad de planificar, la decisiones, el control de las conductas y de las emociones, entre otras funciones. Tomando en cuenta ello, se entiende que en el desarrollo evolutivo encefálico, tiende a madurar primero los circuitos límbicos que están relacionados con las emociones y la recompensa, mientras que la corteza cerebral es más lenta en su desarrollo, por lo tanto el resultado de este proceso es el predominio de las conductas primarias, impulsivas, emocionales, no sujetas al control reflexivo, cognitivo, de valoración de las consecuencias y el riesgo que tiene ejecutar conductas antisociales (Molinero & Roncero, 2020).

La adolescencia es una de las etapas con mayor “irregularidad” en cuanto al comportamiento del sujeto, como sujeto social, el adolescente se desenvuelve y es participe de un mundo de relaciones primarias y secundarias, que lo mantienen, trasforma y afectan. Durante esta etapa los seres humanos experimentamos una serie de cambios psicológicos, sociales y físicos de forma diferente, más conocidos como crisis de la adolescencia, una crisis normativa y vital, cabe mencionar que cualquier otra crisis que aparezca durante esta etapa afectara la búsqueda de la independencia y de interacción social que es fundamental en esta etapa (Mauriño, M., et al., 2021).

Neurobiología de la agresividad

Sánchez de la Flor, P. (2018), refiere que la agresividad es una dimensión que se encuentra latente y presente en nuestras vidas, desde que nacemos expresamos rabietas que definen nuestro carácter he incluso llegamos a la sobreexposición a las conductas violentas que enfrentamos día a día, desde nuestro quehacer diario hasta los medios de comunicación como redes sociales, son evidentes los comportamientos agresivos, considerando que la conducta violenta está plenamente relacionada con la agresividad. Martin, F. (2018) refiere que uno de los factores más importantes y que influye notoriamente en la evolución y aparición de la agresividad es la familia, derivando en una de sus investigaciones algunas respuestas a esta hipótesis, siendo la poca disponibilidad, carácter y control de los padres uno de los desencadenantes para que los niños se vuelvan agresivos, es decir, que los padres que solían amenazar más a los niños, los padres que no limitaban forjan reglas en el hogar son los que luego evidencian un comportamiento agresivo en los niños, a diferencia de los padres más exigentes y estrictos quienes tenían niños y adolescentes menos agresivos.

Varios análisis y estudios realizados en base a imágenes (TAC, PET, RMN y SPECT),

junto a investigaciones en animales, han determinado ciertas áreas cerebrales implicadas en el comportamiento agresivo del ser humano, entre ellos está la amígdala, el hipotálamo, la sustancia gris del tronco encéfalo y la corteza prefrontal. Estas áreas están sometidas, implicadas e interconectadas al control inhibitorio o excitador de la corteza frontal, en base a ello, se entiende que las conductas agresivas son a causa de una disfunción entre las estructuras corticales como la corteza frontal y subcorticales como las amígdalas, es por ello por lo que la educación, la cultura y los aprendizajes del medio en el que se desenvuelva el sujeto son las que contribuyen al pleno desarrollo del sujeto y modula o previene las conductas agresivas. El hecho de que los circuitos subcorticales se desarrollan más rápido que los corticales, explica ciertas conductas agresivas frecuentes durante la adolescencia, siendo el fascículo uncinado que es el que conecta la amígdala de la corteza prefrontal presenta alteraciones estructurales durante la adolescencia. Por lo consiguiente a la neuroquímica, varias investigaciones demuestran que la serotonina tiene relación con la agresividad y la violencia, el déficit de esta sustancia hace que los estímulos que percibe el sujeto se sobreentiendan como amenaza y ocasionen una respuesta desadaptada (Molinero & Roncero, 2020).

Cortini (2015) manifiesta que la agresividad es una conducta imprescindible para la supervivencia del ser humano, siendo así que en el campo de la psicología y la psiquiatría se presentan asociaciones a diversos cuadros psicopatológicos. Tal como se evidencia en el Manual de clasificación internacional de enfermedades CIE – 10 (1999) en la sección destinada a trastornos de inicio en la infancia y adolescencia se incluye las siguientes categorías: trastornos disociales y trastornos del comportamiento social de comienzo en la infancia y adolescencia, mismos que coexisten los constructos de agresividad y violencia. Por lo consiguiente, para el Manual de diagnóstico y estadístico de las enfermedades mentales DSM – 5 (2014) manifiesta las siguientes categorías relacionadas: trastornos destructivos, del control de los impulsos y la conducta que contiene de subcategoría al trastorno negativista desafiante, al trastorno explosivo intermitente y al trastorno de la conducta, en los cuales todos están relacionados y vinculados con comportamientos agresivos y violentos.

Teoría del Aprendizaje social de Bandura

Bandura, A. (1961) refiere mucha información acerca del aprendizaje por medio de la observación, afirmando que los seres humanos aprendemos por medio de modelos sociales, en uno de los estudios que realizó acerca de la agresividad afirma que los modelos parentales influyen de

manera directa en el comportamiento agresivo de los hijos, esto llevo a su creación de la teoría del aprendizaje social posteriormente definida como la teoría cognitivo social del aprendizaje. y sus colaboradores en predestinada fecha, llevan a cabo su experimento del “muñeco Bobo”, el mismo que consistía en llevar a un grupo de niños a observar una película en la que aparecen varios adultos agrediendo física y verbalmente a un muñeco y a continuación llevan de forma individual a cada participante y a otros niños que no habían visto la película, a una habitación donde se encontraba un muñeco, en la misma se logró evidenciar que los niños que si vieron la película se comportaban de forma violenta y similar al comportamiento que los adultos habrían manifestado.

Esta teoría del aprendizaje social permite corroborar que los niños adquieren y modifican comportamientos y actitudes mediante la observación del comportamiento de los adultos, además se determina que el comportamiento humano no está necesariamente motivado por sus consecuencias (refuerzo o castigo), sino más bien los niños observan en su contexto más cercano estos comportamientos (familia, medios de comunicación, escuela, etc.) son identificadas y puesta en práctica sin tener una recompensa a cambio (Rodríguez, R. y Cantero, M., 2020).

Moliner y Roncero, (2020) expresan que durante la infancia una de las estrategias más potentes para el aprendizaje es el modelado o imitación, por lo consiguiente durante la adolescencia se tiende a lo largo de la vida escolar, social y familiar a imitar situaciones, moda, lenguaje, etc., o simplemente aspectos que sean percibidos agradables por parte del adolescente y más aún si este refuerza positivamente su personalidad. Las sociedades occidentales son las que mayor influencia reflejan, siendo las figuras públicas, famosos, cantantes, etc., quienes se vuelven la figura a seguir o imitar de los adolescentes, he incluso los medios de comunicación, escenas agresivas en películas, TV novelas, series, etc., o muchos videojuegos que normalizan escenas violentas, son percibidas y aprendidas por los niños y adolescentes mismos que van modelando el aprendizaje, siendo otras muy semejantes como:

- Influencias familiares: Los modelos a seguir serán principalmente los padre o personas muy cercanas al sujeto involucrada en el análisis, como los tíos, abuelos, hermanos u otras personas que vivan bajo el mismo hogar.
- Influencias subculturales: relacionadas a las costumbres, tradiciones, creencias del sujeto, la religión que menciona estos comportamientos agresivos en el ser humano, de manera general, todos estos rasgos que ponen de manifiesto la conducta agresiva en la sociedad, con patrones diferentes en cada cultura.

- Modelamiento simbólico: por contacto de imágenes que permitan la evolución de la conducta, actualmente estamos interconectados que podemos aprender y comparar varias culturas, las mismas que tienen su patrón de comportamientos agresivos.

Agresividad física

La agresividad física se la define como “todo acto u omisión que produzca o pudiese producir daño o sufrimiento físico, dolor o muerte”, de la misma manera cualquier forma de agresión o maltrato, castigos corporales, conductas o comportamientos que afecten la integridad física del individuo, provocan o no lesiones a nivel físico, ya sean estas internas o externas, he incluso ambas, esto debido al empleo de la fuerza o de cualquier objeto que sea destinado con el objetivo de destruir o dañar, sin tomar en cuentas las consecuencias que pueden ocasionar en tiempo de recuperación. Este tipo de agresión puede manifestarse a través de golpes, puñetes, patadas, pellizcos, bofetadas, empujones, fracturas, agresiones con objetos, arma blanca, castigos físicos, sujeción, quemaduras, cortes de cabello, etc., (Moreno, L. et. al., 2020).

Agresividad verbal

Según la Ley Orgánica Integral para Prevenir y Erradicar la Violencia (2018), refiere que la agresividad verbal es cualquier tipo de acción, omisión o patrón de conducta que va dirigido a causar daño a nivel emocional, afectar la honra, provocar descrédito, disminuir la autoestima, perturbar, degradar la identidad cultural o las expresiones de la identidad juvenil, menospreciar la dignidad personal, el comportamiento, controlar la conducta, las creencias o decisiones, la intimidación, el encierro, el aislamiento, cualquier tipo de acto que afecte de manera significativa la estabilidad psicológica y emocional del sujeto. Este tipo de agresiones se manifiestan de forma verbal, mediante los insultos, ofensas, gritos, apodos, comentarios peyorativos, discriminación, etc., este tipo de agresión es muy poco identificable por no mostrar a nivel físico evidencias, pero si afecta a la persona a nivel subjetivo y emocional, con severas y significativas consecuencias sobre salud mental y su desarrollo integral.

Hostilidad

Según Blahd, W. (2022) la hostilidad es el comportamiento impulsivo del ser humano, entendiéndose como el hecho de estar preparado para pelear todo el tiempo, las personas que

habitualmente tienen este comportamiento suelen ser tercas, impulsivas, impacientes o con una actitud negativa”, normalmente suelen estar involucradas en peleas o con la sensación de golpear a alguien o algo”, mismas que son aisladas la mayor parte del tiempo por su entorno. La hostilidad es característico de los adolescentes que tienden a sentirse iracundos, estresados, ansiosos, tristes y fatigados.

Según el Diccionario de la Real Academia Española (2014), la hostilidad implica una actitud agresiva y abusiva que puede evidenciarse en violencia física o emocional, implicada hacia una persona o un grupo, puede también reflejarse hostilidad de una persona a otra, lo que supone un confrontamiento entre ambas partes, de la misma manera la hostilidad que puede tener un país hacia otro, pero siempre tendrá la finalidad de intimidar o importunar a la otra parte.

Ira

Según Vivar – Bravo, J. et al. (2022), la ira es un estado emocional psicobiológico, conformada por varios rasgos y aspectos, iniciando desde el irritamiento hasta la furia o enfado, la misma que se manifiesta en la tensión de los músculos y la excitación en los sistemas neuroendocrinos y nervioso autónomo, normalmente la ira se analiza partiendo de sus dos tipos: rasgo de ira (es la frecuencia en la que el individuo experimenta sentimiento de ira durante su vida) y el estado de ira (es la intensidad de los sentimientos de ira el nivel que el sujeto percibe que está expresando su ira en un momento específico), las mismas que presentan dos manifestaciones: el control (el control de ira externo que muchas veces se evidencia en la mediación de los hechos y evitar usar la fuerza como defensa y el control de ira interno que es cuando la persona intenta controlar sus sentimientos mediante sosiego y la moderación de las situaciones enojosas) y la expresión (expresión interna que muchas veces son expresados mediante la agresividad física o verbal, y la expresión interna que en muchas ocasiones son suprimidas por el sujeto).

Conducta antisocial

Según Sánchez, P. (2018) la conducta antisocial se caracteriza por aglomerar una serie de comportamientos que infringen las reglas sociales del entorno o de determinada cultura, desencadenando consecuencias significativas para el sujeto y el entorno, en la mayoría de los casos es dirigida hacia alguien más y se manifiesta en agresiones u otro tipo de vulneraciones de norma o de integridad física o moral, este tipo de conductas tiene a mantenerse hasta cuando el adolescente

pasa a convertirse en un adulto. En varias investigaciones también se ha logrado detener las conductas antisociales no agresivas, y en especial las predelictivas pueden convertirse en indicadores claves de la aparición de comportamientos agresivos, es por ello por lo que se recomienda intervenciones primarias en adolescentes ya que es más sencillo desarrollar mecanismos de detección en base al tipo de variables que han reflejado mayor potencialidad en la predicción de la agresividad.

Conductas Violentas

Este tipo de conductas tiene diversidad de características y manifestaciones en el actuar del ser humano, normalmente este tipo de problemas conductuales se observan desde la infancia, cuando el niño se enfrenta a su entorno y trata de adaptarse al mismo. Si el niño en este caso no logra adaptarse a este entorno, puede desencadenar conductas violentas crónicas y persistentes hasta la adolescencia y edad adulta. Este tipo de conductas en la infancia pueden ser indicadores de problemas temprano en el desarrollo, en el aprendizaje, problemas de salud mental, he incluso puede reflejar la presencia de factores estresantes socialmente ligados a su entorno. Este tipo de conductas pueden estar relacionadas con los malos resultados a nivel educativo, la falta de asistencia a la escuela, el desempleo a largo plazo, las dificultades en los estilos de crianza en los niños y las malas relaciones interpersonales. Cabe mencionar que dentro de este cuadro de conductas violentas se pueden evidenciar: comportamientos impulsivos, desafiantes, disruptivos, agresivos, hiperactivos y antisociales, así como trastornos en la atención, incumplimiento y autorregulación, el trastorno por déficit de atención e hiperactividad, las rabietas, el abuso de sustancias, el bullying, he incluso en la actualidad por el abuso de internet o de videojuegos (Molinero & Roncero, 2020).

Adicción a los videojuegos

Según Portero, G. (2015) se ha llegado a definir a las ‘‘adicciones’’ como una enfermedad crónica, primaria y neurobiológica con factores genéticos, psicosociales y ambientales, se caracterizan por conductas que incluyen uno o más de los problemas de control de uso de drogas, de forma compulsiva y continua a pesar del daño y ‘‘craving’’ que este desencadene. Además, hace cierta relación con la ‘‘dependencia física’’ misma en la que expresa que es un estado de adaptación que se manifiesta para cada tipo de sustancia y deriva a un síndrome de abstinencia que se puede dar por un consumo excesivo, reducción rápida de la sustancia, disminución de los niveles

de la dosis en la sangre o administración de un medicamento u antagonista.

Por lo consiguiente, la Organización Mundial de la Salud OMS (2010), define a las adicciones como una enfermedad física y psicoemocional que genera dependencia o necesidad clínicamente significativa hacia una sustancia, actividad o relación. Siendo esta enfermedad caracterizada por un conjunto de signos y síntomas que en los que intervienen factores genéticos, biológicos, psicológicos y sociales, presentándose en el individuo de manera progresiva, reflejada en episodios continuos y prolongados de descontrol, distorsiones del pensamiento y negación total de la realidad y de la enfermedad. Para considerarla un problema y dependencia física y psicológica como se manifiesta, es necesario que en el sujeto se evidencien tres o más de los siguientes síntomas, en un periodo de 12 meses.

- a) Fuerte deseo o necesidad de consumir la sustancia.
- b) Dificultades de control para reducir el consumo
- c) Presencia del Síndrome de abstinencia al momento de interrumpir o reducir el consumo.
- d) Tolerancia.
- e) Abandono progresivo y significativo de intereses ajenos al consumo de la sustancia.
- f) Persistencia en el uso de la sustancia a pesar de evidenciar y tener claro los efectos negativos que cause en la persona.

Niveles de adicción

La Organización Mundial de la Salud – OMS, (2010) manifiesta los siguientes niveles para poder identificar la adicción:

1. Experimentación: es la fase donde la persona ya sea por factores externos o internos, netamente curiosidad se anima a consumir la sustancia, pudiendo posteriormente decidir en dejar el consumo o continuarlo.
2. Uso: el interés y compromiso con la droga es débil, se consume de manera recurrente, no existe un deterioro clínicamente significativo a nivel social, personal, laboral, familiar, etc. No se presentan episodios de intoxicación, el consumidor solo busca un efecto ‘placebo’, sin embargo, todo tipo de droga es desencadenante de dependencia física y psicológica si se emplea sin control.
3. Abuso: el uso de la sustancia se vuelve más recurrente durante la semana y se presencia

episodios de intoxicación. La sustancia se ha vuelto rectora de la vida de
manifiesta un deterioro clínicamente significativo a nivel personal, social, laboral, ,
etc. El estado de ánimo del consumidor empieza a cambiar y es notoria en red social en la
que le sujeto de desenvuelve o convive.

4. Adicción: presencia de un malestar clínicamente grave en el sujeto, las relaciones
interpersonales se rompen, familia se desintegra, dificultades laborales y académicas, la
búsqueda de la droga se hace de forma compulsiva y descontrolada. Es difícil la
abstinencia, existe compromiso orgánico y se vuelve un desencadenante de enfermedades
físicas y mentales.

Videojuegos

Según Sánchez, B. (2021) expresa que los videojuegos se trata de un juego virtual o
electrónico en la cual una persona lo interactúa por medio de un mando con un dispositivo
electrónico, en las que se proyectan imágenes de video en tiempo real, es probable que mediante
esta aplicación o juego el sujeto pueda comunicarse o interactuar con otros usuarios dentro del
mismo juego gracias al internet, el dispositivo empleado puede ser un ordenador portátil, una
máquina, teléfonos móviles, tables, etc.

Por lo consiguiente el Diccionario de la Real Academia Española (2014), define a los
videojuegos como ‘un juego electrónico que se visualiza en una pantalla’, como segunda
acepción expresa que ‘es un dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados y
específicos, simular juegos en las pantallas de un televisor, ordenador portátil, computadora u otro
dispositivo electrónico’, cada juego tiene un objetivo, misión, metas y retos por cumplir.

Existen varios conceptos o definiciones acerca de los videojuegos, pero considero que
específicamente los videojuegos son un medio de entrenamiento que permiten al sujeto o usuario
ser partícipe de una historia creada virtualmente, misma historia que tiene un inicio, problema,
desenlace y final, y es el usuario quien decide como ser parte de esta historia, este videojuego
puede emplearse desde cualquier plataforma electrónica que involucre a uno o más jugadores en
un entorno físico o virtual. Siendo este mecanismo de entretenimiento muy útil y al mismo tiempo
perjudicial para nuestro entorno, existen videojuegos que tienen la finalidad de enseñar y modular
conductas, pero por lo contrario también existen videojuegos que tienen la finalidad de buscar un
fin, ganar dinero, persuadir víctimas, conseguir una victoria desencadenando violencia, imágenes

poco apropiadas, entre otras historias propuestas por cada creador de un videojuego con uso de internet (Sanchez, J. y Silveira, E., 2019).

Dependencia a los videojuegos

Según el Diccionario de la Real Academia Española (2014), la dependencia no puede ser mejor definida como “la situación de una persona que no puede valerse por sí misma”. La dependencia es entonces el estado en el que se encuentra una persona que por razones relacionadas o ligadas a la carencia, falta o pérdida de autonomía física, intelectual y psíquica tienen la necesidad de acompañamiento, asistencia, ayudas significativas con el fin de realizar los actos comunes y corrientes de la vida. Debido al incremento de nuevas tecnologías e implementación de artefactos que permiten comunicarnos, interactuar, he incluso son empleados para fines de entretenimiento, ha causado que el entorno se acostumbre y tienda la necesidad de estar constantemente comunicado y actualizado, la popularización de nuevos videojuegos, el pertenecer a un rango o nivel virtual, ha desencadenado dependencia emocional, física y virtual (Sanchez, J. y Silveira, E., 2019).

El uso de tecnologías como son el internet, los teléfonos móviles y los videojuegos, entre otros, se han vuelto instrumentos muy útiles en nuestra cotidianidad, pese a que tiene sus inconvenientes, en los últimos años se ha evidenciado que el uso de videojuegos se ha vuelto una actividad de ocio y entretenimiento popular y reconocida en nuestro entorno, con un aumento notorio de usuarios, especialmente del género masculino según lo que muchos estudios e investigaciones muestran. Gracias a estos aportes se ha evidenciado empírica, clínica y científicamente que el juego excesivo puede ser problemático a futuro y desencadenar adicción especialmente a los juegos en línea. Las nuevas innovaciones y creaciones en los videojuegos facilitan la pérdida de capacidad de control sobre el juego, lo que, unido a otros factores ambientales y personales, dispone al usuario al uso excesivo, abusivo e inadecuado, pudiendo dar una conducta adictiva en los adolescentes, es por ello, que en la actualidad el uso de tecnologías y su adicción es el tipo más reciente de conductas adictivas por un consumo excesivo y disfuncional especialmente en los adolescentes (Rodríguez, M. y García, F., 2021).

Trastorno de juego por internet (IGD)

(Asociación Americana de Psiquiatría APA, 2014) en el DSM – 5, refiere que el trastorno

de juego por internet se caracteriza por el uso recurrente y persistente de internet para jugar en juegos, a menudo con otros jugadores, que provocan un deterioro o malestar clínico significativo tal y como indican 5 (o más) de los siguientes ítems, en un periodo de 12 meses:

1. Preocupación con los juegos de Internet. Es decir, el sujeto piensa en actividades de juego previas o anticipa el uso de los juegos próximamente, el internet se vuelve la actividad dominante de la vida diaria del usuario.

Nota: este trastorno es diferente de las apuestas por internet, que se incluyen dentro del juego patológico.

2. Aparecen síntomas de abstinencia al momento de quitarle los juegos de internet al sujeto. Los síntomas que regularmente presentan son: ansiedad o tristeza, irritabilidad, pero no hay signos físicos de abstinencia farmacológica.
3. Tolerancia. Aquella necesidad de dedicar cada vez más tiempo en el juego y participar en los juegos en internet.
4. Intentos infructuosos de controlar la participación en juegos por internet.
5. Pérdida del interés por aficiones y entretenimientos previos como resultado de, y con la excepción de los juegos por internet.
6. Se continúa con el uso excesivo de los juegos por internet a pesar de saber los problemas psicosociales asociados.
7. El engaño a miembros de la familia, terapeutas u otras personas en relación con el tiempo que emplea usando los juegos por internet.
8. Uso de los juegos por internet para evadirse o aliviar un sentimiento negativo, por ejemplo, sentimientos de indefensión, ansiedad o culpa, etc.
9. Ha estado en peligro o perdido alguna relación importante en su vida, trabajo u oportunidad educativa o laboral debido a su persistencia o participación en el juego por internet.

Nota: Solo se incluyen en este trastorno los juegos por internet que no son de apuestas. No se incluye el uso de internet para realizar actividades requeridas en un negocio o profesión y tampoco se pretende que el trastorno incluya otros usos recreativos o sociales de internet, de la misma manera se excluyen las páginas sexuales de internet para este apartado.

Especificar la gravedad actual:

El trastorno de juego por internet puede identificarse como leve, moderado o grave, en cuenta el grado de interrupción de las actividades habituales. En el caso de individuos con un trastorno de juego por internet menos grave pueden manifestar menos síntomas y menor alteración en sus vidas, por lo contrario, aquellos que presentan un trastorno por internet grave, dedicarán más horas al juego y tendrán mayor pérdida de relaciones u oportunidades a nivel socio – económico – cultural.

Juego Patológico (F63.0 – CIE-10)

En la Clasificación Estadística Internacional de Enfermedades y Problemas Relacionados con la Salud, el juego patológico es un trastorno que consiste en episodios frecuentes e iterativos de juego, que dominan la vida de la persona en detrimento de sus obligaciones y de sus valores sociales, ocupacionales, económicos y familiares. La clasificación excluye: juego en trastorno asocial de la personalidad (F60.2), juego excesivo en pacientes maníacos (F30.-) y juego y apuesta SAI (Z72.6) (Organización Mundial de la Salud OMS, 1995).

Ventajas de los videojuegos

En la actualidad se puede evidenciar que los videojuegos se han vuelto un elemento importante en los adolescentes, y derivadas investigaciones están a favor y en contra de los mismos. Es importante por ello analizar si las ventajas que los videojuegos reflejan u ofrecen pueden llegar a ser de gran utilidad a nivel educativo y que sea esta una herramienta para que los adolescentes puedan potencializar sus capacidades de manera entretenida, responsable y rápida. Esta herramienta puede ser la pieza clave para contribuir en el desarrollo de contenidos y mejorar las habilidades y destrezas de los adolescentes dentro y fuera de un entorno socioeducativo (Martínez, S. et al., 2018).

Según Roncancio, O. (2017) las ventajas que ofrecen el uso de videojuegos y su implementación en el sistema educativo conllevan una mayor búsqueda de información y verificación al planteamiento de integrar los videojuegos al sistema educativo como una herramienta para su proceso de aprendizaje. Para Martínez, S. (2018) refiere que el uso de videojuegos en la educación es una estrategia fiable para alcanzar y lograr los objetivos propuestos para la educación y lograr que los alumnos generen habilidades que resulten imprescindible ejercitar en la sociedad contemporánea, es así, que las ventajas del uso de videojuegos pueden

verse reflejada en:

- Mejora la atención del adolescente.
- Brinda un mayor refuerzo en la memoria del adolescente.
- Fortalece las habilidades comunicativas que manifiesta el individuo.
- Aumenta la capacidad del adolescente para resolver problemas.
- Favorece a la activación de la metacognición y el refuerzo de la empatía.

Los videojuegos pueden ser muy potenciales en la conducta y desarrollo de destrezas o habilidades en el ser humano, es por ello considerar que los efectos neurobiológicos de los videojuegos son heterogéneos y dependen del tiempo de uso, déficits neuropsiquiátricos previos, patrón de uso y tipo de videojuego. Es por ello por lo que varias investigaciones y análisis demostrados por morfometría voxel de resonancia magnética y correlaciones con la duración del hábito, tomando en cuenta las horas de juego semanal, se identifica y determina que los cambios cerebrales observados por el uso de videojuegos podrían ser la base neurobiológica con el uso moderado y controlado de los mismos (Aguado, C., 2018), además se refiere posibles efectos beneficiosos en el cerebro por parte de los videojuegos:

- Mejora áreas neuropsicológicas visoespaciales.
- Mejora las habilidades perceptivas.
- Mejora la atención visual.
- Contribuye a la cognición visoespacial.
- Habilidades especiales como, por ejemplo, la rotación mental y la manipulación de objetos de dos o tres dimensiones
- Estimula la planificación y ejecución de movimientos.
- Mejora las funciones ejecutivas y planificación de estrategias.
- Integración visomotora.
- Fortalecimiento de la memoria visual y de la atención.
- Los videojuegos pueden llegar a ser divertidos para el sujeto y un buen estimulante para su desarrollo en el aprendizaje, mediante los videojuegos se puede generar mayor atención por parte del individuo en periodos de tiempos más largos, entretenidos y con interactividad con el mismo, siendo una forma particular y un método tradicional innovador.
- En cuanto al aprendizaje, son una excelente herramienta de trabajo, ya que en varios estudios se ha demostrado que apoyan el aprendizaje multisensorial, experimental, activo

y basado en problemas, por lo consiguiente se han mostrado eficientes enseñando estratégica, algunas asignaturas como algebra y en la mejora de habilidades informáticas.

- En la investigación es una herramienta sostenible en aprendizaje por su capacidad de refuerzo, su énfasis en la práctica distribuida de habilidades, la participación activa en la tarea y la motivación del alumno, generando que las personas logren establecer objetivos y la proporción de feedback de su consecución, contribuir a mantener registros fiables en cuanto al cambio de comportamiento y aplicar refuerzo de manera inmediata.
- Los videojuegos tienen la capacidad de atraer la intervención de sujetos muy heterogéneos, desde el punto de vista demográfico, por ejemplo: la edad, el género, etc.
- Siendo una nueva estrategia de aprendizaje permiten que la persona tienda a tener curiosidad, estudiar la novedad y manifestar esa sensación de desafío.
- Los videojuegos al ser utilizados mediante algún ordenador, teléfono, etc., llegan a ser parte de la Tecnología de la Informática (TI), lo cual facilita y familiariza a las nuevas generaciones a tener mayor potencial con la tecnología moderna, aprendiendo más rápido de su uso y su adaptación, siendo este un futuro desencadenante de un potenciador mundial para que las próximas generaciones tengan mayor apertura en sus innovaciones.

Desventajas de los videojuegos

A lo largo de la historia se ha observado el implemento de nuevas herramientas tecnológicas, las mismas que nos permiten comunicarnos, entretenernos, crear un vínculo virtual entre naciones, etc., pero también se ha logrado evidenciar en varias investigaciones el impacto psicosocial que este puede desencadenar, desde 1983 cuando Soper y Miller hacen el primer acercamiento y referencia acerca de la adicción a los videojuegos, se empieza a dar hincapié a este comportamiento desadaptativo en la comunidad, especialmente en los adolescentes que por el exceso de los videojuegos, mediante una PC, un ordenador, una consola, etc., empezaban a reflejar síntomas significativos en sus cotidianidad, un cambio notablemente deteriorado en sus tiempos de ocio, el compartir con amigos y la familia (Aguado, C., 2018).

Calvo Sánchez, B. (2021), refiere que los videojuegos pueden ser muy recreativos y entretenidos para niños, niñas y adolescentes, pero es un desencadenante de algunos comportamientos desadaptativos en el ser humano, causando un malestar clínicamente significativo para la persona, entre estas desventajas menciona:

- Puede desencadenar comportamientos agresivos y violentos en el sujeto, al am comercializarse los videojuegos violentos pueden hacer que el sujeto normal, ideologías en el mundo real, fortaleciendo conductas agresivas en el sujeto mediante un modelo de aprendizaje.
- Causar en el sujeto adicción, los juegos virtuales, el mantener un rango alto, mantener pocas relaciones sociales y dar prioridad al juego ante cualquier otra actividad de ocio, puede ser un desencadenante de este problema de salud mental.
- Algunos juegos tienen la finalidad o durante el juego se muestran imágenes sexistas, el mostrar a la mujer como un objeto sexual, el mostrar libremente el cuerpo y distorsionar las figuras, puede ocasionar que el sujeto perciba estas situaciones como reales.
- Problemas de socialización en los niños, un claro ejemplo fue durante el confinamiento y restricciones debido a la pandemia por COVID – 19, el mismo que ocasiono privación y poca disposición para que los adolescentes se relacionen o compartan su energía sanamente.
- El uso constante y descontrolado en el juego, puede desencadenar que el sujeto tenga problemas clínicamente significativos en el crecimiento y cotidianidad con su red de apoyo (familia, amigos, docentes, etc.).

Aguado, C. (2018), refiere que a pesar de que la adicción a los videojuegos no tenga implicación física de alguna sustancia, bebida, etc., menciona que las adicciones tienen características idiosincráticas, compartiendo mayores semejanzas que diferencias, es por ello por lo que se relaciona a una posible etiología común en el comportamiento adictivo en las personas, estas serían:

- 1) Saliencia o Focalización: se refiere cuando la persona pone en prioridad al juego, los videojuegos en este caso se convierten lo más importante en la vida del sujeto, en sus preocupaciones, compromisos y deseos, he incluso se evidencia porque el sujeto pese a no estar jugando está pensando en la próxima sesión de juego.
- 2) Modificación del estado de ánimo: en este caso puede ser visto como una estrategia de afrontamiento, pero es necesario considerar que los estados de ánimos son repentinamente alterados cuando el sujeto no logra cumplir su objetivo en el juego o no llega a obtener los resultados esperados.
- 3) Tolerancia: se puede reflejar en las horas de juego dedicadas durante el día, es decir, el

sujeto siente la necesidad de aumentar las horas de juego para saciar su ansi mantenerse en el juego y por cumplir todos los retos propuestos.

- 4) Síntomas de abstinencia: sucede cuando el sujeto presenta efectos desagradables cuando se interrumpe, se trata de eliminar el uso de tiempo dedicada a los videojuegos y esto causaun malestar altamente significativo en el sujeto.
- 5) Conflicto: surge a partir desde que el sujeto dedica mucho tiempo y compromiso a los videojuegos, dejando de lado las necesidades como el ocio, la comunicación, entre familia, amigos y pareja.
- 6) Recaídas: es significativa en las adiccion, ya que luego de haber mantenido la palabra de no hacerlo o no volver a repetirlo, se desintegran y el sujeto no se compromete a cambiar, sintiendo nuevamente la necesidad de empezar a jugar.

Factores asociados a los videojuegos problemáticos

Existen varias implicaciones que se han evidenciado a lo largo de las investigaciones y uno de los factores asociados a estos videojuegos problemáticos es el género, ya que se ha corroborado que los hombres son más predisponentes para jugar que en el caso de las mujeres, ya que dedican mayor tiempo de ocio a los videojuegos, a diferencia de las mujeres que comparten mayor uso de tiempo en el ocio en redes sociales, tomando en cuenta que la mayoría de los videojuegos son creados para los hombres, debido a que su capacidad visoespaciales mejor que el género femenino (Aguado, C., 2018).

Aguado, C. (2018) refiere en una de sus investigaciones que la edad es otro factor asociado a los videojuegos problemáticos, designando a la adolescencia como la etapa de mayor riesgo en adiccion a los videojuegos, justificando este apartado con la falta de maduración en algunas regiones cerebrales socioemocionales de los jóvenes, debido al menor control cognitivo que tienen sobre su comportamiento y una necesidad a la búsqueda de nuevas experiencias, emociones y sensaciones.

También refiere que otro de los factores con mayor ponencia para desencadenar síntomas adictivos a los videojuegos, es el tipo de videojuego y el dispositivo implicado en su uso. El tipo de videojuego es una pieza clave para identificar este comportamiento poco adaptativo en los sujetos, mismos que en varias investigaciones se ha corroborado que los juegos online producen mayores niveles adictivos, ya que le permite al sujeto crear su ‘avata’, darle identidad e

identificarse con el mismo, creando un supuesto mundo en el juego, este personaje es permitirá al sujeto adentrarse a los retos, metas u objetivos que tenga como finalidad el ocio, permitiéndole comunicarse con otros usuarios que se encuentren en línea de la misma manera. Siendo estas pautas un desencadenante de crear socialización con otras personas, otras culturas, idiomas, etc., brindándole al usuario mayor pertenencia en el juego, generándole mayor búsqueda de actividades exploratorias, de un estatus social en línea y de fortalecer la competitividad con otros usuarios que sientan o experimenten las mismas sensaciones que el sujeto mencionado. Ahora bien, dependiendo del tipo de dispositivo utilizado, nos enfocaríamos más a aquella accesibilidad que tiene el usuario para poner en práctica esta actividad de ocio y entretenimiento, mientras mejor sea la calidad del teléfono, el sistema operativo, he incluso el nivel de almacenamiento, pueden ser favorables para que el sujeto juegue libremente y sin restricción alguna, generándole mayor confianza, tiempo y disponibilidad para jugar, pero al mismo causándole un daño en cuanto a su salud mental, por el uso excesivo en tiempo y resultados biopsicosociales que el sujeto este reflejando a causa de esta necesidad y búsqueda de uso problemático a los videojuegos.

Otro de los factores asociados a este uso problemático en los videojuegos es el tiempo empleado en el mismo, se ha corroborado en investigaciones anteriores y actuales que el uso moderado y eficiente de los videojuegos son excelentes herramientas para estimular el aprendizaje de manera entretenida y más didáctica. Pero como todo exceso de un producto, sustancia o bien inmueble, pueden ser desencadenantes de generar en el sujeto dependencia a esta sustancia o situación.

1.3. Contextualización

La agresividad es un estado emocional el mismo que se refleja presentando sentimientos de odio y deseos de hacer daño a otra persona, es un factor desencadenante de múltiples delitos, característico de ciertos tipos de personalidad y actitudes que a diario podemos evidenciar en nuestro contexto social, desde la más mínima reacción de agresividad nos da mucho de qué hablar de una persona, misma reacción que en mucho de los casos es notable en nuestro contexto social, y es característico del temperamento y comportamiento biopsicosocial del ser humano. En una investigación realizada en Madrid, España en el año 2019, reflejo un porcentaje de adolescentes

con algún tipo de agresividad en la muestra de 40.5%, de la misma que un 73.3% son r un 26.7% son varones. El tipo de agresividad más empleado en la muestra es aquel e, utilizan la agresividad impulsiva y la proactiva indistintamente (46.7%), seguido del tipo impulsivo (33.3%) y por último el tipo Proactivo (20%) (Socastro-Gómez & Jiménez, 2019).

Además, la agresividad puede ser un desencadenante para que una persona actúe de forma violenta y llegue a utilizar la fuerza física para responder a esta conducta, tal como se ha evidenciado violencia en instituciones públicas y privadas. En algunas investigaciones realizadas en el Reino Unido se ha logrado evidenciar que el 53% de los trabajadores han sido intimidados en su área de trabajo y que el 78% ha sido víctima de este comportamiento, al llegar a cometer estos actos o reflejar este tipo de conductas de manera consecutiva puede causar un malestar clínicamente significativo en la persona, he incluso a las personas con quienes se desenvuelve el día a día. En cuanto a los tipos de violencia con un mayor porcentaje dependiendo de la población es el juvenil, en donde varias investigaciones reflejan que van desde los 10 a 29 años. En el año 2000 se logró investigar que en un promedio de 565 niños, adolescentes y adultos con edades comprendidas entre 10 a 29 años mueren a causa de la violencia interpersonal, de la misma manera se ha logrado evidenciar que las tasa de homicidios varían dependiendo la región y cultura en la que se desenvuelven los habitantes, siendo así que en los países de ingreso alto en Europa, el Pacífico y parte de Asia se calcula entre el 0,9 por 100000 homicidios, en África entre el 17,6 por 100000, y en América Latina entre el 36,4 a 100000 homicidios. En México, donde las agresiones se reflejan en las armas de fuego se evidencia que es el causante de los homicidios del 50% de los jóvenes y lo más impactante es que las tasas permanecen altas y van aumento de 14,7 por 100000 a 15,6 por 100000 homicidios (OMS, Informe mundial sobre la violencia y la salud, 2002).

Se ha evidenciado el aumento de conductas agresivas en escolares, el comportamiento desorganizado y violento es una lección diaria en las instituciones educativas, el acoso y las peleas entre compañeros interrumpe de manera considerable el aprendizaje de los adolescentes, tal como se evidencia en un informe publicado por la UNICEF, el mismo que indica que la mitad de estudiantes entre los 13 y 15 años expresan haber experimentado conductas agresivas y violentas entre sus pares y los mediadores de este comportamiento un tanto desadaptativo, tal como lo menciona la Directora Ejecutiva de UNICEF, Henrietta Fore que ‘‘la educación es indispensable y muy importante en el desarrollo de los estudiantes, pero que la institución, su área de desempeño no es seguro’’ (UNICEF, 2018).

Según datos publicados por primera vez por parte del Instituto de Estadística de I (IEU), se evidencia que un tercio de la población adolescente ha sido víctima de acoso es, donde se realizaron estudios como la Encuesta Mundial de Salud a Escolares, que se centra en niños y adolescentes de entre 13 a 17 años en regiones de bajos ingresos, en estas investigaciones se refleja que los datos que no están relacionado con la violencia sexual o violencia de género, indican que el 32% de los niños han manifestado acoso escolar y el 28% en las niñas. Además, luego de examinar 10 instituciones educativas donde existe un numero alto de denuncias por acoso, refleja que el 65% de niñas y el 62% de niños que informan acoso escolar (UNESCO, 2018).

Es importante tomar en cuenta que la agresividad es uno de los estados emocionales con mayor impacto en el mundo, en una investigación realizada a adolescentes argentinos se mostró en concreto que, en relación con la predicción del humor de la agresividad evaluada de forma global, se obtuvo una varianza explicada del 43%, con la agresividad verbal una varianza explicada de 44% y con la agresividad física una varianza de 29%, lo cual alerta sobre la importancia del humor en la predicción de las conductas agresivas (López et al., 2019).

De la misma manera en un estudio comparativo con adolescentes de Tucumán – Argentina en el año 2017, siendo la agresividad la característica más estable de todos los factores analizados, al realizarse análisis descriptivos para buscar aportes útiles al campo de la clínica sobre esta problemática, se consideraron valores perceptibles, tomando a la misma muestra como grupo normativo. En este se encontró que un 12% de adolescentes de NSE bajo y un 6% de NSE alto mostraron comportamientos agresivos. Cabe recalcar que, en base a este criterio, un adolescente entre 32 y 35, se consideraría en riesgo de manifestarse con intención de infligir daño a los demás; mientras que, con valores de 36 en adelante, el riesgo debe considerarse alto. Estos valores corresponderían a los percentiles 90 y 95 respectivamente (Caballero et al., 2018).

Por lo consiguiente, Rodríguez y Torres en el año 2013 realizaron una investigación descriptiva correlacional, en 129 alumnos de cuarto y quinto grado de secundaria de ambos sexos de una institución educativa nacional de Jayanca, para lo cual se utilizó el inventario de agresividad de Buss y Perry. Encontraron que los estudiantes presentaban un nivel medio en todas las escalas obteniendo un 53.1% en agresividad física, 53.1% en agresividad verbal, 44.4% en ira y un 44.9% en hostilidad (Signori et al., 2015).

Tal como se puede evidenciar en un estudio e investigación realizado en adolescentes de los colegios estatales de un distrito del Callao en donde participaron 945 adolescentes con una

edad media de 13,6 años (DE: 1, 6, Min: 11, Max: 18), constituido por 53,5% (n=506) r la fracción restante por varones. Respecto a la conducta agresiva, el 8,6% (n=81) prese., muy alto, el 21,9% (n=207) nivel alto y el porcentaje restante se distribuyó en nivel medio, bajo y muy bajo. La conducta agresiva en todas las subescalas se presentó en mayor proporción en los estudiantes de turno tarde ($p=0,024$). El nivel alto y muy alto de conducta agresiva se presentó en mayor proporción en los estudiantes con antecedentes de conflictos en el hogar, maltrato en los últimos años, antecedente de tener algún curso desaprobado, repitencia de año académico, expulsión, consumo de droga y pertenencia a pandilla ($p<0,005$), (Sadith et al., 2018).

Además, en Ecuador, en una tesis realizada se mostró que en la proporción de agresividad según el sexo fue de 3 niños por cada niña y clínicamente dependiendo del sexo masculino presento mayor tendencia a la conducta agresiva que las mujeres (Ordóñez et al., 2015).

Por otro lado, en el caso de los videojuegos que fueron creados con la finalidad de entretenimiento, divertir, emplear el tiempo he incluso con el objetivo de potenciar destrezas cognitivas motrices, desde su primera creación en 1947 por Thomas Goldsmith se han evidenciado varios cambios, desde el implemento de nuevos dispositivos electrónicos para su uso, el avance y alcance de los videojuegos, la creación de plataformas comerciales que dan apertura a un nuevo mercado en los videojuegos y tecnologías, etc. Ocasiono que la Organización Mundial de la salud en el año 2018 considere este singular comportamiento como un problema de salud pública, mismo que se incluyó en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-10), como adicción a los videojuegos, mismo que fue comprobado en un estudio exploratorio con 185 adolescentes. Los datos obtenidos en este estudio reflejan que el 10.6% de los jóvenes muestran un alto nivel de usabilidad, el 11% presentan ansiedad ya angustia al no emplearlos, el 9.9% aumentan el tiempo empleado en los mismos sin estar conscientes, el 12% presenta un problema de interacción social derivado al uso de los videojuegos y el 9.7% de los jóvenes reflejo las diversas dificultades para dejar de jugar (Sanchez, 2019).

Sin dejar de lado que el uso de videojuegos puede ser muy beneficioso para el desarrollo de habilidades en niños, niñas y adolescentes, pero su uso frecuente, sin control, sin supervisión y de forma prologada puede ocasionar dependencia psicológica y ocasionando problemas de salud de manera significativa en los jugadores. En la ciudad del Carmen, Campeche de México, en un estudio de tipo transversal descriptivo se logró corroborar que el 85.5% de adolescentes emplea el uso de videojuegos y que existe una diferencia significativa dependiendo del género, siendo el

género masculino mayor al femenino, de manera general el 56.5% de la población dependencia baja al uso de los videojuegos (Sanchez P. T., 2021).

Además, los videojuegos son cada vez más populares, no solo en la población joven sino también en los adultos, desde el principio de la década de los 70 los videojuegos y medios de entretenimiento mediante el uso de tecnologías ha aumentado, mismo incremento que llevo a la Organización Mundial de la Salud a considerarlo como un problema de salud pública, la dependencia al uso de videojuegos, situando al 1% de la población como afectados por el uso descontrolado de los videojuegos online y al 10% en los países occidentales por el consumo de sustancias y conductas adictivas. En España, por ejemplo, se evidencia que los ‘gamers’ dedican una media de 6,7 horas por semana a los videojuegos tomando en cuenta los datos propuestos por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) en su informe anual del año 2019, estas cifras aumentan en países europeos como Alemania que dedica entre 8,3 horas por semana; Reino Unido con 11,6 horas por semana y Francia con un total de 8,6 horas por semana. (Pont, 2020).

En cuanto a un estudio realizado en adolescentes en dos instituciones educativas de nivel secundario, correspondiente a una publica y otra privada, con un total de 213 adolescentes, de los cuales 102 eran mujeres y 111 eran varones, con edades comprendidas entre los 12 y 18 años, siendo la edad promedio de investigación de 14,69 años. Tomando en cuenta el número de jugadores que son 170 como muestra final, se identificó que el 33,52% comenzó a jugar videojuegos desde los 3 a 6 años, el 49,41% empezó desde los 7 y 10 años y el 11,17% inicio desde los 11 años, y por último el 5,88% no responde a esta pregunta. De los datos obtenidos de manera general se puede evidenciar que 27 adolescentes correspondientes al 15,88% puntuaron más altos en los criterios de dependencia, con edad promedio de 14 años, de los cuales el 81,48% son varones, mientras que el 18,51% son mujeres. Y en cuanto a los adolescentes que se pueden considerar dependientes, más de la mitad, es decir el 55,55% han jugado todos los días una semana antes de la evaluación, mientras que el 22,22% lo ha hecho entre 3 a 4 días y por último el 18,51% entre 5 a 6 días, el porcentaje restante que sería de 3,70% es de los jugadores que lo han realizado a 1 o 2 días (Barbado, 2019).

Es importante considerar que el uso de videojuegos se ha vuelto un tema de investigación preocupante para la comunidad, debido que en muchos estudios reflejan los beneficios y otros las consecuencias negativas que su uso prolongado puede ocasionar, no solo en la salud de los usuarios, sino también en su sociabilidad y el rendimiento académico en los jóvenes.

En un estudio realizado en Valencia – España, se logró determinar que los adolescentes una media de 47,23 minutos al día para jugar videojuegos, dedicando más tiempo los fines de semana. Los adolescentes que dedican mayor tiempo de uso a los videojuegos durante los fines de semana tienen un mejor rendimiento académico que los adolescentes que dedican tiempo durante la semana, debido a que suspenden varias asignaturas. Es por ello por lo que, los adolescentes que dedican tiempo moderado a los videojuegos tienen un buen rendimiento académico y su uso es favorables, a diferencia de los jugadores intensivos (Gomez, 2020).

Por último, en Ecuador, en un estudio descriptivo de corte transversal con diseño no experimental, se mostró que la edad de inicio para el uso de videojuegos es desde los 9 años tanto en hombres como mujeres, que el dispositivo más utilizado es un teléfono móvil, su uso prolongado permite a ambos sexos relajarse, además que el juego más empleado actualmente es el “Free Fire” y que dedican aproximadamente entre 1 a 2 horas durante el día a los videojuegos (Bravo & Vera, 2020a).

1.4. Objetivos

Objetivo general

Determinar la relación entre el nivel de agresividad y el nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes.

Para el cumplimiento del presente objetivo se aplicaron dos instrumentos de evaluación psicológica, Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (2002) y Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGDS9-SF) en la población adolescente, el análisis de los datos obtenidos se los realizó con el programa SPSS a través de la prueba Rho de Spearman y se corrobora con la prueba de correlación, la misma que demostró que existe correlación entre el nivel de agresividad y el nivel de adicción a los videojuegos.

Objetivos específicos

- ❖ Identificar el nivel de agresividad que predomina en los adolescentes.

Una vez aplicado el Cuestionario de agresividad de Buss y Perry (2002) a los adolescentes, sus resultados nos permiten evidenciar los niveles de agresividad en la población.

Posteriormente, se elabora la tabla de frecuencia de porcentajes de los niveles de agri (véase en la tabla 5).

- ❖ Detectar el nivel de adicción a los videojuegos que predomina en los adolescentes.

Los niveles de adicción a los videojuegos se identificaron tras la aplicación de la Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGDS9-SF), después se procede a realizar un análisis con el programa SPSS y a través de una tabla de frecuencia se logra determinar una prevalencia de niveles bajos en cuanto a la adicción a videojuegos (véase en la tabla 6).

- ❖ Diferenciar el nivel de agresividad y el nivel de adicción a los videojuegos en los adolescentes de acuerdo con su género.

Para el desarrollo de este objetivo, se utilizó el programa estadístico SPSS y una tabla de frecuencia (véase en la tabla 8 y 10). Para corroborar esta información y conocer una mejor distribución de las puntuaciones se aplicó las pruebas de chi – cuadrado, disponible en el mismo programa, no encontrando una asociación respectiva al género y las variables (véase en la tabla 9 y 11).

2. CAPITULO II – METODOLOGIA

2.1. Materiales

Cuestionario de agresividad (AQ) de Buss y Perry (2002) (Cuestionario de Questionnaire –AQ).

El presente cuestionario tiene como objetivo principal evaluar el nivel de agresividad, para la aplicación de este cuestionario comprende las edades entre 15 a 40 años. Fue creado por Buss y Durkee en el año de 1957, el mismo que en un inicio constaba con un total de 75 ítems, sin embargo, en el año de 1992, Buss y Perry crearon un nuevo cuestionario con validez psicométrica que constaba con un total de 91 ítems. Pero para la presente investigación se utilizará como herramienta de investigación la versión española que consta de 29 ítems y es la adaptación psicométrica del cuestionario (Rodríguez, 2002).

Para obtener la puntuación del presente cuestionario se debe sumar los puntos obtenidos en total para la escala general, es decir el nivel de agresividad. Por lo consiguiente, para las subescalas se procede a sumar la puntuación específica de las preguntas correspondientes a: Agresión física: 1,9,5,17,27 y 29. Agresión verbal: 2,6,7,10,11 y 14. Ira: 13,15,18,19,21,22 y 25. Por último, hostilidad: 4,8,12,16,20,23,26 y 28.

Ilustración 1. Baremos de calificación - Cuestionario de Agresividad

	<i>ESCALA</i>	<i>SUB-ESCALAS</i>			
	AGRESION	Agresividad Física	Agresividad Verbal	Ira	Hostilidad
<i>Muy Alto</i>	99 a Mas	30 a Mas	18 a Mas	27 a Mas	32 a Mas
<i>Alto</i>	83 – 98	24 – 29	14 – 17	22 – 26	26 – 31
<i>Medio</i>	68 – 82	16 – 23	11 – 13	18 – 21	21 – 25
<i>Bajo</i>	52 – 67	12 – 17	7 – 10	13 – 17	15 – 20
<i>Muy Bajo</i>	Menos a 51	Menos a 11	Menos a 6	Menos a 12	Menos a 14

Fuente: (María Matalinares C., 2012).

Dimensiones que evalúa

(María Matalinares C., 2012) menciona que el cuestionario consta de 4 dimensiones y que cada dimensión cuenta con un número de ítems: agresión física (9), agresión verbal (5), hostilidad (7) e ira (8). Las mismas que se enfocan en:

- 1) Agresividad: Es una conducta humana, característica de una reacción ante alguna situación en específico o varias circunstancias. Por lo tanto, es una variable interviniente que indica la cantidad o la inclinación de que una persona ponga en marcha un acto agresivo. La agresividad es una respuesta adaptativa que es parte de las estrategias de afrontamiento del ser humano, a causa de amenazas externas. Puede reflejarse en agresividad física y agresividad verbal.
- 2) Hostilidad: Se refiere a la actitud o perspectiva negativa que una persona tiene a otras, en muchas ocasiones con aquella necesidad de hacerle daño a los demás o agredirlos directamente. De manera general se entiende por hostilidad al disgusto propio que tiene una persona hacia otra, guardando un pensamiento negativo y esperando que todo le salga mal.
- 3) Ira: Hace referencia al conjunto de sentimientos negativos que surgen de reacciones psicológicas internas y de comportamientos emocionales involuntarios a causa de acontecimientos desagradables. Acompañada de emociones negativas como el enojo y el disgusto, la ira es una reacción de irritación, colera y furia, debido al sentimiento de impotencia o como reacción automática cuando se presente vulnerabilidad a los derechos propios de la persona.
 - Año de la escala original: 1992
 - Año de la escala validada en el contexto Latinoamericano: Validación y adaptación psicométrica en la versión española por Andreu, Peña y Graña (2002).

Confiabilidad y validez

Al recolectar evidencia y observar el grado de fiabilidad en relación con la consistencia interna u homogeneidad en u medida, reflejando un alto alcance en el coeficiente de fiabilidad, se muestra que el Coeficiente de Alpha de Cronbach es de $\alpha = 0.836$, siendo este un elevado coeficiente de fiabilidad para el cuestionario (María Matalinares C., 2012).

- IRA $\alpha=.77$
- AGRESIÓN VERBAL $\alpha=.68$
- HOSTILIDAD $\alpha=.72$

Adaptación

Mediante la adaptación realizada por parte de Matalinares, et. al. (2012) y de acuerdo con la adaptación española realizada por Andreu, Peña y Graña (2002), se puede concluir con evidencia en los resultados que el Cuestionario de Agresión permite medir la variable de agresión, de la misma manera permite evidenciar validez en la evaluación de sus dimensiones.

Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGDS9-SF)

El presente cuestionario tiene la finalidad de evaluar el IGD en los participantes, el mismo que incluye nueve ítems que reflejan los nueve criterios de IGD propuestos por el APA en los criterios diagnóstico del DSM-V. El IGDS9-SF se distribuye de la siguiente manera, considerando los criterios del DSM-V:

- (I) Preocupación por el juego;
- (II) Síntomas de abstinencia;
- (III) Tolerancia;
- (IV) Intentos fallidos de reducir o dejar de jugar;
- (V) Pérdida de interés en actividades o entretenimientos anteriores como resultado de (y con la excepción de) juegos;
- (VI) Seguir jugando a pesar de conocer los problemas psicosociales asociados;
- (VII) Engañar a familiares, terapeutas u otras personas sobre la cantidad de tiempo dedicado a juego de azar;
- (VIII) Jugar videojuegos para evadir o aliviar estados de ánimo negativos; y

- (IX) Poner en peligro o perder una relación significativa, un trabajo o una opción educativa o laboral debido al juego (Maldonado-Murciano, 2020).

El IGDS9-SF se califica en una escala de Likert de cinco puntos que se describe de la siguiente manera 1 (nunca), 2 (raramente), 3 (a veces), 4 (a menudo) y 5 (muy a menudo), siendo los puntajes más altos los que indican un nivel más alto en sintomatología de presentar una actitud del juego desordenado. Para su calificación en el presente estudio y en varios estudios realizados anteriormente utilizando una muestra clínica considerable, se sugirió un punto de corte de 32 puntos para distinguir las puntuaciones mayores a 32 como un IGD desordenado y puntuaciones menores a 32 con un IGD no desordenado. El presente cuestionario de nueve ítems ha sido previamente validado en varios idiomas y todos los estudios realizados reflejan su unidimensionalidad y sus sólidas propiedades psicométricas para evaluar el IGD (Maldonado-Murciano, 2020).

Confiabilidad y validez

Al indagar e investigar evidencia basada en la estructura interna refleja que el Coeficiente de Alpha de Cronbach para el cuestionario es de $\alpha=0.90$ y el coeficiente Omega es de 0,84. Reflejando que el IGDS9-SF en su estructura factorial es unidimensional, que los puntajes de la prueba son consistentes y estables en un periodo de tiempo largo, con ítems que reflejan niveles moderados y fuertes de IGD en los participantes, siendo este cuestionario una herramienta particularmente prometedora para estudios clínicos y epidemiológicos en el contexto español (Maldonado-Murciano, 2020).

Adaptación

Mediante la adaptación realizada en participantes de Barcelona, en España, se logra demostrar que el IGDS9-SF es una herramienta clave para evaluar el extremo superior del rasgo latente del IGD, misma escala que permite evaluar el nivel desordenado de los jugadores y los problemas relacionados con deficiencias funcionales, siendo un excelente instrumento de evaluación para verificar si existe IGD en el participante y abordarlo clínicamente, reflejando su confiabilidad y fiabilidad en los resultados (Maldonado-Murciano, 2020).

2.2. Métodos

Enfoque, nivel y tipo de investigación

La presente investigación cuenta con un enfoque cuantitativo, no experimental y correlacional, de corte transversal. El enfoque es de tipo cuantitativo porque se utilizarán los instrumentos psicométricos como son: Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry (2002) y Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGDS9-SF) del año 2020, los cuales tienen una escala Likert de respuesta y sus resultados se analizarán estadísticamente mediante el programa SPSS, los mismos que ayudarán a recoger información sobre la agresividad y la adicción a los videojuegos en adolescentes (Sampieri, 2014).

Es una investigación que tiene un alcance correlacional porque se estudiará la relación entre los niveles de agresividad y los niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa ``Villa Florida`` de la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas tomando en cuenta el impacto biopsicosocial de estas variables en la comunidad. Es un estudio de corte transversal porque se buscará analizar las variables sin manipularla y registros cuantitativos en un periodo de tiempo establecido.

Población

La investigación se realizó en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, ciudad Santo Domingo, Cantón Santo Domingo, se contó con una población de 420 estudiantes de segundos y terceros de bachilleratos de los cuales 198 estudiantes no formaron parte de la presente investigación por que no cumplían con los criterios de inclusión y exclusión, finalmente, este estudio conto con una muestra total de 222 adolescentes de segundos y terceros de bachillerato de la Unidad Educativa ``Villa Florida``, 119 hombres y 103 mujeres con edades que oscilan entre los 15 y 21 años. Al ser menores de edad se cuenta con el consentimiento informado y aprobación de los representantes legales para que puedan ser partícipes de la presente investigación.

Los cuestionarios psicológicos y las indicaciones fueron realizados de manera presencial mediante el uso de impresiones y breve descripción de las variables, finalidad y objetivo de la investigación a los estudiantes, todo ello fue realizado mediante la colaboración del Rectorado de la institución educativa y mediante la distribución de horario propuestos por los inspectores de la institución durante las dos jornadas estudiantiles, en la mañana desde las 07H00 hasta las 13H00 y en la tarde desde las 13H00 hasta las 18H30. Cabe mencionar que fueron estudiantes de segundos

y terceros de bachilleratos de especialidad técnica (contabilidad, comercio exterior y comercialización – ventas) y de ciencias generales.

Criterios de inclusión

- 1) Adolescentes de sexo masculino y femenino que estén legalmente matriculados en la Unidad Educativa ‘Villa Florida’.
- 2) Adolescentes que practiquen algún videojuego en específico, durante los últimos 12 meses.
- 3) Los participantes que firmen el consentimiento informado, bajo la responsabilidad de sus representantes legales y estén de acuerdo con participar en la investigación.

Criterios de exclusión

- 1) Adolescentes que tengan la aprobación de sus representantes y sin embargo no quieran ser partícipes de la investigación.
- 2) Adolescentes con discapacidad visual, auditiva o cognitiva.
- 3) Adolescentes que no practiquen algún tipo de videojuego en específico.

Pregunta de investigación

¿Cuál es la relación entre el nivel de agresividad y el nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa ‘Villa Florida’ en la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas en el periodo Abril - Agosto 2022?

Hipótesis alterna (Hi)

- Los niveles de agresividad tienen una correlación significativa con los niveles de adicción a videojuegos en los adolescentes de la Unidad Educativa ‘Villa Florida’ en la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas en el periodo Abril - Septiembre 2022.

Hipótesis nula (Ho)

- Los niveles de agresividad no tienen una correlación significativa con los niveles de adicción a videojuegos en los adolescentes de la Unidad Educativa “Villa Florida” de la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas en el periodo Abril - Septiembre 2022

Operacionalización de las variables

Tabla 1. Agresividad

VARIABLE	CONCEPTO	DIMENSIONES	INSTRUMENTO
Agresividad	<p>La agresividad es una conducta negativa que en la mayoría de los casos va acompañada de la violencia, considerando que la agresividad representa un acto natural y espontáneo y la otra es un comportamiento cruel y destructivo (Ríos, 2022).</p> <p>Buss y Perry (1992) expresan que la agresividad es una conducta de “disfunción social que genera confrontaciones, conflictos y agravios en un grupo de individuos; los niños la asocian con el uso de la fuerza física, para atacar, controlar o dominar al otro”.</p> <p>La agresión es una conducta netamente aprendida mediante la observación del sujeto y el moldeado de las acciones o conductas de los otros (Blasco, 2016).</p>	<p>Cuestionario de agresividad, evalúa cuatro áreas en específico:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ FACTOR I: agresividad física. Formado por los ítems: 1, 5, 9, 13, 14, 17, 21, 22, 24, 27, 29, 30, 34, 37 y 38. ❖ FACTOR II: agresividad verbal. Constituido por los ítems: 3, 6, 4, 8, 11, 12, 18, 19, 25, 31, 33, 35 y 40. ❖ FACTOR III: ira. Los ítems que lo forman son: 2, 7, 10, 15, 16, 23 y 32. ❖ FACTOR IV: hostilidad. Consta de los ítems: 20, 26, 28, 36 y 39. 	<p>CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD (AQ) DE BUSS Y PERRY ACEPTADO EL AÑO 2002.</p> <p>Al recolectar evidencia y observar el grado de fiabilidad en relación con la exactitud de consistencia interna u homogeneidad en u medida, reflejando un alto alcance en el coeficiente de fiabilidad, se muestra que el Coeficiente de Alpha de Cronbach es de $\alpha = 0.836$, siendo este un elevado coeficiente de fiabilidad para el cuestionario (María Matalinares C., 2012).</p>

Nota: Fuente: La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes, autor: Millan, M. (2022)

Tabla 2. Adicción a videojuegos

VARIABLE	CONCEPTO	DIMENSIONES	INSTRUMENTO
Adicción a videojuegos	<p>Tal como lo menciona Carbonell y Blanquerna, (2020) la característica esencial de la adicción a los videojuegos en línea o en base al internet es la participación constante y persistente durante varias horas en los videojuegos, normalmente grupales, que con el tiempo conlleva a un deterioro clínicamente significativo en un lapso de 12 meses.</p> <p>Para la Organización Mundial de la Salud (2019), esta adicción a los videojuegos o el uso recurrente puede desencadenar un trastorno oír el uso de videojuegos que se caracteriza por: deterioro en el control del juego, incremento en la prioridad brindada al juego, continuación o incremento del juego pese a evidenciar consecuencias negativas, todo ello por un periodo de tiempo de 12 meses.</p>	<p>El IGDS9-SF evalúa la gravedad de (IGD) y sus efectos perjudiciales, examinando actividades durante un periodo de 12 meses, con nueve preguntas basadas en los criterios del DSM – V, IGD que son calificadas en una escala de Likert de cinco puntos: 1 (nunca), 2 (rara vez), 3 (a veces), 4 (a menudo), 5 (muy a menudo). Siendo las puntuaciones totales sumando todas las respuestas que van desde 9 a 45 puntos, tomando en cuenta que mientras exista una puntuación más alta, indica un nivel más alto de gravedad de los síntomas de IGD. Los indicadores IGDS9 – SF permiten evaluar cinco dimensiones clave en la adolescencia que son: el bienestar físico, bienestar psicológico, autonomía y relación con los padres, compañeros y apoyo social y el ambiente escolar.</p>	<p>Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGDS9-SF):</p> <p>Cuestionario que refleja un Coeficiente de Alpha de Cronbach de $\alpha=0.90$ y el coeficiente Omega es de 0,84. Reflejando que el IGDS9-SF en su estructura factorial es unidimensional, que los puntajes de la prueba son consistentes y estables en un periodo de tiempo largo (Maldonado-Murciano, 2020).</p>

Nota: Fuente: La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes, autor: Millan, M. (2022).

3. CAPITULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis y discusión de los resultados

Tabla 3. Sexo de la población

Género	Frecuencia	Porcentaje
Femenino	103	46,4
Masculino	119	53,6
Total	222	100,0

Nota: Fuente: La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes, autor: Millan, M. (2022)

Discusión

En la presente investigación se procedió a evaluar a los estudiantes de segundos y terceros de bachilleratos de la Unidad Educativa “Villa Florida” de la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas. Se pudo evaluar un total de 222 estudiantes, de los cuales el 46,4% eran de género femenino (n=103) y el 53,6% eran de género masculino (n=119). Con ello se determina que dentro de los estudiantes de segundos y terceros de bachillerato de la unidad educativa existe un mayor número de estudiantes de género masculino respecto al género femenino.

Tabla 4. Edades de los participantes

Edad	Frecuencia	Porcentaje
14	1	0,5%
15	45	20,3%
16	68	30,6%
17	54	24,3%
18	40	18,0%

19	12	5,4%
20	1	0,5%
21	1	0,5%
TOTAL	222	100%

Nota: Fuente: La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes, autor: Millan, M. (2022)

Discusión

Se observa que el rango de edad con menor frecuencia en los estudiantes de los segundos y terceros de bachillerato es de 14 años, 20 años y 21 años, mientras que el rango más frecuente es de 16 años, lo cual corrobora, que la población está compuesta por personas que pertenecen a la etapa de adolescencia.

Agresividad (AQ)

Tabla 5. Resultados generales de la Agresividad en la población

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Agresividad (AQ)	Muy bajo	10	4,5%
	Bajo	46	20,7%
	Medio	74	33,3%
	Alto	60	27,0%
	Muy alto	32	14,4%
	Total	222	100%

Nota: Fuente: La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes, autor: Millan, M. (2022)

Análisis

En los adolescentes evaluados se logra determinar que, en los niveles de agresividad predomina el nivel medio con 74 participantes que equivale al 33,3% de la población, seguido del 27,0% equivalente a 60 participantes en nivel alto de agresividad, por lo consiguiente el

20,7% equivalente a 46 participantes con un nivel bajo de agresividad, desparticipantes presentan un nivel muy alto en agresividad que equivale al 14,4% y, por el 4,5% que equivale a 10 participantes con nivel muy bajo de agresividad.

Discusión

Los adolescentes de esta investigación presentan un nivel medio y alto en el índice general de agresividad, es decir que experimentan varias situaciones, experiencias o acciones desagradables para ellos, lo que los lleva a tener una conducta agresiva que en mucho de los casos puede desencadenar una acción o un acto de violencia. Estos resultados tienen cierta relación con Sadith et al. (2018) quien señala en su estudio que su población de estudiantes de colegios estatales del distrito de Perú presenta niveles muy bajos con el 11,2%, niveles bajos con el 28,5%, el 29,7% con niveles medios, el 21,9% con niveles altos y finalmente niveles muy altos con el 8,6%, en donde se encontró que predominan los niveles medios de agresividad. Mismo resultado que permite evidenciar lo expuesto en el psicoanálisis, en donde se expresa que la agresividad es vista como aquella pulsión yoica y de autoconservación a partir de la cual se genera una confrontación con las demandas culturales (Freud, 2000; citado en Fernández et al., 2021, pág. 02). De la misma manera se puede evidenciar en una investigación realizada en Argentina donde se evidencia que el 18% de la población presenta niveles altos de agresividad y este porcentaje refleja que a mayor comportamiento agresivo en los adolescentes presentan menores habilidades en consideración con los demás y menor autocontrol (Caballero, S. et. al., 2017). Por lo consiguiente en una investigación también en Argentina con 474 trabajadores como cadetes de policía quienes cursaban un instituto de formación, se evidencian niveles altos de agresividad, dependiendo de su subescala en la evaluación se corrobora que en los hombres se presentan niveles de agresividad física más altos que las mujeres, pero el género femenino presenta mayores niveles de hostilidad que el género masculino (García, 2019). En cuanto a la presente investigación se evidencian niveles altos y medios de agresividad, mismo comportamiento que puede tener gran relación e influencia por parte de la cultura, el aprendizaje y la educación en la cual la presente población evaluada se desenvuelve, y cabe mencionar que estas conductas agresivas en adolescentes puede ser en parte por los circuitos subcorticales que se desarrollan más precozmente que los corticales, es decir, que el fascículo uncinado que es el que conecta la corteza prefrontal y la amígdala, presenta en la etapa de adolescencia alteraciones estructurales, las cuales invierten la recompensa y debido a ello se da la perseverancia en la repetición de conductas antisociales (Rodríguez, M. y Roncero, I. & Ronceo, 2020).

Adicción a los videojuegos

Tabla 6. Adicción a los videojuegos niveles

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
IGDS9 – SF	Bajo	212	95,5
	Medio	2	0,9
	Alto	8	3,6
	Total	222	100,0

Nota: Fuente: La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes, autor: Millan, M. (2022)

Análisis

En los adolescentes evaluados se evidencia que, en los niveles de (IGD) Internet Gaming Disorder predomina el nivel bajo con 212 participantes lo que corresponde al 95,5%, seguido del 3,6% que corresponde a 8 participantes con niveles altos de IGD, y finalmente con 0,9% equivalente a 2 participantes con niveles medios en adicción a los videojuegos.

Discusión

Los adolescentes en esta investigación presentan niveles bajos en adicción a los videojuegos, específicamente de Internet Gaming Disorder (IGD), es decir que no cumplen con los criterios propuestos por el DSM-V y el CIE-10, considerando el nivel socioeconómico de la población evaluada y la poca disposición a los dispositivos tecnológicos. El trastorno de juego por internet también conocido como la adicción a videojuegos, se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente y repentino que conlleva a la persona a presentar un malestar clínicamente significativo por un periodo de 12 meses (World Health Organization., 2000). Esto es respaldado en una investigación realizada por Sánchez, D., Telumbre, T. y Castillo, A. (2021) quienes en su estudio realizado en México – Campeche evidencian que el 56,6% de su población presentan dependencia baja a los videojuegos y el 7,6% con alta dependencia a los videojuegos, derivándose en las subescalas de la evaluación reflejando que la dificultad de control presenta valores más altos, con una dependencia baja del 42,2%, dependencia moderada con el 42,2% y alta con el 13,9%. También se puede corroborar cierta relación en un estudio realizado por Domínguez, J. y Silveira, E. (2019) en

jóvenes estudiantes entre los 14 y 16 años mismos que permitieron evidenciar que el 46,8% de la población presentan dependencia significativa a los videojuegos, siendo el 46,8% de la población evaluada con uso moderado de los videojuegos y el 10,6% muestran tener un nivel alto en el uso y dependencia de los videojuegos. El uso y dependencia de los videojuegos puede ser notorio o a causa de la amplitud y aumento en el mercado de los videojuegos, gracias al desarrollo tecnológico y la accesibilidad a juegos que permiten el entretenimiento y ganancia económica en los jugadores. Por lo consiguiente en relación con un estudio realizado en Perú por Alave, S. y Pampa, S. (2018) con 375 adolescentes entre 12 y 18 años en un centro educativo, en donde se muestra que la población presenta niveles bajos de dependencia a los videojuegos y refleja una correlación débil, negativa y significativa en relación con las habilidades sociales. En una investigación también realizada en Perú con estudiantes de secundaria entre los 13 a 17 años por parte de Vara, R. (2017) mismo estudio donde se logra apreciar predominancia en niveles bajos por el uso de los videojuegos con un 26,5% con uso normal en los videojuegos, siendo el 26,1% quienes presentan leve riesgo de adicción y el 24,8% que se ubica en el nivel de adicción crónica.

Agresividad de acuerdo con el género

Tabla 7. Tabla de contingencia género * Agresividad (AQ)

Tabla de contingencia * Agresividad					
		GENERO		Total	
		Femenino	Masculino		
NIVEL AQ	Muy bajo	Recuento	4	6	10
		% dentro de GENERO	3,9%	5,0%	4,5%
	Bajo	Recuento	24	22	46
		% dentro de GENERO	23,3%	18,5%	20,7%
	Medio	Recuento	35	39	74
		% dentro de GENERO	34,0%	32,8%	33,3%
	Recuento	21	39	60	

Alto	% dentro de GENERO	20,4%	32,8%	21,6%
	Recuento	19	13	32
Muy alto	% dentro de GENERO	18,4%	10,9%	14,4%
	Recuento	103	119	222
Total	% dentro de GENERO	100,0%	100,0%	100,0%

Nota: Fuente: La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes, autor: Millan, M. (2022)

Análisis

En cuanto al género femenino el 3,9% que equivale a 4 mujeres presentan niveles muy bajos de agresividad, así como el 23,3% equivalente a 24 mujeres presentan niveles bajos de agresividad, le sigue el 34,0% que corresponde a 35 mujeres presentan niveles medios, el 20,4% que equivale a 21 mujeres quienes presentan niveles altos y finalmente el 18,4% equivalente a 19 mujeres presentan niveles muy altos de agresividad. Por lo consiguiente, al género masculino el 5,0% equivalente a 6 hombres presentan niveles muy bajos de agresividad, el 18,5% que corresponde a 22 participantes presentan niveles bajos, el 32,8% equivalente a 39 hombres presentan niveles medios de agresividad, así como el 32,8% que serían 39 participantes presento niveles altos y finalmente el 10,9% que equivale a 13 hombres presentan niveles muy altos de agresividad.

Tabla 8. Prueba de muestras independientes

Pruebas de chi-cuadrado * Agresividad						
	Valor	Gl	Sig. asintótica (bilateral)	Sig. exacta (bilateral)	Sig. exacta (unilateral)	Probabilidad en el punto l)
Chi-cuadrado de Pearson	6,107 ^a	4	,191	,194		
Razón de verosimilitudes	6,168	4	,187	,198		
Estadístico exacto de Fisher	6,112			,190		
Asociación lineal por lineal	,000 ^b	1	,991	1,000	,520	,049
N de casos válidos	222					

a. 1 casillas (10,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima es 4,64.

b. El estadístico tipificado es $-0,011$.

Nota: Fuente: La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes; autor: Millan, M. (2022)

Análisis

Dado que la distribución de las puntuaciones fue normal se aplicó la prueba de chi – cuadrado de Pearson para poder determinar si existe o no relación entre las variables y se encontró que no existe asociación entre el género y la agresividad.

Discusión

En esta investigación no se encontró una asociación respectiva en cuanto al género y la agresividad, lo que nos permite determinar que el género tanto masculino o femenino no es una posible causa o probabilidad para determinar los niveles más altos de agresividad entre hombres y mujeres. A diferencia de un estudio realizado por García, H. (2018) quien refleja en sus resultados obtenidos por medio de la aplicación del Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry, que los cadetes de la policía presentan niveles elevados de agresión física, en donde el género femenino mostró puntuaciones elevadas en la subescala de hostilidad, mientras que el género masculino reflejó niveles elevados de agresividad física, verbal e ira.

Adicción a los videojuegos de acuerdo con el género

Tabla 9. Tabla de contingencia género * adicción a los videojuegos (IGDS9-SF)

Tabla de contingencia * adicción a los videojuegos					
			GENERO		Total
			Femenino	Masculino	
NIVEL IGDS9-SF	bajo	Recuento	99	113	212
		% dentro de GENERO	96,1%	95,0%	95,5%
	medio	Recuento	1	1	2
		% dentro de GENERO	1,0%	0,8%	0,9%
	alto	Recuento	3	5	8
		% dentro de GENERO	2,9%	4,2%	3,6%
Total	Recuento	103	119	222	
	% dentro de GENERO	100,0%	100,0%	100,0%	

Nota: Fuente: La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes
autor: Millan, M. (2022)

Análisis

En cuanto al género femenino el 96,1% que equivale a 99 mujeres presentan niveles bajos de adicción a los videojuegos, el 1,0% equivalente a una persona presenta niveles medios y finalmente el 2,9% que corresponde a tres personas presenta niveles altos de IGDS9-SF. Por lo correspondiente al género masculino el 95,0% que equivale a 113 hombres presentan niveles bajos de adicción a los videojuegos, el 0,8% que corresponde a una persona presenta niveles medios y finalmente el 4,2% equivalente a 5 adolescentes presentan niveles altos de adicción a los videojuegos.

Tabla 10. Prueba de muestras independientes

Pruebas de chi-cuadrado * adicción a los videojuegos						
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)	Sig. exacta (bilateral)	Sig. exacta (unilateral)	Probabilidad en el punto
Chi-cuadrado de Pearson	,273 ^a	2	,872	,864		
Razón de verosimilitudes	,276	2	,871	,864		
Estadístico exacto de Fisher	,533			,864		
Asociación lineal por Lineal	,225 ^b	1	,636	,731	,389	,125
N de casos válidos	222					

a. 4 casillas (66,7%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,93.

b. El estadístico tipificado es ,474.

Nota: Fuente: La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes,
autor: Millan, M. (2022)

Análisis

Dado que la distribución de las puntuaciones fue normal se aplicó la prueba de chi – cuadrado de Pearson para poder determinar si existe o no relación entre las variables y se encontró que no existe asociación entre el género y la adicción a los videojuegos.

Discusión

En esta investigación no se encontró asociación significativa entre el género y la adicción a los videojuegos, lo que nos permite determinar que el género no es influyente o una posible causa para que los adolescentes desencadenen conductas dependientes o adictivas hacia los videojuegos. A diferencia de un estudio realizado por Sánchez, P., Telumbre, J. y Castillo, L. (2021) en donde se obtuvieron diferencias significativas en cuanto al uso de videojuegos dependiendo del género, en donde el 51,6% corresponde al género femenino y el 48,4% al género masculino, determinando que el género masculino evidencia mayor predisposición en tiempo de uso de los videojuegos que el género femenino, en relación con los factores asociados al uso problemático de los videojuegos.

Agresividad y su relación con la adicción a los videojuegos

Tabla 11. Tabla de contingencia agresividad * adicción a los videojuegos

		NIVEL IGDS9-SF			Total
		bajo	medio	Alto	
Muy bajo	Recuento	10	0	0	10
	% dentro de NIVEL AQ	100,0%	0,0%	0,0%	100,0%
Bajo	Recuento	45	0	1	46
	% dentro de NIVEL AQ	97,8%	0,0%	2,2%	100,0%
Medio	Recuento	73	0	1	74
	% dentro de NIVEL AQ	98,6%	0,0%	1,4%	100,0%
Alto	Recuento	57	1	2	60
	% dentro de NIVEL AQ	95,0%	1,7%	3,3%	100,0%
Muy alto	Recuento	27	1	4	32
	% dentro de NIVEL AQ	84,4%	3,1%	12,5%	100,0%
Total	Recuento	212	2	8	222
	% dentro de NIVEL AQ	95,5%	0,9%	3,6%	100,0%

Nota: Fuente: La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes, autor: Millan, M. (2022)

Análisis

En los adolescentes evaluados se determina que, de los que tienen niveles de agresividad muy bajo, el 100% que equivale a 10 adolescentes tienen niveles de adicción a los videojuegos (IGDS9-SF) bajo. Por lo consiguiente de los que tienen niveles de agresividad bajo, el 97,8%

equivalente a 45 participantes tienen niveles de IGDS9-SF bajo. Además, los que tienen niveles medios de agresividad, el 98,6% equivalente a 73 personas tienen niveles de IGDS9-SF bajo. De los que tienen niveles de agresividad alto, el 95,0% que corresponde a 57 personas presentan niveles de IGDS9-SF bajo y finalmente los que tienen niveles de agresividad alto, el 84,4% que equivale a 27 personas presentan niveles de IGDS9-SF bajo. En cuanto a los niveles medios y altos de adicción a los videojuegos, el 0,0% de los participantes reflejan niveles muy bajos de agresividad. A diferencia de los que presentan niveles bajos de agresividad, el 2,2% equivalente a un adolescente presenta niveles altos de IGDS9-SF. De la misma manera de los que presentan niveles medios de agresividad, el 1,4% correspondiente a un adolescente presenta niveles altos de adicción a los videojuegos. En cuanto a los niveles altos de agresividad, el 1,7% equivalente a un participante presenta niveles medios de IGDS9-SF y finalmente de los niveles altos de agresividad, el 3,3% correspondiente a dos adolescentes presentan niveles altos de adicción a los videojuegos. Por último, de los que presentan niveles muy altos de agresividad el 3,1% equivalente a un participante presenta niveles medios de IGDS9-SF y de los adolescentes que presentan niveles muy altos de agresividad, el 12,5% que equivale a 4 adolescentes presentan niveles altos de adicción a los videojuegos.

Discusión

Los adolescentes en la investigación presentan niveles bajos de adicción a los videojuegos, pero presentan niveles medios y altos en cuanto a la agresividad. Debido al incremento de tecnologías e innovaciones online, donde ahora los videojuegos no solo se han vuelto un método de entretenimiento, sino que también se ha tornado un medio de comunicación de forma anónima, libre y con cierta implicación económica, es por ello por lo que se determinó mediante la tabla su relación entre los niveles de agresividad y los niveles de adicción a los videojuegos. Tal como se puede evidenciar en una investigación realizada por Vara, R. (2017) en donde se determinó que la relación entre la agresividad es positiva, moderada baja y altamente significativa, donde se expresa que ha mayor nivel de adicción a los videojuegos mayor es el nivel de agresividad y esto se debe a los contenidos violentos y agresivos que muchos videojuegos en la actualidad contienen. Además, se evidencia cierta relación con el estudio de Fajardo, J., Santana, A. y Caldas, A. (2020) en donde posicionan los niveles de agresividad en relación con el tiempo dedicado a los videojuegos, misma investigación que corrobora el aumento de conductas agresivas, con el número de horas destinadas al juego, al igual que los desencadenantes como la ansiedad, depresión, impulsividad y hostilidad, problemas con habilidades sociales y funcionamiento familiar.

3.2. Verificación de la hipótesis

Pruebas de normalidad de las variables

Tanto la agresividad como la adicción a los videojuegos son variables de tipo cuantitativo, para lo cual fue necesario realizar las pruebas de normalidad y así poder analizar si ambas siguen una tendencia normal, visualizando a las variables en consideración a las puntuaciones totales obtenidas de las evaluaciones aplicadas. Con los resultados se seleccionará y aplicará las pruebas necesarias para el análisis estadístico.

Tabla 12. Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Agresividad	,043	222	,200*
IGDS9-SF	,134	222	,000

*. Este es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Nota: Fuente: La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes, autor: Millan, M. (2022)

Dado que la distribución de las puntuaciones no fue normal, se procede a realizar la prueba de correlación de Spearman.

Tabla 13. Correlaciones

		IGDS9-SF	
Rho de Spearman	Agresividad	Coefficiente de correlación	,299**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	222

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Nota: Fuente: La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes, autor: Millan, M. (2022)

Análisis

Al darle interpretación a la presente tabla, se determinó que existe relación estadísticamente significativa entre los niveles de agresividad y los niveles de adicción a los

videojuegos ($Rho=0.299$, $p<0.01$), por lo cual se rechaza la hipótesis nula, aceptando la hipótesis de investigación que hace referencia a que existe relación entre los niveles de agresividad y los niveles de adicción a los videojuegos.

Discusión

Mediante la presente información se entiende que los niveles de agresividad en los adolescentes tiende a relacionarse con los niveles de adicción a los videojuegos, obteniendo un resultado positivo leve en la investigación, moderado bajo y altamente significativo en los adolescentes, en donde a mayor nivel de adicción a los videojuegos mayor es el nivel de agresividad, pese a que existe correlación entre las variables, se debe considerar aspectos externos, como la influencia de la cultura, el nivel socioeconómico de los adolescentes, la poca disponibilidad y acceso de tecnologías o de internet. Estos resultados guardan relación con Vara Raquel, S. (2017) debido a que en su estudio con estudiantes de secundaria señala que si existe correlación significativa entre la adicción a los videojuegos y los niveles de agresividad en los adolescentes. Por lo consiguiente también se corrobora la hipótesis planteada por Guevara, G., Valladolid, A., Fernández, L., Olaya, C. y La Rosa, O. (2021) realizada con estudiantes de secundaria, en donde el 55% tiene un nivel normal de uso de videojuegos esto varía dependiendo del tiempo empleado al juego y en relación con la agresividad con un 57% de los estudiantes que presentan niveles de agresividad muy bajo, pero de cierta manera se evidencia que existe correlación significativa entre las variables.

4. CAPITULO IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

- En base al proceso de investigación y mediante los datos obtenidos, se concluye que existe relación significativa entre la agresividad y la adicción a videojuegos, debido a esta verificación se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula propuesta al inicio de la presente investigación. Por lo consiguiente, los adolescentes que tienen ciertos niveles de adicción a los videojuegos serían propensos a tener altos niveles de agresividad, tomando en cuenta el tiempo de empleo, las ventajas y desventajas que los videojuegos han desencadenado en nuestra actualidad.
- El nivel de agresividad que se logró determinar en los estudiantes bachilleres en la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas se encuentra en el nivel medio con un 33,3% y niveles altos de agresividad con un 27,0% de los estudiantes, siendo esta conducta característica de la población adolescente y corroborando las hipótesis e investigaciones anteriormente realizadas en cuanto al desarrollo y madurez neurocognitivo de los adolescentes.
- Los niveles de adicción a videojuegos mediante la Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGDS9-SF), no reflejaron los resultados esperados por parte del investigador, a pesar de tener correlación positiva con los niveles de agresividad en los adolescentes. Mediante la cual se concluye que los estudiantes bachilleres reflejan niveles bajos de adicción que corresponden al 95,5% de la población, pero cabe recalcar que el 0,9% manifiestan niveles altos de adicción, lo que muestra indicios de un problema psicosocial significativo en la población.
- Se determinó que no existe una asociación significativa en cuanto a los niveles de agresividad y el género de los estudiantes bachilleres, lo que permite interpretar que existe cierta equitatividad entre el género masculino y femenino en cuanto a los niveles de agresividad, tomando en cuenta que no se realizó un análisis por cada subescala de la evaluación, ya que no era un objetivo propuesto por la investigación.
- Finalmente, se concluye que los niveles de adicción a videojuegos no manifiesta ningún tipo de asociación de acuerdo con el género de los estudiantes bachilleres, considerando que la población reflejó niveles bajos en adicción a videojuegos.

4.2.Recomendaciones

- Se sugiere realizar futuras investigaciones en relación con el tema, considerando aspectos sociodemográficos en el Ecuador, tomando en cuenta que somos un país con significativa biodiversidad en cultura, religión, costumbres, seguridad, alimentación, clima, etc., con el fin de obtener resultados más sólidos que nos permitan ampliar y profundizar la comprensión teórica de la agresividad y la adicción a los videojuegos, sin dejar atrás, las características como el nivel socioeconómico de la población, la accesibilidad a la TICs, disponibilidad en acceso a internet, etc. Además, sería importante hacer un estudio de tipo longitudinal para contrastar y monitorear los resultados tanto de la agresividad como de la adicción a los videojuegos a lo largo del proceso académico de bachillerato.
- Ampliar el presente estudio e indagar más sobre los niveles de agresividad en los adolescentes, aplicar otros reactivos psicológicos y analizar cada subescala del reactivo para determinar el nivel de predominio en los adolescentes, encontrando cual sería el posible factor desencadenante de este comportamiento agresivo y de los resultados obtenidos en la presente investigación. También, se sugiere implementar campañas o programas de intervención en las instituciones educativas de la ciudad de Santo Domingo, para buscar alternativas de solución y controlar los niveles de agresividad evidenciados en los estudiantes.
- Se recomienda implementar nuevas estrategias de aprendizaje que se asemejen a uso de videojuegos, para que esta conducta sea adaptada de forma positiva en el sistema educativo, bajo control y responsabilidad de los agentes tutores de cada institución, implementando programas o proyectos que brinden psicoeducación a los estudiantes en cuanto al uso saludable y problemático de los videojuegos, analizando en tiempo, edad, género y posibles predisponentes que lleve al adolescente a volverse adicto. Además, mediante estas estrategias se puede posteriormente implementarlas en las personas que consumen o son dependientes a sustancias psicoactivas.

5. MATERIALES DE REFERENCIA

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aguado, c., c. b. (2018). *Videojuegos. uso problemático y factores asociados*. 37.
- Asociación Americana de Psiquiatría APA. (2014). *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales - DSM - 5* (5a ed. Arlington va). editorial medica panamericana.
- Astuvilca, i., Lazo, y., Montalvo, g. & Figueroa, o. (2021). Agresividad en adolescentes en época de pandemia. *revista iberoamericana de la educación*, 1(1), 1-17. <https://www.revista-iberoamericana.org/index.php/es/article/download/104/212>
- Bravo, j. e. s., & Vera, m. d. c. (2020a). *Uso de los videojuegos en los adolescentes de las unidades educativas de la provincia de Manabí- Ecuador*. 11.
- Bravo, j. e. s., & Vera, m. d. c. (2020b). *Uso de los videojuegos en los adolescentes de las unidades educativas de la provincia de Manabí- Ecuador*. 11.
- Buiza-aguado, c., García-Calero, a., Alonso-Cánovas, a., Ortiz-Soto, p., Guerrero-Díaz, m., González-Molinier, m., & Hernández Medrano, i. (2017). los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *educational psychology*, 23(2), 129- 136. <https://doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- Caballero, s. et. al. (2017). Habilidades sociales, comportamiento agresivo y contexto socioeconómico. un estudio comparativo con adolescentes de Tucumán (argentina). *Facultad de humanidades y ciencias sociales*, 53, 183-203. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1668-81042018000100008
- Chacón-Cuberos, r., Espejo-Garcés, t., Martínez Martínez, a., Zurita-Ortega, f., Castro-Sánchez, m., & Ruiz-rico Ruiz, g. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de granada. *Revista complutense de educación*, 29(4), 1011-1024. <https://doi.org/10.5209/rced.54455>
- Fajardo-Santamaría, j. a., Santana-Espitia, a. c., & Caldas-Quintero, c. a. (2022). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en

- estudiantes universitarios de Bogotá d. c. *Revista colombiana de educación*
article 84. <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12076>
- Fernández, c. s. s., Aceros, l. j. b., & Patrignani, g. d. g. (2021a). La caracterización
conducta agresiva y de variables psicosociales en una muestra de adolescentes
ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana: *psicogente*, 24(46), 1-22.
<https://doi.org/10.17081/psico.24.46.4498>
- Fernández, c. s. s., Aceros, l. j. b., & Patrignani, g. d. g. (2021b). La caracterización de la
conducta agresiva y de variables psicosociales en una muestra de adolescentes de la
ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana: *psicogente*, 24(46), 1-22.
<https://doi.org/10.17081/psico.24.46.4498>
- Flores-garza, p. l., López García, k. s., Guzmán-Facundo, f. r., Rodríguez-Aguilar, l., Jiménez-
Padilla, b. i., & universidad autónoma de nuevo león. (2019). Consumo dealcohol y su
relación con la agresividad en adolescentes de secundaria. *Revistainternacional de*
investigación en adicciones, 5(1), 31-38.
<https://doi.org/10.28931/riiad.2019.1.05>
- García, h. d. (2019). Impulsividad y agresividad en cadetes de policía. *Actualidades en*
psicología, 33(126). <https://doi.org/10.15517/ap.v33i126.32472>
- García-Oliva, c., Piqueras, j., & Marzo, j. (2017). Uso problemático de internet, el móvil y los
videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos. *health and addictions/salud y*
drogas, 17, 189. <https://doi.org/10.21134/haaj.v17i2.331>
- González-Vázquez, a., Igartua, j. j., & universidad de salamanca (España). (2018). ¿por qué los
adolescentes juegan videojuegos? propuesta de una escala de motivos para jugar
videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. *cuadernos.info*, 42, 135- 146.
<https://doi.org/10.7764/cdi.42.1314>
- González, m. t., Espada, j. p., & Tejeiro, r. (2016). El uso problemático de videojuegos está
relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *adicciones*, 29(3), 180.
<https://doi.org/10.20882/adicciones.745>
- Julca, m. e. a., & Echavigurin, p. c. c. (2019). Vínculo parental y agresividad en estudiantesde
educación secundaria. *Avances en psicología*, 27(2), 201-209.
<https://doi.org/10.33539/avpsicol.2019.v27n2.1798>
- López, e., Mesurado, b., & Guerra, p. (2019). Distintos estilos del sentido del humor y su
relación con las conductas agresivas físicas y verbales en adolescentes argentinos.
Interdisciplinaria, 36(2), 69-78.
<https://www.redalyc.org/journal/180/18060566019/html/>

- Martinez, s. et al. (2018). *Book of abstracts civinedu 2018: 2nd international conference on educational research and innovation*. adaya press.
- Mauriño, m., et al. (2021). Conductas adolescentes durante el aislamiento social, preventivo y obligatorio en Argentina en el año 2020. *Arch Argent pediatr*, 120(1), 3
<https://www.sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2022/v120n1a06.pdf>
- Moliner, l. r., & Roncero, c. i. (2020). *Agresividad y conducta violenta en la adolescencia*. 10.
- Moreno, l. et. al. (2020). *Protocolo y rutas de actuación frente a situaciones de violencia detectadas o cometidas en el sistema educativo* (tercera). Amazonas. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/04/protocolos-situaciones-de-violencia.pdf>
- Ordóñez, a., Bernal, k., & Nivel, m. (2015). *Decs: conducta infantil, psicología infantil, agresión- psicología, factores de riesgo, estudios transversales, niño, estudiantes-estadística y datos numéricos, zonas rurales, Cuenca-Ecuador*. 147.
- Organización Mundial de la Salud OMS, o. p. de la s. (1995). *Clasificación estadística internacional de enfermedades y problemas relacionados con la salud - decima revisión* (edición 2008, vol. 1).
- Ríos, p. c. (2022). *La agresividad en los escolares adolescentes: una revisión de la literatura científica del 2015 al 2020*. 5.
- Rodríguez, j. m. a. (2002). *Software, instrumentación y metodología*. 8.
- Rodríguez, m. y García, f. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. un problema de salud pública. *Revista electrónica trimestral de enfermería global*, 1(62), 557-574.
<https://revistas.um.es/eglobal/article/download/438641/303081/1634971>
- Rodríguez, m. y Roncero, i., & Roncero, c. i. (2020). Agresividad y conducta violenta en la adolescencia. *Tema de revisión*, 8(1), 10.
<https://www.adolescenciasema.org/ficheros/revista%20adolescencia/vol8num%201-2020/6%20tema%20de%20revisi%20-%20agresividad%20y%20conducta%20violenta%20adolescencia.pdf>
- Rodríguez, r. y Cantero, m. (2020). Albert Bandura: impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje. *padres y maestros*, 384(1), 72-78.
<https://doi.org/10.14422/pym.i384.y2020.011>

- Rodríguez Rodríguez, m., & García Padilla, f. m. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. un problema de salud pública. *Enfermería global*, 20(2), 5
<https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Rojas, e. y Cruz, s., & Henry. (2021). El rol del docente ante situaciones de agresividad en el aula. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 24(3), article 3. <https://doi.org/10.6018/reifop.466151>
- S. Raquel Vara, r. v. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de villa maría del triunfo. *Acta psicológica peruana*, 2(2), 193-216. <http://201.234.119.250/index.php/acpp/article/view/75>
- Sadith, s., Palomino, b., Obregón, m., Yachachin, á., Murillo, g., & Morales, j. (2018a). Conducta agresiva en adolescentes de colegios estatales de un distrito del callao. *Peruvian journal of health care and global health*, 2(1), 6-12. <http://52.37.22.248/index.php/hgh/article/view/16>
- Sadith, s., Palomino, b., Obregón, m., Yachachin, á., Murillo, g., & Morales, j. (2018b). Conducta agresiva en adolescentes de colegios estatales de un distrito del callao. *Peruvian journal of health care and global health*, 2(1), 6-12. <http://52.37.22.248/index.php/hgh/article/view/16>
- Sanchez, j. y Silveira, e. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista electrónica sobre ciencia, tecnología y sociedad.*, 6(11). <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>
- Sánchez-Domínguez, j., Telumbre Terrero, j., & Castillo, l. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de ciudad del Carmen, campeche. *Health and addictions/salud y drogas*, 21. <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>
- Santos, i. s., Pimentel, c. e., Venâncio de Vasconcelos, m. h., Pereira da silva junior, r. p., & Barros de Abreu, a. (2018). Com grandes poderes vem... ¿o qué? super-heróis, agressividade e pró-sociabilidade em adolescentes. *revista de psicologia da imed*, 10(2), 54. <https://doi.org/10.18256/2175-5027.2018.v10i2.2866>
- Tamayo, Morales, j., & o., Hernández, j., k. (2018). *Diferencias en los tipos y niveles de agresividad en adolescentes víctimas y no víctimas del conflicto armado en Colombia*. 12(21), 23-38. <https://doi.org/10.25057/issn.2145-2776>

- Toribio, m. j. (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: est debate. *Revista de psicología aplicada al deporte y el ejercicio físico*, 4(1) <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a2>
- Unesco. (2018, octubre 1). *Nuevos datos revelan que en el mundo uno de cada adolescentes sufre acoso escolar*. UNESCO. <https://es.unesco.org/news/nuevos-datos-revelan-que-mundo-cada-tres-adolescentes-sufre-acoso-escolar>
- World Health Organization. (2000). *Guía de bolsillo de la clasificación cie-10: clasificación de los trastornos mentales y del comportamiento*. Editorial Medica Panamericana. <https://apps.who.int/iris/handle/10665/42326>



6. ANEXOS

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Por medio de la presente, quisiera solicitarle su consentimiento para que participe en una investigación que tiene por título "LA AGRESIVIDAD Y SU RELACION CON LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES"

Por ello, le pedimos su autorización para participar en este estudio. Se le informa que toda la información que proporcione será anónima. Los datos servirán para dar respuesta a los objetivos propuestos en este estudio. Le informamos que podrá dejar de responder a este cuestionario en el momento que lo desee. Si acepta participar, por favor marque con una (X) y una vez finalizado devuelva la copia a la persona que le solicita la autorización.

Acepto ser encuestado **Fecha:** __/__/__

A continuación, va a encontrar unos cuestionarios denominados: CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD (AQ) DE BUSS Y PERRY (2002) y IGDS9-SF (INTERNET GAMING DISORDER SCALE-SHORT FORM). Para que este ejercicio sea anónimo, vamos a crear un código para cada uno: lo primero es poner las iniciales de su nombre, el día, mes y año en que nació.

Por **ejemplo**: Si se llama Andrés Ernesto López Salgado y nació el 15 de abril de 1982, su código es: AELS-150482

Su Código es: _____

Por favor, responda también a estas preguntas:

GENERO: _____

EDAD: _____

CIUDAD ACTUAL: _____

INSTRUCCIÓN: _____

ESTADO CIVIL: _____

A continuación, encontrará algunos cuestionarios que debe responder como se indica.

Recuerde que no hay respuestas buenas ni malas. Lo importante es que sea sincero, nos interesa su opinión. Por favor, conteste todas las preguntas, no deje ninguna en blanco.

¡Muchas gracias!

CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD DE BUSS Y PERRY (2002).

Instrucciones: A continuación, se te presentan un listado de preguntas sobre el modo como actúas frente a determinadas situaciones. Se presentan 5 alternativas después de cada pregunta donde marcaras con una (X) en la alternativa que te parezca correcta, no emplees mucho tiempo en cada pregunta y contesta con veracidad.

1: Completamente falso para mí.

2: Bastante falso para mi

3: Ni verdadero ni falso para mí.

4: Bastante verdadero para mi

5: Completamente verdadero para mi

		1	2	3	4	5
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3	Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4	A veces soy bastante envidioso(a).					
5	Si me molestan mucho, puedo golpear a otra persona.					
6	A menudo no estoy de acuerdo con mis compañeros.					
7	Cuando las cosas no me salen bien, muestro el enojo que tengo.					
8	En ocasiones, siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10	Cuando mis compañeros me molestan, discuto con ellos.					
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					
12	Parece que siempre son otros los que tienen más suerte que yo.					
13	Me suelo involucrar en las peleas algo más de lo normal.					

14	Cuando los demás no están de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.					
15	Soy una persona tranquila.					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan disgustado por algunas cosas.					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.					
20	Sé que mis "amigos" hablan mal de mí a mis espaldas.					
21	Hay personas que me provocan a tal punto que llegamos a pegarnos.					
22	Algunas veces me enojo sin razón.					
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.					
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.					
26	Algunas veces siento que las personas se están riendo de mí a mis espaldas.					
27	He amenazado a gente que conozco.					
28	Cuando los demás se muestran especialmente amigables, me pregunto qué querrán.					
29	He llegado a estar tan enojado que rompía cosas.					

SPANISH INTERNET GAMING DISORDER SCALE-SHORT-FORM (IGDS9-

SF) (Berauny et al., 2020).

Instrucciones: Los siguientes ítems hacen referencia a tu actividad con los videojuegos durante el último año (es decir, los últimos 12 meses). Por actividad en los videojuegos entendemos cualquier acción relacionada con los mismos (jugar desde un ordenador portátil o desde una videoconsola) o desde cualquier otro tipo de dispositivo (por ejemplo: teléfono móvil, Tablet, etc.) tanto conectado a internet como sin estarlo y a cualquier tipo de juego.

		NUNCA	RARAMENTE	OCASIONAL	A MENUDO	MUY A MENUDO
1.	¿Te sientes preocupado por tu comportamiento con el juego? (Algunos ejemplos): ¿Piensas en exceso cuando no estas jugando o anticipas en exceso a la próxima sesión de juego?, ¿Crees que el juego se ha convertido en la actividad dominante en tu vida diaria?					
2.	¿Sientes irritabilidad, ansiedad o incluso tristeza cuando intentas reducir o retener tu actividad de juego?					
3.	¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando para lograr satisfacción o placer?					
4.	¿Fallas sistemáticamente al intentar controlar o terminar tu actividad de juego?					
5.	¿Has perdido intereses en aficiones anteriores y otras actividades de entretenimiento como resultado de tu compromiso con el juego?					
6.	¿Has continuado jugando a pesar de saber que te estaba causando problemas con otras personas? (pareja, ansiedad o familia)					
7.	¿Has engañado a alguno de tus familiares, terapeutas o amigos sobre el tiempo que pasas jugando?					
8.	¿Juegas para escapar temporalmente o aliviar un estado de ánimo negativo (por ejemplo, desesperanza, tristeza, culpa o ansiedad)?					
9.	¿Has comprometido o perdido una relación importante, un trabajo o una oportunidad educativa debido a tu actividad de juego?					