

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

CARRERA DE PSICOLOGIA CLÍNICA

"HOSTILIDAD Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES"

Requisito previo para optar por el Título de Licenciada en Psicología Clínica

Modalidad: Artículo Científico

Autora: Tixi Lucio Nicol Dayana

Tutora: Psc. Cl. Mg. García Ramos Diana Carolina

Ambato – Ecuador

Agosto, 2024

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutora del Artículo Científico sobre el tema:

"**HOSTILIDAD Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES**" desarrollado por Tixi Lucio Nicol Dayana, estudiante de la Carrera de Psicología Clínica, considero que reúne los requisitos técnicos, científicos y corresponden a lo establecido en las normas legales para el proceso de graduación de la Institución; por lo mencionado autorizo la presentación de la investigación ante el organismo pertinente, para que sea sometido a la evaluación de docentes calificadores designados por el H. Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Salud.

Ambato, agosto del 2024

LA TUTORA



Firmado electrónicamente por:
DIANA CAROLINA
GARCIA RAMOS

.....

Psc. Cl. Mg. García Ramos Diana Carolina

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Los criterios emitidos en el Artículo científico "**HOSTILIDAD Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES**", como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones, son de autoría y exclusiva responsabilidad de la compareciente, los fundamentos de la investigación se han realizado en base a recopilación bibliográfica y antecedentes investigativos

Ambato, agosto del 2024

LA AUTORA



.....

Tixi Lucio Nicol Dayana

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Psc. Cl. Mg. García Ramos Diana Carolina con C.I: 1803962792 en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "**HOSTILIDAD Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES**", Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este Artículo Científico o parte de él, un documento disponible con fines netamente académicos para su lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo una licencia gratuita e intransferible, así como los derechos patrimoniales de mi Artículo Científico a favor de la Universidad Técnica de Ambato con fines de difusión pública; y se realice su publicación en el repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, siempre y cuando no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora, sirviendo como instrumento legal este documento como fe de mi completo consentimiento.

Ambato, agosto 2024



Firmado electrónicamente por:
DIANA CAROLINA
GARCIA RAMOS

.....

Psc. Cl. Mg. García Ramos Diana Carolina

C.I: 1803962792

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Tixi Lucio Nicol Dayana con C.I: 1207085455 en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "**HOSTILIDAD Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES**", Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este Artículo científico o parte de él, un documento disponible con fines netamente académicos para su lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo una licencia gratuita e intransferible, así como los derechos patrimoniales de mi Artículo Científico a favor de la Universidad Técnica de Ambato con fines de difusión pública; y se realice su publicación en el repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, siempre y cuando no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora, sirviendo como instrumento legal este documento como fe de mi completo consentimiento.

Ambato, agosto 2024

Firmado electrónicamente por:
NICOL DAYANA TIXI LUCIO

.....

Tixi Lucio Nicol Dayana

C.I: 1207085455

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL EXAMINADOR

Los miembros del Tribunal Examinador, aprueban el Artículo científico con el tema: "**HOSTILIDAD Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES**", de Tixi Lucio Nicol Dayana, estudiante de la Carrera de Psicología Clínica.

Ambato, agosto 2024

Parar su constancia firma

……

Presidente

....…… ..……

1er Vocal 2 do Vocal

Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria
PENTACIENCIAS
e-ISSN: 2806-5794
https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias

CARTA DE ACEPTACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE ARTÍCULO

Dra. Leonor de la Concepción Moreno Suárez
Directora del Comité Editorial-Jefe
alema.pentaciencias@gmail.com

Ecuador, 28 de Mayo del 2024

EDITORIAL ALEMA INTERNACIONAL ORG

Estimados colegas:

Nicol Dayana Tixi Lucio [1*], Diana Carolina García Ramos[2]

[1] Universidad Técnica de Ambato, Facultad en Ciencias de la Salud, Carrera de Psicología Clínica. Ecuador. Correo: ntixi5455@uta.edu.ec
[2] Universidad Técnica de Ambato, Facultad en Ciencias de la Salud, Carrera de Psicología Clínica. Ecuador. Correo: dc.garcia@uta.edu.ec

Me complace informarle que después del proceso de revisión por pares, el artículo **"Hostilidad y dependencia a videojuegos en adolescentes "** ha sido **ACEPTADO** para ser publicado por la Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria **PENTACIENCIAS** en su Vol. 6, No.4 (Edición Especial II), 2024. e-ISSN: 2806-5794.

Saludos cordiales

Dra. Leonor de la Concepción Moreno Suárez
Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS
Directora del Comité Editorial-Jefe

DEDICATORIA

Este artículo científico está dedicado, en primer lugar, a mis padres Alfredo Tixi y Zoila Lucio, por ser mi fuente de apoyo y amor, cuyas enseñanzas y sacrificios han sido base de mi formación académica y personal, que a pesar de las circunstancias me han demostrado la importancia de no rendirme y siempre dar lo mejor de mí.

A mi hermana Lisseth Tixi, por ser quien mantiene la calma en los momentos de incertidumbre. Eres un hombro en el que siempre puedo apoyarme, tu fortaleza y sabiduría han sido una fuente de inspiración constante para mí.

A mis abuelos Fany Rebelo y Luis Lucio por su sabiduría y sus enseñanzas, y a mi tía Blanca Lucio, por su cariño y soporte incondicional. Sus palabras de ánimo y fe en mis capacidades me han dado la fuerza para seguir adelante.

Y finalmente, a mi persona especial, Arnaldo, por ser mi compañero de risas y aventuras. Tu presencia en mi vida ha sido un regalo invaluable. Gracias por tu paciencia, tu comprensión y tu cariño incondicional.

A todos ustedes, les dedico con todo mi corazón este trabajo, esperando que sea digno del esfuerzo y la confianza que han depositado en mí.

Nicol Tixi

“HOSTILIDAD Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES”

RESUMEN

La hostilidad se define como un estado emocional que oscila en intensidad, desde una leve irritación hasta llegar a sentir rabia o enojo, mientras que la dependencia a videojuegos es una adicción no química que deriva en un comportamiento potencialmente adictivo. El objetivo principal de este estudio fue analizar la correlación entre las variables hostilidad y dependencia de videojuegos en adolescentes. El diseño de esta investigación fue de tipo cuantitativo no experimental, con un enfoque descriptivo-correlacional. La muestra incluyó a 90 jóvenes con edades comprendidas entre 12 a 16 años pertenecientes a una unidad educativa particular de la ciudad de Ambato. Para medir las variables de estudio, se aplicó el Inventario de Hostilidad Agresividad de Buss-Durke adaptado por Carlos Reyes Romero en 1987 y el Test de Dependencia a Videojuegos adaptado por Salas, Merino, Choliz y Marco en 2017. Los resultados mostraron que existe una relación positiva leve entre la variable hostilidad y dependencia a videojuegos, en hostilidad se reflejó mayor prevalencia en el nivel alto y en dependencia a videojuegos un nivel moderado. Además, se encontraron diferencias significativas en la dependencia a videojuegos de adolescentes de diferentes grupos de edad.

PALABRAS CLAVES: ADOLESCENCIA; AGRESIVIDAD; DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS; HOSTILIDAD

“HOSTILITY AND DEPENDENCE ON VIDEO GAMES IN ADOLESCENTS”

ABSTRACT

The hostility is defined as an emotional state that ranges in intensity from mild irritation to rage or anger, while video game dependence is a non-chemical addiction that derives in a potentially addictive behavior. The principal objective of this study was to analyze the correlation between the variables hostility and videogame dependence in adolescents. The design of this study was quantitative non-experimental, whit a descriptive-correlational approach. The sample included 90 young people between 12 and 16 years of age belonging to a private educational unit in the city of Ambato. To measure the study variables, were applied the Buss-Durke Hostility Aggressiveness Inventory adapted by Carlos Reyes Romero in 1987 and the Video Game Dependence Test adapted by Salas, Merino, Choliz and Marco in 201. The results revealed that there is a slight positive relationship between the hostility and video game dependence, whit a higher prevalence of hostility at a high level and moderate level of video game dependence. In addition, significant differences were found in the video game dependence of adolescents of different ages.

KEY WORDS: ADOLESCENCE; AGGRESSIVENESS; VIDEO GAME DEPENDENCE; HOSTILITY

INTRODUCCIÓN

La adolescencia es la etapa en donde se producen cambios físicos, psicológicos y sociales, los mismos que tienen un impacto en la forma de pensar, sentir, tomar decisiones e interactuar con el entorno. El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2020), menciona que durante este período se logra desarrollar habilidades u oportunidades académicas, experimentando emociones desconocidas. En este sentido, es importante abordar temas como la hostilidad y dependencia a videojuegos, dado que esta última se ha identificado como una problemática importante en esta etapa de vida.

La hostilidad se define como un estado emocional caracterizado por la presencia de sentimientos que oscilan en su intensidad, desde una leve irritación o molestia hasta llegar a la furia o rabia (Spielberger et al., 1983). Este estado emocional mantiene una perspectiva negativa de los pensamientos de otros en relación a sí mismos, lo que provoca una desvalorización constante de la imagen de autoridad, creando un ambiente conflictivo entre ellos (Buss, 1961). Por otra parte, la dependencia a los videojuegos se define como una adicción no química que muestra un comportamiento potencialmente adictivo (Griffiths & Beranuy, 2008). Este tipo de adicción puede llegar a desarrollar emociones negativas. Existe evidencia empírica clínica y científica de que jugar en exceso podría transformarse en un problema significativo de adicción, especialmente en juegos online (Chóliz & Marco, 2011). Actualmente la American Psychiatric Association (APA, 2014) incluye al juego patológico dentro de los trastornos no relacionados con el consumo de sustancias, dado que, el uso excesivo de videojuegos produce una activación de recompensa provocando síntomas similares a los activadores de las drogas. Al ser un problema que conduce al deterioro significativo de las áreas de funcionamiento personal, familiar, educativo, y social, su uso ha sido objeto de estudio a nivel global.

La Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2022) señala que el 84% de usuarios que utilizan videojuegos pertenece a edades comprendidas entre 11 a 14 años, de igual forma el 71% de los perfiles corresponde a edades entre 15 a 24 años. En América Latina, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (2019) reveló que en Perú, la población de 6 a 17 años tiene acceso a internet, de la cual el 90.1% de niñas, niños y adolescentes hacen de su uso para actividades de entretenimiento como videojuegos, escuchar música y ver películas. En Ecuador, el Ministerio de Inclusión Económica y

Social (2023) dio a conocer que el 10,86% de los hombres y el 1,98% de mujeres prefiere dedicar su tiempo de ocio a jugar videojuegos. Finalmente, En Tungurahua existe un porcentaje de 5,13% de hombres y 0,80% de mujeres que normalmente consumen videojuegos en su tiempo libre.

La hostilidad ha sido relacionada con la comunicación violenta o agresiva, la cual ha sido estudiada en jóvenes que usan videojuegos. Se ha identificado una relación directa y positiva en estos dos constructos (Zegarra & Torres, 2021). Además, se ha evidenciado que existen sentimientos de enojo, ira y molestias durante el tiempo que se mantienen jugando; sin embargo, estos efectos, en caso de que sean presentes se manifiestan durante un corto tiempo (Mena & Guerrero, 2023).

Algunas investigaciones han demostrado que existe mayor prevalencia de jugar videojuegos en el género masculino especialmente en edades comprendidas de 12 a 18 años. Este mismo grupo muestra una mayor probabilidad de desarrollar adicción, dado que, existe una diferencia de porcentajes. Entre ellos el 13,5% presenta síntomas de juego problemático, mientras que el 3,3% revela una posible dependencia, y en caso de que estos videojuegos tengan contenido violento, podría existir un aumento de hostilidad (Caamal Euan et al., 2020; Rodríguez y García, 2021; Mora Salgueiro et al., 2022; López Casares & Fernández, 2023)

La alta dependencia a los videojuegos genera un bajo desarrollo de habilidades sociales en los adolescentes que utilizan videoconsolas diariamente. Se identificó que el 31% de esta población prefiere no expresar opiniones cara cara. Del mismo modo, los adolescentes que usan con menor frecuencia videoconsolas muestran dificultades para expresarse frente a frente con otras personas (Díaz López et al., 2023).

Otros estudios han revelado que el uso de videojuegos puede contribuir al aumento de actitudes hostiles e inclusive a respuestas agresivas. La agresividad influye dentro del desarrollo de inteligencia emocional y el manejo del estrés, inhibiendo la capacidad de manejar emociones de enojo, control de impulsos, empatía y flexibilidad cognitiva (Orozco Solis, 2021). Se ha demostrado que algunas de estas emociones negativas tienden a ser canalizadas mediante el uso de videojuegos de batalla (Cusme Santos et al., 2020).

A diferencia del uso de videojuegos, la hostilidad se ve relacionada con otras problemáticas como el consumo de alcohol, pues se ha demostrado que los adolescentes que consumen dicha sustancia muestran sentimientos de ira con mayor frecuencia, seguido por actitudes hostiles, hasta derivar con la agresividad verbal y física (Flores et al., 2019). Otra problemática que se relaciona es el desarrollo de la empatía, ya que, dentro de un contexto hostil, la empatía mejora la comprensión del perdón y predice la agresión, a diferencia de contextos vulnerables y seguros (Toro et al., 2023).

A partir de los antecedentes expuestos, es notable la importancia de estudiar esta problemática y contribuir a la investigación en salud mental. De modo que, el presente estudio tiene como objetivo general analizar la correlación entre hostilidad y dependencia a videojuegos.

MATERIALES Y MÉTODOS

El diseño de esta investigación es cuantitativo de tipo no experimental, ya que se obtuvieron resultados a través de la aplicación de instrumentos estandarizados dentro de su entorno natural, sin exponer a los sujetos a estímulos o condiciones externas o manipulación de variables. El alcance es de tipo descriptivo-correlacional, puesto que, primero se describen las variables hostilidad y dependencia a videojuegos para posteriormente determinar la existencia de una posible relación entre sí a partir de la interpretación de los datos. Finalmente su corte es transversal debido a que la aplicación de los instrumentos fue realizada en un periodo de tiempo determinado.

Se tomó en cuenta el muestreo no probabilístico de tipo intencional, dado que, se seleccionaron características de una población limitada en beneficio de la investigación. La muestra obtenida fue un total de 90 adolescentes pertenecientes a una unidad educativa particular de la ciudad de Ambato, con edades comprendidas entre 12 a 16 años, los cuales contaban con las cartas de consentimiento informado autorizado por sus representantes legales, así como el asentimiento de los estudiantes. Dichos estudiantes cumplían con los siguientes criterios de inclusión: estar matriculados legalmente en dicha institución y haber jugado videojuegos por lo menos una vez desde cualquier dispositivo electrónico (teléfono, consola, PC, laptop o tablet). Dentro de los criterios de exclusión, se tomaron en cuenta aquellos participantes que muestren signos de encontrarse bajo efectos de alcohol o de algún medicamento que les impida completar los test. Esto con el fin de que

se garantice la integridad de los datos y las normas éticas de investigación, evitando que exista alguna influencia de factores externos que puedan distorsionar los resultados o dificulte la participación efectiva de los participantes.

Instrumentos

Para la recolección de datos se llevó a cabo el uso de una ficha sociodemográfica, la cual cuenta con datos informativos como: edad, curso, lugar de residencia y si se encuentra o no con un diagnóstico o medicamento psiquiátrico que le impida completar los test.

El instrumento que se utilizó para la variable hostilidad es el inventario de Hostilidad Agresividad de Buss-Durkee, adaptado por el psicólogo Carlos Reyes Romero en 1978. Este instrumento cuenta con 75 ítems de cierto o falso y se compone por una puntuación total a partir de 8 subescalas: violencia, hostilidad indirecta, irritabilidad, negativismo, resentimiento, recelos, hostilidad verbal y culpabilidad. Su nivel de confiabilidad presenta un valor Alfa de Cronbach 0.71 (Prado Verdi, 2018). Por lo que se puede decir que tiene una elevada confiabilidad.

Para la variable dependencia a videojuegos se utilizó el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) elaborado por Choliz y Marco (2011) y adaptado por Salas, Merino, Choliz y Marco (2017). Este test evalúa el grado de dependencia a los videojuegos, donde las primeras 14 preguntas se responden mediante una escala tipo Likert donde; 0: totalmente en desacuerdo, 1: un poco en desacuerdo, 2: neutral, 3: un poco de acuerdo y 4: totalmente de acuerdo. Por otro lado, las demás preguntas restantes puntúan: 0: nunca, 1: rara vez, 2: a veces, 3: con frecuencia y 4: muchas veces. Este instrumento tiene una interpretación de 0 a 100 puntos, donde: (0-31) dependencia baja, (32- 66) dependencia moderada y (67 a 100) dependencia alta. Finalmente, este test cuenta con altos índices de validez y confiabilidad, ya que presenta un índice de Alfa de Cronbach general de 0.94 (Sánchez Domínguez et al., 2021).

Procedimiento

En primera instancia se obtuvo la aceptación del departamento de Bioética de la Universidad Técnica de Ambato. Posteriormente se solicitó la autorización de la rectora de la unidad educativa. Para la carta de consentimiento informado, se llevó a cabo por

medio de la aplicación Google Forms, donde se explicaba brevemente los objetivos de la investigación y los aspectos de confidencialidad de los participantes. Por otro lado, para la recolección del asentimiento informado y aplicación de los test, se procedió a asistir de manera presencial con el material correspondiente a cada uno de las aulas donde se encontraban los estudiantes, acompañado por uno de los inspectores quien procuró que se mantuviera el orden de los estudiantes, con el fin de poder explicar de manera efectiva la carta de asentimiento y las instrucciones de los test. .

Para realizar el análisis estadístico de los resultados se utilizó el programa estadístico Jamovi 2.4.11; a partir de ello, para determinar la correlación entre las variables hostilidad y dependencia a videojuegos se utilizó la prueba de correlación de Pearson, y al cumplirse el supuesto de normalidad y homogeneidad en el cálculo de media de puntuación entre grupos de edad se aplicó la prueba T de student.

RESULTADOS

Análisis de resultados de la variable dependencia a videojuegos

En la tabla 1 se presentan las frecuencias y porcentajes del total de participantes según su nivel de dependencia en el uso de videojuegos.

Tabla 1. Frecuencias de Nivel dependencia videojuegos

Nivel dependencia a videojuegos	Frecuencias	% del Total
Dependencia Alta	9	10.0%
Dependencia Moderada	45	50.0%
Dependencia Baja	36	40.0%

De los 90 participantes evaluados se observa que el nivel de dependencia moderada es la más común, representando el 50% de los casos. Le sigue la dependencia baja con el 40% y por último, la dependencia alta con solo el 10% de los participantes.

Análisis de resultados de la variable hostilidad

En la tabla 2 se exponen las frecuencias de niveles de hostilidad entre adolescentes.

Tabla 2. Frecuencias de nivel de hostilidad

Nivel de Hostilidad	Frecuencias	% del Total
Alto	78	86.7%
Intermedio	2	2.2%
Bajo	10	11.1%

Los resultados en la tabla 2, revelan que la mayoría de los adolescentes exhiben un puntaje alto de hostilidad, representando el 86,7% del total de la muestra. Por otro lado, un 11.1% de la población muestra un puntaje bajo de hostilidad. Finalmente, solo un pequeño porcentaje de adolescentes se mantiene en un punto intermedio con un 2.2%, siendo esta la menor proporción observada en la muestra.

Análisis de comparación de dependencia a videojuegos según la edad

La Tabla 3 se presentan los resultados de la comparación de medias de puntuación en relación con la dependencia a videojuegos en dos grupos de adolescentes divididos por rangos de edad: 12 a 14 años y 15 a 16 años.

Tabla 3. Media de puntuación de dependencia a videojuegos por rangos de edad

	Grupo	N	Media
Dependencia a videojuegos	12 - 14 años	51	45.4
	15 a 16 años	39	30.4

Dado que se cumplieron los supuestos de normalidad y homogeneidad de varianzas se aplicó la prueba T de Student encontrando que si existieron diferencias estadísticamente significativas entre las medias de adolescentes de 12 a 14 años M=45.4 y de 15 a 16 años M=30.4 ($T(88)=3.62$, $p<0.001$).

Análisis de correlación entre hostilidad y dependencia a videojuegos

En la Tabla 4 se presentan los resultados de correlación entre la variable hostilidad y dependencia a videojuegos en una muestra de 90 participantes.

Tabla 4. Correlación entre hostilidad y dependencia a videojuegos

	Dependencia a videojuegos	Hostilidad
N	90	90
W de Shapiro-Wilk	0.977	0.987
Valor p de Shapiro-Wilk	0.111	0.523

De acuerdo a la aplicación de la prueba Shapiro Wilk la distribución de las puntuaciones de hostilidad y dependencia a videojuegos fueron normales, se aplicó la prueba de correlación de Pearson encontrando que existió relación positiva leve entre estas variables (Ro= 0.396, p<0.001).

Discusión

Esta investigación tuvo como objetivo principal determinar si existe relación entre las variables hostilidad y dependencia a videojuegos. A partir de los resultados obtenidos se pudo encontrar que existe una relación positiva leve entre las variables. El coeficiente de correlación de Pearson fue de r=0,396 y el nivel de significancia fue de (p<0.001), lo que significa que a medida que aumenta la dependencia a videojuegos, también tiende a aumentar el nivel de hostilidad en los adolescentes. Estos resultados coinciden con la investigación realizada por Estrada, Gallegos & Paricahua (2023) quienes encontraron que existía una relación directa y significativa entre la dependencia a videojuegos con la dimensión Hostilidad (r=0,477; p<0,05). Esto puede deberse a varios factores, ya sea el tipo de juego, edad, tiempo de exposición o la falta de control por parte de los padres, ya que algunos de los videojuegos en especial aquellos con contenido violento, pueden influir en el control de impulsos de los adolescentes (Gómez et al., 2024).

En cuanto al nivel de dependencia a videojuegos se identificó que existe una mayor predominancia en el nivel moderado representando el 50% de la muestra, a

diferencia del nivel bajo con un total del 40%. Estos datos se pueden comparar con la investigación realizada en Perú, donde evaluaron el nivel de dependencia a videojuegos en adolescentes escolares, determinando que el nivel predominante fue el regular con un 46,67% (Mendoza, 2023). Sin embargo, estos resultados no coinciden con la investigación de Huamán Murillo (2024) quien al evaluar dicha variable en estudiantes de secundaria encontró que en su mayoría el 74% manifiesta un nivel bajo y el 25% un nivel medio. Este contraste puede deberse a que algunos estudiantes utilizan los videojuegos como una actividad de ocio. Por otro lado, que se manifieste un nivel moderado a alto puede deberse a la activación de recompensa que conlleva el uso diario de videojuegos, lo que provoca dificultad para dejar de jugar a pesar de que dicha conducta puede llegar a ser problemática si se realiza en exceso (Estrada Araoz et al., 2023).

En cuanto a hostilidad se determinó que el 86,7% de los adolescentes presenta puntuaciones altas, lo que hace probable que al menos la mayor parte de los adolescentes evaluados muestren una tendencia a la agresividad. Estos resultados pueden compararse con un estudio realizado por Estrada, Gallegos, Mamani & Zuloaga (2021) quienes evaluaron los niveles de agresividad en estudiantes peruanos de secundaria, donde en la dimensión de hostilidad obtuvo un nivel moderado de 58,4%, además más de la tercera parte presentaron altos niveles de agresividad. Por otro lado, los resultados de esta investigación no coinciden con el estudio de Machuca Ledesma et al. (2024), quienes reportaron que el 34,65% de los participantes mostraron niveles bajos de hostilidad, mientras que el 27,5% mostro niveles altos. Los altos niveles de hostilidad pueden ser causa de un déficit de habilidades sociales e inteligencia emocional, puesto que, permite la capacidad de controlar el enojo, los impulsos y generar estados emocionales en relación a otros, adaptándose a los cambios de manera flexible (Orozco Solis, 2021; Díaz López et al., 2023). Es importante mencionar que a pesar de no haberse aplicado el mismo test, los resultados resaltan los niveles correspondientes a la población de estudio, lo cual permite realizar una comparación de sus resultados.

Por otro lado, se hallaron diferencias significativas al comparar las medias de dependencia a videojuegos entre adolescentes de 12 a 14 años (M=45.4) y los de 15 a 16 años (M=30.4), por lo tanto en promedio los adolescentes más jóvenes tienen una mayor dependencia a videojuegos en comparación con los adolescentes de mayor edad. Estos

resultados son similares a una investigación en España, donde se observó que los adolescentes de 12 a 15 años juegan con más frecuencia, mientras que los de 16 a 17 años indican más horas de juego semanalmente, reflejando diferencias en el patrón de uso de videojuegos según la edad (Mora et al., 2022). Esta similitud podría presentarse debido al tiempo de exposición, siendo este un factor predictor, pues se ha demostrado que los jóvenes que juegan hasta altas horas de la noche y presentan mayor tendencia a desarrollar dicha adicción (Rodríguez & García, 2021).

Finalmente, es importante mencionar las limitaciones a tomar en cuenta en el estudio, en primer lugar la falta de algunos datos sociodemográficos como el género de los participantes y el tiempo promedio dedicado al uso de videojuegos, dificulta una comprensión más completa de cómo estos factores influyen en los niveles de dependencia a videojuegos y hostilidad. En segundo lugar, la muestra utilizada fue relativamente pequeña debido al permiso y aceptación de la población de estudio, lo que tomó un tiempo considerable de espera. Por último, la autoadministración de los cuestionarios en cada uno de los estudiantes puede introducir sesgos o errores durante la recopilación de datos, debido al espacio en el que se encontraban.

CONCLUSIONES

A partir de esta investigación, se ha concluido que existe una relación positiva leve entre la dependencia a videojuegos y la hostilidad en adolescentes, por ende, a medida que aumentan los niveles de dependencia a videojuegos también aumenta los niveles de hostilidad entre los jóvenes. Cabe mencionar que aunque la relación no es tan fuerte, es significativa, lo que sugiere una conexión entre el uso intensivo de videojuegos y el estado emocional hostil. Estos resultados, respaldados por estudios previos, resaltan la importancia de considerar el impacto de los videojuegos en el comportamiento agresivo de los jóvenes especialmente aquellos con contenido violento. Asimismo, resalta la necesidad de fomentar un uso equilibrado y consciente de los videojuegos, anteponiendo otras actividades recreativas que no necesariamente impliquen el uso de la violencia.

Además, se observó que existe mayor prevalencia de dependencia a videojuegos en el nivel moderado dentro de la muestra de adolescente, esto indica una tendencia preocupante que requiere intervenciones preventivas de tratamiento para abordar la posible adicción a videojuegos en esta población. Al mismo tiempo, se encontraron altos

niveles de hostilidad, lo que sugiere la posibilidad de derivar en conductas agresivas, es por ello, la necesidad de promover habilidades sociales y emocionales en los jóvenes con el fin de gestionar adecuadamente sus emociones y comportamientos agresivos.

La investigación también reveló las diferencias significativas de dependencia a videojuegos según la edad de los adolescentes, encontrando que los más jóvenes mostraron una mayor dependencia a comparación con sus pares mayores. Estos hallazgos, respaldados por estudios previos que destacan el aumento de la exposición como un factor predictor de la adicción, subrayan la importancia de considerar la edad, el tiempo de juego y el patrón de uso como variables influyentes en el desarrollo de la dependencia a videojuegos.

Esta investigación ofrece una contribución al campo de la psicología al abordar temas como la dependencia a videojuegos y la hostilidad, pues al encontrarnos actualmente en una era digital, donde la tecnología esta omnipresente en la vida cotidiana de los jóvenes, comprender como esto afecta en su salud mental y emocional es de suma importancia. Por ello se recomienda realizar investigaciones adicionales que consideren factores como el tipo de juego, la personalidad y el entorno familiar de los participantes, para una visión más amplia, que permita el diseño de intervenciones preventivas específicas que aborden esta problemática y fomenten habilidades socioemocionales en los jóvenes.

REFERENCIAS

American Psychiatric Association (Ed.). (2014). *Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM-5*. American Psychiatric Publishing.

Asociacion Española de Videojuegos [AEVI]. (2022). *The videogame industry in Spain in 2022*. https://www.aevi.org.es/web/documentacion/estudios-y-analisis/

Buss, A. H. (1961). *The psychology of aggression*. Wiley. https://hdl.handle.net/2027/mdp.39015002189176?urlappend=%3Bseq=9

Caamal Euan, S. E., Loria Quijano, A. M., Mas Delgado, G. P., & Turriza Herrera, V. G. (2020). Diferencias entre hombres y mujeres en el uso de videojuegos violentos. *Revista de Estudios Clínicos e Investigación Psicológica*, *10*(20), 182-193.

Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, *27*(2), Article 2. https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051

Cusme Santos, M., Pinto Escalona, V., & Mogrovejo Gualpa, J. (2020). Videojuego en adolescentes: Una forma de alienación a los problemas familiares: *Yachana Revista Científica*, *9*(3), Article 3. http://revistas.ulvr.edu.ec/index.php/yachana/article/view/680

Díaz López, A., Maquilón Sánchez, J. J., Mirete Ruiz, A. B., Díaz López, A., Maquilón Sánchez, J. J., & Mirete Ruiz, A. B. (2023). Habilidades Sociales en el Contexto Presencial y Online: Interferencia del Uso Problemático de la Videoconsola. *Sisyphus - Journal of Education*, *11*(1), 167-179. https://doi.org/10.25749/sis.28433

Ecuador. Ministerio de Inclusión Económica y Social. (2023). *Identificación de las necesidades, temáticas de interés social y uso del tiempo libre en los jóvenes participantes de las iniciativas de la dirección de juventudes del ministerio de inclusión económica y social.*

https://info.inclusion.gob.ec/index.php/estudios?download=2599:estudio-de-identificacion-de-las-necesidades-tematicas-de-interes-social-y-uso-del-tiempo-libre-en-los-jovenes-participantes-de-las-iniciativas-de-la-direccion-de-juventudes-del-ministerio-de-inclusion-economica-y-social

Estrada Araoz, E. G., Gallegos Ramos, N. A., Mamani Uchasara, H. J., & Zuloaga Araoz, M. C. (2021). Autoestima y agresividad en estudiantes peruanos de educación secundaria. *AVFT – Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, *40*(1), Article 1. http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_aavft/article/view/22350

Estrada Araoz, E. G., Gallegos Ramos, N. A., & Paricahua Peralta, J. N. (2023). Trastorno por uso de videojuegos y comportamiento agresivo en adolescentes de educación secundaria: Un estudio transversal en Perú. *Gaceta Médica de Caracas*, *131*(S3). http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_gmc/article/view/26562

Flores-Garza, P. L., López-García, K. S., Guzmán-Facundo, F. R., Rodríguez-Aguilar, L., & Jiménez-Padilla, B. I. (2019). Consumo de alcohol y su relación con la agresividad en adolescentes de secundaria: Consumo de Alcohol y Agresividad en Adolescentes. *Revista Internacional de Investigación en Adicciones*, *5*(1), Article 1. https://doi.org/10.28931/riiad.2019.1.05

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2020). *Desarrollo y participación de la adolescencia*. unicef para cada infancia. https://www.unicef.org/es/desarrollo-y-participacion-de-la-adolescencia

Gómez Alvarez, I., Yañacc Pacuri, D., Malca Peralta, S. S., & Morales García, W. C. (2024). Dependencia a videojuegos como predictor de agresividad en adolescentes de Lima Este durante el confinamiento por la COVID-19. *Electronic Journal of Research in Education Psychology*, *22*(62), Article 62. https://ojs.ual.es/ojs/index.php/EJREP/article/view/8583

Griffiths, M. D., & Fargues, M. B. (2008). Adicción a los videojuegos: Una breve revisión psicológica. *Revista de Psicoterapia*, *19*(73), Article 73. https://doi.org/10.33898/rdp.v19i73.792

Huamán Murillo, J. F. (2024). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular de Piura, 2023. *Journal of Neuroscience and Public Health*, *4*(1), Article 1. https://doi.org/10.46363/jnph.v4i1.3

López Casares, D., & Fernández, T. (2023). La adicción a los videojuegos y el rendimiento escolar en los adolescentes. *Educación, tecnología, innovación y transferencia del conocimiento*, 335-346. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9262205

Machuca Ledesma, A. A., Huallanca Carhuancho, K. E., & Cabieses Pechú, C. J. (2024). Autoestima, agresividad y salud en estudiantes adolescentes. *Revista Vive*, *7*(19), Article 19. https://www.revistavive.org/index.php/revistavive/article/view/423

Mena Medina, H., & Guerrero Liñana, P. (2023). Efectos de los videojuegos violentos sobre la agresividad en niños y adolescentes. *Revista Iberoamericana de Enfermería Comunitaria: RIdEC*, *16*(1), 9-18. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9111535

Mendoza Saico, B. (2023). Dependencia a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes escolares. *EDUSER: Revista Científica de Educación*, *10*(1), 7-17. https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/eduser/article/view/2686

Mora Salgueiro, J., Sanmartín Feijóo, S., Braña Tobío, T., Varela Mallou, J., & Rial Boubeta, A. (2022). Hábitos de juego y síntomas de adicción a los videojuegos en adolescentes españoles. *behavioral psychology: Revista internacional de psicología clínica y de la salud*, *30*(3), 627-639. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8735763

Orozco Solis, M. G. (2021). Inteligencia emocional, empatía y buen trato como factores protectores frente a la agresión física en adolescentes. *CES Psicología*, *14*(2), 1-19. https://doi.org/10.21615/cesp.5222

Perú. Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2019). *Informe técnico estado de la niñez y la adolescencia.* https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/boletin_ninez.pdf

Prado Verdi, M. M. O. (2018). Agresividad y estado emocional en estudiantes de Instituciones Educativas de Lima Metropolitana. *Revista de Investigación en Psicología*, *21*(1), 101. https://doi.org/10.15381/rinvp.v21i1.15116

Reyes Romero, C. (1978). *Cuestionario modificado de agresividad de BUSS-DURKEE. Universidad Ricardo Palma*. https://pdfcoffee.com/manual-484-pdf-free.html

Rodríguez Rodríguez, M., & García Padilla, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, *20*(62), 557-591. https://doi.org/10.6018/eglobal.438641

Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, *16*(4). https://www.redalyc.org/journal/647/64753569026/html/

Sánchez Domínguez, J. P., Telumbre Terrero, J. Y., Castillo Arcos, L. del C., Silveira Sosa, E. A. (2021). Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos. *Horizonte sanitario*, *20*(1), 69-78. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2007-74592021000100069&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Spielberger, C., Jacobs, G., Russell, S., & Crane, R. (1983). *The State-Trait Anger Scale. In: Butcher JN, Spielberger CD: Vol. Vol. 2.* Advances in Personality Assessment. https://doi.org/10.4324/9781315825656

Toro, R., Barreto-Zambrano, M. L., Garzón-Velandia, D. C., Sandoval-Escobar, M., Pineda-Marín, C., O'Sullivan, C., Taylor, L., Kerezsy-Morales, G. K., Giraldo-Puerto, M. A., Cárdenas-Ruiz, S., Ramírez-Sierra, Y. V., Alfonso, D., Duarte Valderrama, J. V., Niño Amézquita, J. L., Toro, R., Barreto-Zambrano, M. L., Garzón-Velandia, D. C., Sandoval-Escobar, M., Pineda-Marín, C., … Niño Amézquita, J. L. (2023). Empatía, agresividad y perdón en contextos de vulnerabilidad, hostilidad y seguridad en niños y adolescentes. *Revista Latinoamericana de Psicología*, *55*, 18-28. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0120-05342023000100018&lng=en&nrm=iso&tlng=es

Zegarra Ugarte, S. J., & Torres Pacheco, E. H. (2021). Los video juegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5to año de la IES. ERP.N°45-Puno. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, *5*(18), 426-433. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.185