



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA SALUD

CARRERA DE PSICOLOGÍA

TEMA:

**DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN
ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE LA CIUDAD DE QUITO**

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado en
Psicología

Autor(a)

Sánchez Andino Cristian Fernando

Tutor(a)

Psic. Jirón Jiménez Jonathan Francisco M.Sc

QUITO - ECUADOR

2022

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA
DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, Sánchez Andino Cristian Fernando declaro ser autor del Trabajo de Titulación con el nombre “Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito”, como requisito para optar al grado de Psicólogo general y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 21 días del mes de Julio de 2022, firmo conforme:

Autor: Cristian Fernando Sánchez Andino



Firma:

Número de Cédula: 1751533769

Dirección: Pichincha, Quito.

Correo Electrónico: csanchez13@indoamerica.edu.ec

Teléfono: 0986006192

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE LA CIUDAD DE QUITO” presentado por Cristian Fernando Sánchez Andino para optar por el Título Psicólogo general.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, agosto del 2022

**JONATHAN
FRANCISCO
O JIRON
JIMENEZ** Firmado
digitalmente por
JONATHAN
FRANCISCO JIRON
JIMENEZ
Fecha: 2022.09.02
14:10:12 -05'00'

.....
Psic. Jonathan Francisco Jirón Jiménez M.Sc

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Psicólogo general, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, agosto del 2022



Cristian Fernando Sánchez Andino
1751533769

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE LA CIUDAD DE QUITO**, previo a la obtención del Título de Psicólogo general, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, agosto del 2022



Firmado electrónicamente por:
**DORIS
JACQUELINE
PEREZ VEGA**

.....
M.Sc. Doris Jacqueline Pérez Vega
LECTOR



Firmado electrónicamente por:
**MARIA SOLEDAD
MALES
VILLEGAS**

.....
M.Sc. María Soledad Males Villegas
LECTOR

DEDICATORIA

Este proyecto de titulación está dedicado a mis padres que son y serán un pilar fundamental en mi vida

A mi abuelo que a pesar de los años ha seguido apoyándome incansable y desinteresadamente

Al amor de mi vida que gracias a su ayuda he logrado ser mejor estudiante, pero sobre todo mejor persona.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a todos los docentes que contribuyeron en mi formación académica a lo largo de la carrera.

A mis tutores por la ayuda y seguimiento en el proceso de realización del proyecto de titulación

INDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN PARA EL REPOSITORIO DIGITAL.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTOS.....	vii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	3
Formulación del problema.....	7
Importancia.....	7
OBJETIVOS.....	8
Objetivo General.....	8
Objetivos Específicos.....	8
MARCO METODOLÓGICO.....	8
Paradigma de la investigación.....	8
Enfoque de la investigación.....	8
Diseño de la investigación.....	8
Población y Muestra.....	9

Instrumento de investigación	9
RESULTADOS	10
DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	14
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	18

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1 (Recuento de las edades de los participantes).....	10
Tabla No. 2 (Recuento de universidades).....	11
Tabla No. 3 (Correlación de Spearman)	11
Tabla No. 4 (Medidas de tendencia central variable 1)	12
Tabla No. 5 (Medidas de tendencia central variable 2)	13
Tabla No. 6 (Correlación entre dependencia a los videojuegos y datos sociodemográficos)	13
Tabla No. 7 (Correlación entre conductas agresivas y datos sociodemográficos)	13

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1 (Recuento del sexo de los participantes).....	10
Gráfico No. 2 (Recuento estado civil de los participantes)	10
Gráfico No. 3 (Recuento de la modalidad de juego)	11
Gráfico No. 4 (Diagrama de dispersión)	12
Gráfico No. 5 (Niveles de dependencia a los videojuegos)	12
Gráfico No. 6 (Niveles de conductas agresivas).....	13

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA SALUD
CARRERA DE PSICOLOGÍA

**TEMA: DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS
EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE LA CIUDAD DE QUITO**

AUTOR: Cristian Fernando Sánchez Andino

TUTOR: M.Sc. Jonathan Francisco Jirón Jiménez

RESUMEN EJECUTIVO

El siguiente estudio tiene como objetivo general identificar los niveles de dependencia a los videojuegos de los estudiantes universitarios de la ciudad de Quito, como objetivos específicos identificar los niveles de dependencia a los videojuegos de los estudiantes universitarios de la ciudad de Quito, reconocer los niveles de agresividad de los estudiantes universitarios de la ciudad de Quito y comparar la diferencia de los niveles de dependencia a los videojuegos y niveles de agresividad de los estudiantes universitarios de la ciudad de Quito según la edad, sexo y estado civil. El diseño metodológico fue correlacional, conto con la participación de 98 estudiantes de 18 años en adelante. Se utilizaron dos instrumentos para la medición de las variables: el test de dependencia a los videojuegos de Choliz y Marco y el cuestionario de agresión de Buss y Perry. Los resultados dan a conocer una correlación altamente significativa positiva. Se concluye que si existe una relación entre los niveles de dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas. También se concluye que los niveles de dependencia a los videojuegos y niveles de conductas agresivas son en la mayoría de los participantes bajos.

DESCRIPTORES: adicción, agresividad, correlación, estudiante universitario

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA SALUD
CARRERA DE PSICOLOGÍA

**THEME: VIDEOGAMES DEPENDENCE AND AGGRESSIVE BEHAVIORS
IN COLLEGE STUDENTS FROM QUITO**

AUTHOR: Cristian Fernando Sánchez Andino

TUTOR: M.Sc. Jonathan Francisco Jirón Jiménez

ABSTRACT

The next study has as general objective to identify the levels of dependence to video games of university students in the city of Quito, as specific objectives to identify the levels of dependence to video games of university students in the city of Quito, to recognise the levels of aggressiveness of university students in the city of Quito and to compare the difference in the levels of dependence to video games and levels of aggressiveness of university students in the city of Quito according to age, sex and marital status. The methodological design was correlational, with the participation of 98 students aged 18 and over. Two instruments were used to measure the variables: Choliz and Marco's video game dependence test and Buss and Perry's aggression questionnaire. The results show a highly significant positive correlation. It is concluded that there is a relationship between the levels of dependence on video games and aggressive behaviour. It is also concluded that the levels of video game dependence and levels of aggressive behaviour are low in most of the participants.

KEYWORDS: addiction, aggressiveness, correlation, university students

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE LA CIUDAD DE QUITO

*Videogames Dependence and Aggressive Behaviors in College Students
from Quito*

Autor: Cristian Sánchez-Andino

csanchez13@inndoamerica.edu.ec

Tutor: Jonathan Jiron-Jimenez

jonathanjiron@uti.edu.ec

Lector: Doris Pérez-Vega

dorizperez@uti.edu.ec

Lector: María Males-Villegas

mariamales@uti.edu.ec

Trabajo de Integración
Curricular previo a la
obtención del título de
Licenciado en Psicología

Modalidad:
Investigación Cuantitativa.

Quito, Ecuador
Agosto de 2022

RESUMEN

El siguiente estudio tiene como objetivo general identificar los niveles de dependencia a los videojuegos de los estudiantes universitarios de la ciudad de Quito, como objetivos específicos identificar los niveles de dependencia a los videojuegos de los estudiantes universitarios de la ciudad de Quito, reconocer los niveles de agresividad de los estudiantes universitarios de la ciudad de Quito y comparar la diferencia de los niveles de dependencia a los videojuegos y niveles de agresividad de los estudiantes universitarios de la ciudad de Quito según la edad, sexo y estado civil. El diseño metodológico fue correlacional, conto con la participación de 98 estudiantes de 18 años en adelante. Se utilizaron dos instrumentos para la medición de las variables: el test de dependencia a los videojuegos de Choliz y Marco y el cuestionario de agresión de Buss y Perry. Los resultados dan a conocer una correlación altamente significativa positiva. Se concluye que si existe

ABSTRACT

The next study has as general objective to identify the levels of dependence to video games of university students in the city of Quito, as specific objectives to identify the levels of dependence to video games of university students in the city of Quito, to recognise the levels of aggressiveness of university students in the city of Quito and to compare the difference in the levels of dependence to video games and levels of aggressiveness of university students in the city of Quito according to age, sex and marital status. The methodological design was correlational, with the participation of 98 students aged 18 and over. Two instruments were used to measure the variables: Choliz and Marco's video game dependence test and Buss and Perry's aggression questionnaire. The results show a highly significant positive correlation. It is concluded that there is a relationship between the levels of dependence on video games and aggressive behaviour. It is also concluded that the levels of video game dependence and levels

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito

una relación entre los niveles de dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas. También se concluye que los niveles de dependencia a los videojuegos y niveles de conductas agresivas son en la mayoría de los participantes bajos.

Palabras Clave: *adicción, agresividad, correlación, estudiante universitario*

of aggressive behaviour are low in most of the participants.

Keywords: *addiction, aggressiveness, correlation, university students*

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito

1. INTRODUCCIÓN.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los videojuegos han marcado la infancia de muchas personas, desde la consola Atari hasta la más nueva PS5 fueron y son influencia para millones de personas, pero eso no lo desliga de polémicas. Al inicio se pensaba en los videojuegos como una forma de estimular diferentes procesos cognitivos, siendo la memoria, atención y concentración en los que más se enfocaron. En los siguientes años dichos juegos fueron evolucionando, existiendo géneros específicos para cada tipo de jugador como lo son los de aventura, terror, deportes, estrategia entre otros. Así como existen géneros también está la modalidad en la que se manejan, los videojuegos "offline" y por contraparte están los juegos "online" que es la modalidad en la que se enfoca esta investigación.

Aunque los videojuegos a nivel doméstico no fueron lanzados hasta 1977, con la consola de Atari, las preocupaciones de que los juegos pudieran aumentar el comportamiento violento de los niños en casa se hicieron evidentes. Las críticas iniciales hacia los videojuegos se centraron en los contenidos violentos, pero pronto se hicieron eco otras críticas. Estas críticas temían que los videojuegos pudieran convertirse en adicción y que los niños y adolescentes pudieran perder la capacidad de interactuar socialmente como resultado de pasar demasiado tiempo jugando.

El debate sobre los videojuegos en la década de 1980 se centró en si eran adictivos y si los niños que los jugaban se alejaban socialmente, la violencia en los videojuegos

volvió a estar en el centro de la atención en 1992, con el lanzamiento de Mortal Kombat, un juego de lucha que se caracterizaba por la violencia gráfica y el uso de golpes mortales, también llamado fatality. Generó una ola de críticas de grupos de padres, líderes religiosos y legisladores. A raíz de estas críticas, se llevaron a cabo investigaciones para determinar si los videojuegos aumentaban el comportamiento violento de los niños y los adolescentes. Según Pacheco et. al (2017) el videojuego más controversial de la historia es sin duda Grand Theft Auto. La saga GTA ha sido objeto de numerosas críticas a lo largo de los años, principalmente debido a su contenido violento y sexual. Aunque la mayoría de las críticas han sido infundadas, el hecho es que el juego ha sido responsable de algunos actos de violencia real como por ejemplo el perpetrado por Devin Moore en 2005 quitándole un arma a un policía, disparo a 3 oficiales para después escapar de la comisaria robando una patrulla. Este y otros hechos han llevado a que se le prohibiera en algunos países.

Un videojuego es un juego electrónico en el que se puede interactuar mediante un dispositivo de entrada, como un controlador, un teclado o un mouse, y en el que se muestra una imagen en un dispositivo de salida, como una pantalla de televisión o un monitor de ordenador. Existen videojuegos offline y online, un videojuego offline es un videojuego que se puede jugar sin conexión a Internet. Los videojuegos offline suelen ser más simples y menos interactivos que los videojuegos en línea, ya que los jugadores no pueden interactuar entre sí en tiempo real, en cambio el videojuego online es un videojuego que se

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito

puede jugar a través de Internet. Los videojuegos en línea suelen ser más interactivos y sociales que los videojuegos tradicionales, ya que los jugadores pueden interactuar entre sí en tiempo real.

Existen varios géneros en los videojuegos entre los que destacan los MMO (massive multiplayer online) que es un acrónimo que significa juego masivo en línea. Un MMO es un videojuego en línea que puede tener un número ilimitado de jugadores simultáneos. Los MMO suelen tener un mundo virtual persistente en el que los jugadores pueden interactuar entre sí y con el entorno. Otro de los géneros más frecuentados por los usuarios es el MMORPG (masive multiplayer online role playing game) es un acrónimo que significa juego masivo en línea de rol. Es un videojuego en línea en el que los jugadores adoptan el papel de personajes ficticios y se sumergen en un mundo de fantasía. Los MMORPG suelen tener una estructura de juego más compleja que los MMO, y los jugadores pueden subir de nivel a medida que avanzan en el juego.

Los MOBA (multiplayer online battle arena) es un acrónimo que significa juego en línea de batalla por equipos. Un MOBA es un videojuego en línea en el que dos equipos de jugadores compiten en un campo de batalla virtual. Los MOBAs suelen tener una estructura de juego más competitiva y táctica que los MMO, y los jugadores pueden elegir entre una variedad de personajes con diferentes habilidades.

Hablando de videojuegos en concreto Ariza et. al (2021) indica que su uso se ha delimitado ampliamente a los hombres, si bien las mujeres también pueden disfrutar y

divertirse con los juegos de video, el sexo masculino es el que ha adoptado un comportamiento abusivo y en la época de pandemia se intensificó.

En el CIE 11 ya se estipula la adicción a los videojuegos como un trastorno mental, el cual se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente y recurrente, se incluyen los juegos en línea, fuera de línea y otros, OMS, (2022).

Como síntomas podemos observar un control del tiempo deteriorado en relación con la frecuencia, duración e intensidad que el sujeto invierte en dichos juegos, así como otorgar una prioridad mayor para jugar incluso dejando a lado obligaciones, intereses y actividades diarias. Como consecuencia puede causar una gran angustia y un deterioro en áreas personales, sociales, familiares, laborales, educativas entre otras.

Cholíz y Marco (2011) explican varios factores que conllevan a la dependencia de videojuegos, varios de ellos como lo pueden ser los de estrategia y rol, influyen a que el usuario sienta una inmersión en ese mundo virtual que puede llevar a dichos jugadores a compartir experiencias, trucos, formando parte de clanes o yendo más lejos formando su identidad. Los videojuegos en momentos logran extender la esfera personal o las actividades diarias del sujeto adhiriendo significados sociales y patrones de conducta interpersonales. Como al igual los videojuegos offline de campañas plantean varios niveles con distintos valores de dificultad lo cual permite al usuario adentrarse más para superar sus metas y mejorar sus logros.

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito

Cholíz y Marco (2011) determinan que los videojuegos producen un "Incremento en autoestima y sensación de dominio. La ejecución exitosa de videojuegos favorece el propio auto-concepto, ya que permite demostrar a uno mismo y a los demás las habilidades adquiridas, algunas de las cuales son socialmente deseables."

La violencia en los videojuegos se ha centrado mayormente en su posible efecto sobre los niños y los adolescentes, los adultos también juegan videojuegos y pueden verse afectados por la violencia en ellos. La violencia en los videojuegos se ha asociado con una serie de consecuencias negativas para los adultos, incluida la agresión, la desensibilización hacia la violencia y la aceptación de la violencia en la vida real. Aunque la mayoría de las investigaciones se han centrado en los efectos de la violencia en los videojuegos en los niños y los adolescentes, un número creciente de estudios se está centrando en los efectos de la violencia en los videojuegos en los adultos como el estudio de Dorantes (2017). Estos estudios están comenzando a establecer una relación causal entre la violencia en los videojuegos y el comportamiento violento de los adultos.

La situación actual del mundo nos ha puesto en contacto directo con la tecnología, al haber vivido un confinamiento, las clases en línea y teletrabajo están a orden del día, esto ha provocado un aumento en varios ámbitos como el uso de Internet y redes sociales, uso de teléfonos móviles y consumo de videojuegos. Según una investigación realizada por Ariza et. al (2021). Los niveles del uso de la Internet si bien en esta última década han sido altos, la pandemia ha

incrementado su uso tanto en hombres como mujeres no existiendo una diferencia significativa entre ambos sexos como existía antes de la pandemia, al igual que sucede con las redes sociales que no han visto diferencias de su uso, al contrario, con el teléfono móvil que han sido las mujeres las que en la pandemia han hecho de su uso un comportamiento abusivo.

Cuando hablamos de conducta podemos decir que es el modo en que el sujeto interactúa con su entorno, Pavlov (1902) consideraba que la conducta de un organismo era una función de las relaciones estímulo-respuesta. En su famoso experimento con los perros, Pavlov (1902) descubrió que los perros asociaban el sonido de una campana con el hecho de que iban a recibir comida. Esta asociación se convirtió en una respuesta condicionada, lo que significa que el perro respondería a la campana con el mismo comportamiento que mostraría si realmente hubiera comida. En cambio, Watson (1920) consideraba que la conducta de un organismo era una función de sus estados internos, y no de las relaciones estímulo-respuesta. En lugar de considerar la conducta como una función de estímulos y respuestas, Watson consideraba que la conducta era una función de estados internos, como sentimientos y pensamientos.

Buss (1961) definió la agresividad como "cualquier forma de conducta dirigida contra otra persona que cause o tenga el potencial de causar daño". La agresividad puede manifestarse de varias maneras, incluyendo la violencia física, el bullying y el acoso. La agresividad puede ser una respuesta a una amenaza percibida o puede

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito

ser una forma de obtener lo que se quiere. La agresividad también puede ser una forma de expresar el enojo o la frustración.

Buss y Perry (1992) definen la agresividad como "una forma de comportamiento intencional que causa daño físico o psicológico a otra persona". Según estos autores, la agresividad puede manifestarse de forma física, verbal o psicológica, y puede ser dirigida hacia uno mismo, hacia otras personas o hacia el ambiente en general. La agresividad puede ser impulsiva o premeditada, y puede ser provocada por una amenaza o una frustración.

Buss y Perry (1992) mencionaron que la agresión es un tipo de respuesta constante y permanente que manifiesta la singularidad del individuo; y se da con la intención de dañar a otros, se puede manifestar de dos formas física y verbalmente; el cual estará acompañado por dos emociones, ira y hostilidad.

Según el enfoque del aprendizaje, la agresividad es un comportamiento aprendido a través de la observación, la imitación y la exposición a modelos agresivos, que se caracteriza por la intención de herir y/o dañar a otras personas y/o cosas (Buss y Perry, 1992).

Para Bandura, A. (1977) la agresividad es una conducta aprendida, que se adquiere a través de la observación de modelos significativos.

La agresividad puede ser de dos tipos: Agresión física y Agresión verbal. La agresión física es toda aquella que implica la aplicación de fuerza sobre otra persona con intención de hierirla o atentar contra su

integridad física. Algunos ejemplos son: los golpes, las patadas, las mordeduras, los cabezazos, los empujones, etc.

La agresión verbal es aquella que se expresa a través del habla, es decir, de las palabras, y que tiene como finalidad herir a otra persona. Algunos ejemplos de la agresión verbal son: los insultos, las amenazas, los gritos, las calumnias, las burlas, etc.

Violencia, según la OMS (2002) la define como "El uso intencional de la fuerza o el poder físico, de hecho, o como amenaza, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones".

En la definición de Spielberger et al. (1983; 1985), ira es una emoción, que se caracteriza por la presencia de una carga afectiva negativa. La intensidad de la carga afectiva varía de un sujeto a otro y en el mismo sujeto en diferentes momentos y situaciones. La reacción de ira se caracteriza por tres componentes: un componente afectivo, un componente conductual y un componente cognitivo. El componente afectivo es la sensación de malestar que se produce en la persona que está enfadada. El componente conductual está compuesto por los actos físicos y verbales de las personas enfadadas. El componente cognitivo está compuesto por los pensamientos de las personas que las llevan a enfadarse.

La ira puede ser una emoción muy útil. Nos permite responder a las amenazas, nos motiva a luchar o huir, y nos protege de los daños. La ira también nos ayuda a expresar nuestras necesidades y límites. Sin embargo,

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito

la ira también puede ser perjudicial. Puede dañar nuestras relaciones, nuestra salud y nuestro bienestar. La ira puede ser desencadenada por muchas cosas. Las personas que son fácilmente enfadadas suelen tener dificultades para controlar su enojo. A menudo, reaccionan de manera exagerada o inapropiada a las situaciones.

Autores como Berkowitz (1996) nos plantean que la hostilidad se trata del elemento cognitivo y evaluador que se reverbera en un dictamen negativo sobre otro. En la mayoría de ocasiones, la hostilidad hacia otra persona suele ser el resultado de una evaluación negativa de su personalidad y/o de su conducta. No obstante, también puede surgir en función de las diferencias que existen entre las personas, especialmente en lo que concierne a las creencias, las ideas políticas o las preferencias religiosas.

La hostilidad, se expresa mediante la agresión, el enfado y la crítica. La agresión es la reacción hostil más evidente. Los enfados son reacciones hostiles que se producen como consecuencia de factores externos. La crítica, por su parte, es una forma de hostilidad más indirecta. Se produce cuando alguien trata de justificar sus propias acciones negativas hacia los demás.

Si bien existen varias investigaciones que describen cómo estas dos variables pueden interactuar entre sí, están enfocadas a una población más joven, adolescentes de escuelas y colegios como lo es la investigación de Chamarro et al. (2014) realizada en Barcelona, trabajando con 5538

alumnos de 1ro a 4to de secundaria obteniendo evidencias de que el 5.5% de varones y el 0.7% de las mujeres presentan problemas severos con el uso de videojuegos, no siempre provocando conductas agresivas.

En cuanto al tratamiento de adicciones a videojuegos, en la actualidad existen pocos centros especializados y los que existen se encuentran en Estados Unidos y en países de oriente como China, Corea del Sur y Japón. En España, en cambio, el único centro de este tipo se encuentra en Madrid, el cual ya ha atendido a cerca de cien pacientes.

Los videojuegos, como cualquier otro producto, pueden ser considerados una herramienta más de la vida moderna. No obstante, su abuso puede derivar en consecuencias negativas para la persona que lo consume, sobre todo si el uso es excesivo. Por ello, su control se considera necesario, y para conseguirlo se debe considerar la edad del niño, la opinión de los padres y la capacidad de autocontrol del propio niño. Dado las escasas investigaciones sobre los videojuegos y conductas agresivas en población adulta he planteado enfocar en esa vía esta investigación

Indagando en el tema y con las revisiones bibliográficas correspondientes he planteado la siguiente pregunta de investigación. ¿Existe una relación entre la dependencia a los videojuegos en línea y los niveles de agresividad en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito?

La investigación sobre la dependencia a los videojuegos y conductas agresivas es de gran

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito

importancia para la comunidad científica, haciendo una exhaustiva revisión de la bibliografía actual y antigua con alta relevancia en el contexto servirá de manera teoría para revisiones y proyectos futuros.

De manera práctica los resultados obtenidos ayudarán a plantear programas de prevención y soluciones a corto y largo plazo tomando en cuenta la población utilizada y la problemática actual del país y el mundo.

A nivel metodológico se podrán realizar más investigaciones siguiendo el hilo de la adicción a los videojuegos implementando a la investigación diversos temas de interés como la ansiedad, el TOC entre otros.

Las limitaciones de este estudio fueron en primer lugar el contexto actual de pandemia al no existir aún total libertad de interacción, la aplicación de los instrumentos y la población siendo estos adultos, limitando la formulación de programas de prevención y solución a poblaciones más jóvenes.

Objetivo General

Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito.

Objetivos Específicos:

- Identificar los niveles de dependencia a los videojuegos de los estudiantes universitarios de la ciudad de Quito.
- Reconocer los niveles de agresividad de los estudiantes universitarios de la ciudad de Quito.
- Comparar la diferencia de los niveles de dependencia a los videojuegos y niveles de agresividad de los estudiantes universitarios de la

ciudad de Quito según la edad, sexo y estado civil.

2. MARCO METODOLÓGICO.

La siguiente investigación se llevó a cabo mediante un enfoque cuantitativo no experimental transeccional. Hernandez, Fernández y Baptista (2014) define el enfoque cuantitativo como la recolección de datos para poder comprobar una problemática planteada mediante el uso de herramientas estadísticas logrando así obtener resultados relevantes para que el investigador compruebe los hechos teóricos.

La investigación transeccional es la que realiza una recolección de datos en un tiempo único con el propósito de explicar las variables y realizar un análisis de su relación en un momento específico. Hernandez, Fernández y Baptista (2014).

El diseño de la investigación fue correlacional, ya que se basó en conocer cómo se comporta una variable o concepto con otra para saber el comportamiento de estas 2 variables. La correlación puede ser positiva o negativa, positiva cuando el sujeto de estudio con alto puntaje en la primera variable tiende a tener altos puntajes en la segunda variable también, al contrario de la negativa que el sujeto tiende a tener una variable con puntaje alto y la otra con un puntaje bajo, incluso negativo (Hernandez, Fernández y Baptista, 2014).

Esta investigación consta de dos variables, una dependiente y otra independiente. Se determina como variable dependiente las conductas agresivas y como variable independiente la adicción a los videojuegos.

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito

La población para esta investigación está conformada por 98 estudiantes de las diferentes universidades e institutos de la ciudad de Quito. Completar la población fue una tarea bastante compleja debido a la problemática política y social que azotó el Ecuador, el gobierno, al decretar estado de excepción y un toque de queda hizo más complicado la participación en la investigación, al ver el poco apoyo, se optó por pedir la participación directamente a los estudiantes mediante el tutor.

Entre los criterios de inclusión está el ser estudiante universitario activo, con un mínimo de 18 años cumplidos hasta la fecha de aplicación de los instrumentos, y estar de acuerdo en participar de la investigación. Para los criterios de exclusión se tomó en cuenta el consentimiento informado, al ser mayores de edad no necesita el consentimiento de sus padres o tutores, pero están en libre derecho de negarse a participar en la investigación.

Esta investigación se llevó a cabo mediante la técnica de encuesta, se compartió el enlace de la encuesta en varios grupos de redes sociales de estudiantes universitarios que usan videojuegos. Se procedió a seleccionar 2 instrumentos para medir cada una de las dos variables. Para la variable adicción a los videojuegos se utilizó el test de dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco del 2011, este mide el nivel de participación que el sujeto tiene con los videojuegos, basado en los criterios del DSM-5 para el diagnóstico del trastorno por dependencia de sustancias. Habiendo revisado y seleccionado varias opciones para la investigación se utilizó este test ya que varias

investigaciones corroboran la eficacia del mismo.

Por otra parte, para la medición de la variable conductas agresivas se utilizó el cuestionario de agresividad de Buss y Perry creado en 1992, mediante el cual podemos medir diferentes componentes de la conducta agresiva como lo son agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira. Se realizó una revisión exhaustiva comparando varios instrumentos para la medición de la agresividad optando por el de Buss y Perry por su fiabilidad y aplicación en otros estudios sobre el tema.

Para la recopilación de datos se utilizó la plataforma de Google Forms, en el cual se encuentra el consentimiento informado al igual que los dos instrumentos utilizados en la investigación, se compartió mediante un enlace directo.

Ya obtenido los datos, para el procesamiento de estos se utilizó Google Sheets que es una hoja de cálculo directamente enlazada con Google Forms para una optimización de tiempo, con esto logramos realizar el análisis estadístico correspondiente. En cambio, para determinar una correlación entre las dos variables de estudio al igual que la comparación de las variables con los datos sociodemográficos se utilizó el Rho de Spearman, mediante el programa SPSS de la empresa IBM.

En cuanto a los aspectos éticos de esta investigación se priorizó el respeto y se garantizó el cumplimiento del acuerdo de confidencialidad. Se precisó la elaboración del consentimiento informado explicando la participación y los beneficios de la

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito

investigación detallando que este proyecto es completamente con fines investigativos.

3. RESULTADOS.

Realizada la aplicación de la encuesta se expondrán los resultados obtenidos en la investigación mediante el programa SPSS. Para el análisis de los datos sociodemográficos se utilizaron medidas de porcentajes, gráficos pasteles y tablas. El análisis correlacional y la comparación de las variables con los datos sociodemográficos se realizó con la prueba estadística Rho de Spearman.

3.1 DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS

Tabla 1
Recuento de las edades de los participantes

Tabla 1. Como se puede observar en la tabla 1, la edad de los participantes se agrupo en 4 secciones. De 18 a 21 años fueron el 33.7% de los participantes, de 22 a 25 fueron el 58.2% siendo la muestra más alta, de 26 a 29 años con el 7.1% de los participantes y finalmente con el 1% los encuestados con la edad de 30 años en adelante.

Figura 1
Recuento del sexo de los participantes

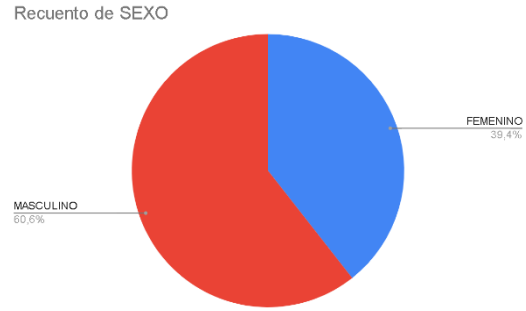


Figura 1. En la figura 1 da cuenta que el

Edad del participante	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
18 a 21	33	33,7	33,7	33,7
22 a 25	57	58,2	58,2	91,8
26 a 29	7	7,1	7,1	99,0
30 en adelante	1	1,0	1,0	100,0
Total	98	100,0	100,0	

género masculino con un 60.6% es el de mayor participación en la investigación, le sigue el género femenino con un 39.4%

Figura 2
Recuento estado civil de los participantes

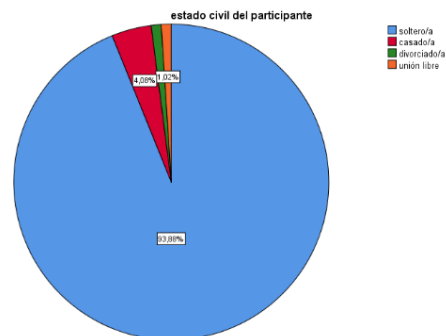


Figura 2. La figura 2 demuestra el estado civil de los participantes predominando los solteros con un 93.9%, le siguen los casados

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito

con un 4.1% y finalmente divorciados y unión libre con 1% respectivamente.

Tabla 2
Recuento de universidades

Universidad a la que pertenece	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Instituto Superior Japón PAO	1	1,0	1,0	1,0
CORDILLERA	4	4,1	4,1	5,1
El pacifico	1	1,0	1,0	6,1
EPN	2	2,0	2,0	8,2
ESPE	1	1,0	1,0	9,2
Instituto_metropolitano_de_diseño	1	1,0	1,0	10,2
PUCE	3	3,1	3,1	13,3
UCE	22	22,4	22,4	35,7
UDLA	5	5,1	5,1	40,8
UHemisferios	1	1,0	1,0	41,8
UIDE	2	2,0	2,0	43,9
UISEK	1	1,0	1,0	44,9
UMET	1	1,0	1,0	45,9
UPB	1	1,0	1,0	46,9
UPN	1	1,0	1,0	48,0
UPS	1	1,0	1,0	49,0
UTE	2	2,0	2,0	51,0
UTEL	1	1,0	1,0	52,0
UTI	47	48,0	48,0	100,0
Total	98	100,0	100,0	

Tabla 2. Como se puede observar en la tabla 2 el conteo de universidad de los participantes es bastante variada encontrando 19 universidades e institutos superiores diferentes. Podemos hacer énfasis en el mayor conteo de datos se da de parte de la Universidad Tecnológica Indoamérica con 47 participantes, le sigue la Universidad Central con 22, la Universidad de las Américas con 5 participantes, el Instituto Cordillera con 4, la Pontificia Universidad Católica del Ecuador con 3 participantes, con 2 participantes respectivamente contaron la Escuela Politécnica Nacional, la Universidad

Internacional del Ecuador y la Universidad Tecnológica Equinoccial.

Figura 3
Recuento de la modalidad de juego

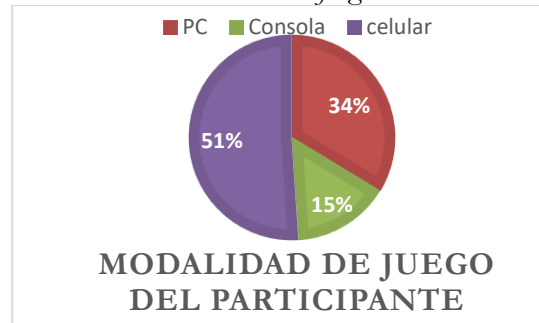


Figura 3. En cuanto a la modalidad de juego de los participantes se observa que el celular con un 51% es el medio preferido de los participantes para jugar, le sigue la PC con 34% y las consolas con un 15%.

3.2 CORRELACIÓN ENTRE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS

Tabla 3
Correlación de Spearman

Correlaciones	DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS	CONDUCTAS AGRESIVAS
Rho de Spearman	1,000	,590**
Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N		0,000
Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	98	98
Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	,590**	1,000
Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	0,000	

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito

N 98 98

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

Tabla 3. Mediante la prueba Rho de Spearman se logra determinar el nivel de correlación de las dos variables. Interpretando la tabla 3 la correlación es altamente significativa con una significancia bilateral <0.01 . El coeficiente de correlación entre la dependencia a los videojuegos y conductas agresivas es de 0,590 logrando una correlación positiva media alta.

videojuegos aumentan las conductas agresivas.

3.3 NIVELES DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Figura 5
Niveles de dependencia a los videojuegos



Figura 5. En cuanto a los niveles de dependencia a los videojuegos se puede determinar que el 33% de los participantes tienen un nivel muy bajo de dependencia, el 42% un nivel bajo, el 19% un nivel medio, un 6% nivel alto de dependencia y 0% en el nivel muy alto.

Figura 4
Diagrama de dispersión

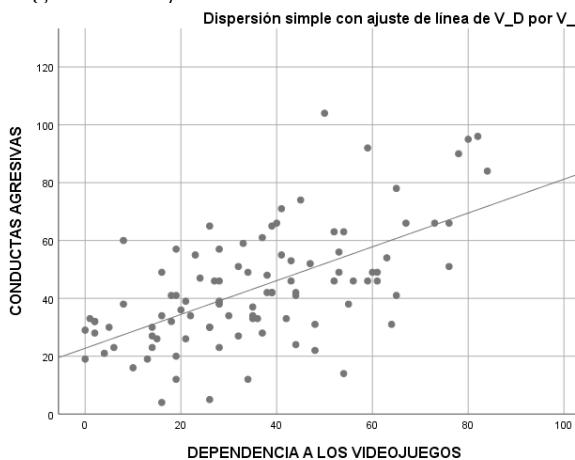


Figura 4. Se logra corroborar según la figura 4 la correlación positiva. Observando el diagrama de dispersión vemos que, mientras aumenta el nivel de dependencia a los

Tabla 4
Medidas de tendencia central variable 1

	Dependencia a los videojuegos
Media	35,76
Mediana	35
Moda	28

Tabla 4. Se observa que el test de dependencia a los videojuegos arrojó en los resultados una media de 35.76%, la mediana de 35 y la moda de 28.

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito

3.4 NIVELES DE CONDUCTAS AGRESIVAS

Figura 6
Niveles de conductas agresivas

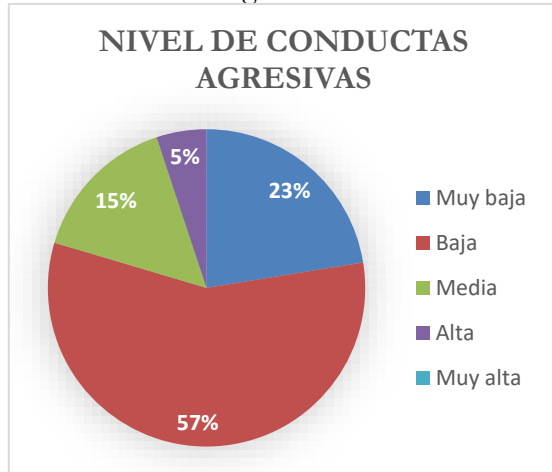


Figura 6. En la figura 6 se determinan los niveles de las conductas agresivas de los participantes. El 23% con niveles de agresividad muy bajos, el 57% con niveles bajos, el 15% con niveles de agresividad medios, el 5% poseen niveles de agresividad altos y el 0% niveles de agresividad muy altos.

Tabla 5
Medidas de tendencia central variable 2

	Conductas agresivas
Media	43,65
Mediana	41
Moda	46

Tabla 5. El cuestionario de conductas agresivas dio como resultados una media de 43.65%, mediana de 41 y moda de 46.

3.5 COMPARACIONES

3.5.1 COMPARACIÓN ENTRE NIVELES DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS CON EDAD, SEXO Y ESTADO CIVIL

Tabla 6
Correlación entre dependencia a los videojuegos y datos sociodemográficos

Correlaciones	Edad del participante	sexo del participante	estado civil del participante
Rho de Spearman	-0,206*	,360**	-0,062
Dependencia a los videojuegos	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)	0,042	0,000
	N	98	98

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

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

Tabla 6. El resultado de la correlación entre la dependencia a los videojuegos con los datos sociodemográficos nos deja a la vista que entre la variable dependencia a los videojuegos y edad del participante existe una correlación significativa con un valor de significancia < 0.05 y con una correlación negativa de -0.206.

En cuanto a la variable dependencia a los videojuegos y sexo del participante existe una correlación muy significativa con un valor de significancia < 0.01 y con un coeficiente de correlación de 0.36

Finalmente, entre la variable dependencia a los videojuegos y el estado civil del participante no existe relación significativa ya que el valor de significancia es > 0.05 .

3.5.2 COMPARACIÓN ENTRE NIVELES DE LAS CONDUCTAS AGRESIVAS CON EDAD, SEXO Y ESTADO CIVIL

Tabla 7
Correlación entre conductas agresivas y datos sociodemográficos

Correlaciones	Edad del	sexo del	estado civil
---------------	----------	----------	--------------

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito

			partici pante	partici pante	del partici pante
Rho	Conduc tas agresiva s	Cofic	-0,111	0,131	-0,040
de		iente			
de		de			
Spear		de			
man		correla			
		ción			
		Sig.	0,278	0,198	0,694
		(bilate			
		ral)			
		N	98	98	98

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

Tabla 7. Observamos en la tabla 7 que la correlación de la variable conductas agresivas con los datos sociodemográficos no es significativa en ninguna correlación ya que los valores de significancia >0.01 .

4 DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.

Los videojuegos hoy en día conforman la mayor parte del entretenimiento, en este contexto, la industria de los videojuegos es considerada uno de los sectores más relevantes de la economía, y su mercado ha crecido exponencialmente en los últimos años. Varios títulos atraen millones de jugadores al año masivamente, con la aparición de plataformas dedicadas para la difusión de contenido *gaming* como lo son Twitch ya no es tan descabellada la idea de considerarlo una profesión.

Podemos argumentar que debido a la pandemia el uso de videojuegos se ha incrementado drásticamente, al estar "encerrados" se hace más fácil el jugar en dispositivos que tenemos a mano como lo es el celular.

Ya realizado y codificado los resultados se procede a brindar la interpretación de cada uno de ellos. Empezando por los datos sociodemográficos podemos valorar la participación de personas con rangos de

edad variadas, pero con una diferencia bien marcada, en el rango de edad de 18 a 21 años existe la participación de 33 de los 98 así el segundo mayor grupo de individuos, el primer grupo fue el rango de 22 a 25 años con 57 de los 98 participantes dándonos a entender que entre los estudiantes universitarios con edades de 18 a 25 años la participación en esta investigación fue mayor. Por otro lado, el rango de 26 a 29 años con una frecuencia de 7 de los 98 participantes y el rango de 30 en adelante con solo 1 participante fue muy escaso dando a entender que no son rangos de edades que predominen en la universidad específicamente en pregrado, al igual que se puede considerar que a esas edades los videojuegos no son tan llamativos.

Siguiendo con la variable sexo podemos clasificar que los participantes masculinos son los que predominan la muestra con una frecuencia de 59 de 98 encuestados, le sigue el género femenino con 39 de 98 participantes. Con estos datos podemos demostrar que existe mayor participación del género masculino en esta investigación.

En cuanto al estado civil de los encuestados se puede observar la predominancia de los solteros con una frecuencia de 92 de los 98 participantes, esto nos da a entender que, los solteros son los de mayor participación en la investigación siguiendo con los participantes casados con una frecuencia de 4 de 98 participantes. Finalmente, los participantes divorciados y en unión libre con una frecuencia de 1 de 98 respectivamente. Con estos datos llegamos a la conclusión que en el ambiente universitario los solteros son los que predominan entendiendo también que

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito

las edades de los participantes pueden influir en estos resultados.

En el recuento de las universidades se logra valorar la participación voluntaria de 19 diferentes instituciones de educación superior, siendo estas la UTI y UCE las que predominan en la investigación.

La modalidad de juegos de los participantes arrojó un resultado bastante interesante, siendo el celular el medio de juego habitual entre los encuestados, siguiéndole la PC y por ultimo las consolas. Se logra concluir que el celular siendo un dispositivo móvil de fácil acceso y mucho mas barato que otros dispositivos adaptados para el gaming son los preferidos por los participantes, al tenerlos siempre cerca, las personas en algún momento libre con solo desbloquear su celular pueden acceder a una librería inmensa de videojuegos muchos de ellos gratis. Gracias a esta aceptación los fabricantes de celulares se han enfocado en sacar al mercado teléfonos exclusivamente dirigidos para jugar, con mayor capacidad, procesadores y memorias más rápidas.

La PC ha sido desde hace mucho tiempo el primer acercamiento de muchos de nosotros al mundo de los videojuegos, pero con el aumento de precios de los componentes se ha vuelto tarea complicada el poder jugar en la PC, (Gómez, 2021) nos expresa que el mayor problema para el aumento de precio de los componentes tiene que ver con la materia prima, existiendo escases en materiales básicos como el aluminio y el cobre. Debido a esta razón solo el 34% de los participantes de la investigación utilizan la PC como medio de diversión.

Con las consolas pasa algo parecido, la (CNN, 2011) nos da a entender que los precios de las consolas en Latinoamérica son altos debido a que los fabricantes, por el bajo poder adquisitivo que tiene nuestra región no ha priorizado el mercado de los videojuegos, al igual que para muchos países como el nuestro los precios de importación son muy elevados. Por estas razones podemos concluir que mediante los resultados y el bajo recuento de los usuarios de consola con un 15% de participantes esta modalidad de juego es la más baja.

Respondiendo al objetivo general de la investigación el resultado de la correlación entre la dependencia a los videojuegos y conductas agresivas es positiva, media alta y altamente significativa ($\rho = 0,590$; $p < 0.01$) donde observamos que a mayor puntaje en el test de dependencia a los videojuegos mayor será el puntaje en conductas agresivas. Estos resultados pueden ser comparados con la investigación de Puma y Vilca (2014) que encontraron una relación muy significativa entre el tipo de videojuegos y el grado de agresividad en un grupo de 347 adolescentes. Remigio (2017) en su investigación encontró una correlación muy significativa entre la agresividad y adicción a los videojuegos con valores ($\rho = 0,571$; $p < 0.01$). Batallas (2014) desde su perspectiva investigativa también encontró resultados significativos semejantes en su investigación al asociar la agresividad con la acción de jugar o no jugar a los videojuegos. Por otro lado, la investigación de Alave y Pampa (2018) arroja resultados interesantes al encontrar una relación negativa entre la dependencia a los videojuegos y habilidades sociales, encontrando relación significativa en la

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito

dimensión de habilidades alternativas a la agresión.

En cuanto a los objetivos específicos, el nivel de dependencia a los videojuegos se encuentra en su mayoría en un nivel bajo con 42%, un nivel muy bajo con el 33%, un nivel promedio con el 19% y un nivel alto con 6%. Al observar estos resultados podemos concluir que gran parte de la muestra no posee dependencia a los videojuegos a pesar de las facilidades que tiene la industria de los videojuegos en conjunto con la situación de pandemia que mantuvo a la población mundial en cuarentena, por otro lado es preocupante el pequeño porcentaje del 6% con un nivel de dependencia alto dando a entender que a pesar de la individualidad que presenta el sujeto, con su personalidad y entorno social, hay comportamientos específicos que propician la dependencia como pueden ser el número de horas que la persona ocupa en los videojuegos.

Respondiendo el segundo objetivo específico los resultados del nivel de conductas agresivas en los participantes en promedio es baja, exactamente un 57% de los encuestados tiene un nivel bajo, al contrario, hay que tener muy en cuenta los niveles medios y altos con un 15% y un 5% respectivamente. La agresividad puede expresarse por medio de diferentes dimensiones, agresión verbal, agresión física, ira y la hostilidad cada una de ellas aparecen en mayor o menor medida dependiendo del individuo, Así se compara los resultados expuestos con los de la investigación de Vara (2017) quien explica que solo el 9.8% de los participantes presento un nivel de agresividad muy alto.

También la investigación de Yarlequé, Alva, Nuñez, Navarro y Matalinares (2013) reporto que la mayor parte de los encuestados se encontraban en los niveles bajos y medios.

En cuanto al tercer objetivo específico sobre la comparación entre los variables de estudio con los datos sociodemográficos, logramos dar respuesta a estas comparaciones empezando con la variable niveles de dependencia a los videojuegos con una relación significativa únicamente entre la dependencia a los videojuegos y el sexo del participante con un valor de ($\rho=0.360$; $p<0.01$) interpretando estos resultados como una correlación altamente significativa, positiva y media baja. Mediante esta interpretación se llega a la conclusión que hay una diferencia en cuanto al uso de videojuegos según el sexo deduciendo que el sexo masculino es el que se siente más atraído por estos. En cuanto a la dependencia a los videojuegos y la edad del participante se obtuvo puntajes de ($\rho=-0.206$; $p < 0.05$), se interpreta como una correlación negativa, significativa, media baja. Con esto se llega a la conclusión de que mientras la edad del participante aumenta menos dependencia a los videojuegos presenta. No se tomó en cuenta la comparación con el estado civil del participante ya que el nivel de significancia $p>0.01$.

Acerca de la comparación entre los niveles de conductas agresivas con los datos sociodemográficos, al no haber significancia en ninguna de las correlaciones no se toma en cuenta para la interpretación de resultados al contrario de lo que nos dice Matalinares, Arenas, Díaz y Dioses (2013)

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito

que al observar los resultados de su estudio indican que si hay relación entre la agresividad y el sexo de los participantes, siendo los varones los más agresivos física y verbalmente y las mujeres más hostiles. Se concluye que el nivel de conductas agresivas no tiene una diferencia significativa con la edad, el sexo o el estado civil en población adulta, pero en adolescentes si existe diferencias significativas.

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Alave, S. M., & Pampa, S. N. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 11(1). <https://doi.org/10.17162/rccs.v11i1.1062>
- Ariza, A., Monzonís, N., Magaña, E. y Méndez, V. (2021). Jóvenes y uso problemático de las tecnologías durante la pandemia: una preocupación familiar. Hachetetepé. *Revista científica de Educación y Comunicación*, 22, 1-12.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs. Prentice-Hall.
- Batallas, M. (2014). Agresividad, hostilidad e ira en adolescentes que juegan videojuegos. [Tesis de pregrado, Universidad de las Américas]. Repositorio Institucional. <https://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/3441/1/UDLA-EC-TPC-2014-04%28S%29.pdf>
- Berkowitz, L. (1996). *Agresión: causas, consecuencias y control*. Desclée de Brouwer.
- Buss, A. H. (1961). *The psychology of aggression*. New York: Wiley.
- Buss, A. H., y Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452–459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Chamarro, A., Carboneli, X., Manresa, J., Muñoz, R., Ortega, R., Lopez, R., Batalla, C. y Toran, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones revista versión online*. 26(4), 303-311.
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de psicología*, 27, 418-426
- Cable News Network. (2011). ¿Por qué los videojuegos son tan caros en Latinoamérica? CNN Español. <https://cnnespanol.cnn.com/2011/12/22/por-que-los-videojuegos-son-tan-caros-en-latinoamerica/>
- Gómez, B. (2021). *Precio de los componentes de PC: ¿por qué siguen subiendo?* Profesional Review; Miguel Ángel Navas. <https://www.profesionalreview.com/2021/08/03/precio-componentes-pc/>

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito

- Matalinares, M., Arenas, C., Díaz, G. y Dioses, L. (2013). Adicción a la Internet y Agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. *Revista IIPSI*, 16(1), 75-93.
- Organización Mundial de la Salud (2002). *Informe mundial sobre la violencia y la salud*. Washington, DC: OPS. http://whqlibdoc.who.int/publications/2002/9275324220_spa.pdf
- Organización Mundial de la Salud. (2022). *La OMS incluye la adicción a los videojuegos como trastorno mental*. <https://tecreview.tec.mx/2022/02/11/tecnologia/adiccion-a-los-videojuegos-como-trastorno-mental/#:~:text=La%20Organizaci%C3%B3n%20Mundial%20de%20la,videojuegos%20com%20un%20trastorno%20mental>.
- Puma, I. y Vilca, T. (2014). Uso de videojuegos violentos relacionado al nivel de agresión en adolescentes de la I.E. Gran Unidad Escolar Mariano Melgar. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/2332>
- Remigio, J. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017 (Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciado en Psicología). Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/11347>
- Salas, E., Merino, C., Cholíz, M., y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-3.
- Spielberger, C.D., Jacobs, G., Russell, S. y Crane, R.S. (1983). *Assessment of Anger: The State-Trait Anger Scale*. Advances in Personality Assessment.
- Spielberger, C.D., Johnson, E.H., Russell, S., Crane, R.S., Jacobs, G.A. y Worden, T.J. (1985). *The Experience and Expression of Anger: Construction and Validation of an Anger Expression Scale*. Mc Graw-Hill.
- Vara, S. (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.
- Yarlequé, L., Alva, L., Nuñez, E., Navarro, L. y Matalinares, M. (2013). Internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. *Horizonte de la ciencia*, 3(4),103-110.

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito

ANEXOS.

ANEXO 1

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Chóliz y Marco (2011)

Lee las siguientes afirmaciones e indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con ellas, teniendo en consideración el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Teniendo como referencia la siguiente escala de respuestas:

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo

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

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito

13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres o amigos.					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.					
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la consola de video o PC.					
18	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar.					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sea sólo un momento.					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es jugar con mis videojuegos.					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos.					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito

ANEXO 2

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

Buss y Perry (1992)

INSTRUCCIONES

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

0 = Completamente falso

1 = Bastante falso para mí

2 = Ni verdadero, ni falso para mí

3 = Bastante verdadero para mí

4 = Completamente verdadero para mí

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

N°	ÍTEMS	RESPUESTAS				
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 enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4	A veces soy bastante envidioso.					
5	Si me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.					
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
13	Suelo involucrarme en las peleas más de la cuenta.					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, suelo discutir con ellos.					
15	Soy una persona pacífica.					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.					

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito

17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.					
20	Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.					
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.					
22	Algunas veces pierdo el control sin razón.					
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.					
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.					
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.					
27	He amenazado a gente que conozco.					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.					
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.					