UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA

TEMA:

ANSIEDAD Y AGRESIVIDAD EN JUGADORES ADULTOS DE JUEGOS MOBA EN LATINOAMÉRICA

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Psicología

Autor(a)

Pablo Antonio Villacís Duarte

Tutor(a)

Ps. Ind. Edwin Valencia González, Msc

QUITO –
ECUADOR 2025

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

Yo, Villacis Duarte Pablo Antonio, declaro ser autor del Trabajo de Titulación con el nombre "Ansiedad y agresividad en jugadores adultos de juegos MOBA en Latinoamérica", como requisito para optar al grado de Licenciado en Psicología y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad 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 redesde información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad 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 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 8 días del mes de agosto de 2025, firmo conforme:

Autor: Villacis Duarte Pablo Antonio

Firma:
Número de Cédula: 1722166160
Dirección: Pichincha, Quito, San Antonio de Pichincha
Correo Electrónico: Pabantvilla@gmail.com
Teléfono: 0998311073

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación "ANSIEDAD Y AGRESIVIDAD EN JUGADORES ADULTOS DE JUEGOS MOBA EN LATINOAMÉRICA" presentado por Villacís Duarte Pablo Antonio para optar por el Título de Licenciado en Psicología.

CERTIFICO

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

Quito, 8 de agosto del 2025

Firmado electrónicamente por:
EDWIN GUILLERMO VALENCIA GONZALEZ
Validar únicamente con FirmaEC

Ps. Ind. Edwin Valencia González, Msc.

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 Licenciado en Psicología, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 08 de agosto 2025

……

Villacis Duarte Pablo Antonio
1722166160

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión, sobre el Tema: ANSIEDAD Y AGRESIVIDAD EN JUGADORES ADULTOS DE JUEGOS MOBA EN LATINOAMÉRICA, previo a la obtención del Título de Licenciado en Psicología, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 8 de agosto de 2025

Firmado electrónicamente por:
LUIS ALFONSO IRIARTE PEREZ
Validar únicamente con FirmaEC

.....

Ps. Luis Iriarte Perez, PhD.
LECTOR

Martha Gabriela Albuja Urvina
Time Stamping Security Data

.....

Ps. Cl, Gabriela Albuja Urvina, Msc.

LECTORA

DEDICATORIA

La presente investigación está dedicada con profundo amor y gratitud a mis padres y hermanos, por ser guía, apoyo y ejemplo constante en cada etapa de mi vida. A ustedes les debo gran parte de mi formación y fortaleza.

Con especial cariño, dedico este trabajo a mis abuelitas, que aunque ya no están físicamente con nosotros, las siento presentes en cada paso que doy; su amor y enseñanzas me acompañan siempre. A mi abuelito, por su apoyo incondicional y por ser parte fundamental de este recorrido.

Gracias a cada uno por ser parte esencial de mi historia y motivarme a seguir adelante.

AGRADECIMIENTO

Quiero manifestar mi sincero agradecimiento a mis tutores de tesis, el Ps. Ind. Edwin Valencia González, Msc., y el profesor de titulación, Ps. Luis Iriarte Pérez, PhD, por su constante apoyo, orientación y valiosa colaboración a lo largo de todo este proceso investigativo. Su compromiso y dedicación han sido fundamentales desde el inicio de este camino.

Extiendo mi gratitud a todos los docentes de la carrera de Psicología, quienes han sido parte esencial de mi formación académica y profesional, aportando con su experiencia y conocimiento a lo largo de estos años.

Agradezco profundamente a mis tíos por su apoyo incondicional, y en especial a mis tíos de Colombia, quienes me brindó su ayuda en un momento.

Finalmente, expreso mi agradecimiento a los participantes del estudio por su tiempo, disposición y colaboración, que fueron fundamentales para alcanzar los objetivos propuestos en esta investigación.

INDICE DE CONTENIDOS

PORTADA I

AUTORIZACIÓN PARA EL REPOSITORIO DIGITAL II

APROBACIÓN DEL TUTOR III

DECLARACION DE AUTENTICIDAD IV

APROBACIÓN TRIBUNAL V

DEDICATORIA VI

AGRADECIMIENTO VII

INTRODUCCIÓN 3

MARCO METODOLÓGICO 8

RESULTADOS 11

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES 24

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 27

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1 Edad 14

Tabla No. 2 Sexo 14

Tabla No. 3 Nacionalidad 15

Tabla No. 4 Estado Civil 15

Tabla No. 5 Tiene hijos 16

Tabla No. 6 Nivel de instrucción 16

Tabla No. 7 Cuanto tiempo juegas al día 17

Tabla No. 8 Correlación GAD-7 con Buss y Perry 21

Tabla No. 9 Correlación Buss y Perry con Sociodemográfica 22

Tabla No. 10 Correlación Gad-7 con Sociodemográfica 23

Tabla No. 11 Correlación Gad-7 con las Subescalas de Buss y Perry 24

Tabla No. 12 Correlación Subescala de hostilidad con Edad 25

Tabla No. 13 Correlación Subescala de agresividad verbal con Nacionalidad 26

Tabla No. 14 Correlación Subescala de agresividad física con Sexo 27

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1 Edad 14

Gráfico No. 2 Sexo 14

Gráfico No. 3 Nacionalidad 15

Gráfico No. 4 Estado Civil 15

Gráfico No. 5 Tiene hijos 16

Gráfico No. 6 Nivel de instrucción 16

Gráfico No. 7 Cuanto tiempo juegas al día 16

Gráfico No. 8 Análisis de ansiedad 16

Gráfico No. 9 Análisis de agresividad 16

Gráfico No. 10 Agresividad Física 16

Gráfico No. 11 Agresividad Verbal 16

Gráfico No. 12 Hostilidad 16

Gráfico No. 13 Ira 16

UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS

CARRERA DE PSICOLOGIA

TEMA: *ANSIEDAD Y AGRESIVIDAD EN JUGADORES ADULTOS DE JUEGOS MOBA EN LATINOAMÉRICA*

AUTOR: Pablo Antonio Villacis Duarte

TUTOR : Ps. Ind. Edwin Valencia González, Msc

RESUMEN EJECUTIVO

El presente estudio tuvo como objetivo estimar la relación entre ansiedad y agresividad en jugadores adultos de videojuegos del tipo MOBA en Latinoamérica. Se utilizó un enfoque cuantitativo de alcance correlacional, aplicando el cuestionario GAD-7 para medir ansiedad y el de Buss y Perry para evaluar agresividad. La muestra estuvo compuesta por 107 participantes mayores de edad. Los resultados indicaron que la mayoría de los jugadores presenta niveles bajos o leves de ansiedad, aunque un 26% evidenció síntomas moderados o severos. En cuanto a la agresividad, predominan niveles bajos y medios, pero un 21.5% mostró niveles altos o muy altos, especialmente en las dimensiones de agresividad verbal y hostilidad. Se encontró una correlación positiva y significativa entre ansiedad y agresividad total, siendo más fuerte en las subescalas de ira y hostilidad. De igual manera no se hallaron correlaciones significativas entre ansiedad o agresividad total con la mayoría de variables sociodemográficas; sin embargo, se identificaron asociaciones específicas, como mayor agresividad física en hombres y mayor hostilidad en los jugadores más jóvenes. Se concluye que la ansiedad influye en la expresión de la agresividad en contextos de juego competitivo, destacando la necesidad de promover estrategias de autorregulación emocional en la comunidad gamer.

DESCRIPTORES: *Ansiedad, Agresividad, Videojuegos MOBA, Adultos, América Latina.*

UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS

CARRERA DE PSICOLOGIA

THEME: *ANXIETY AND AGGRESSIVENESS IN ADULT MOBA PLAYERS IN LATIN AMERICA*

AUTHOR: Pablo Antonio Villacis Duarte

TUTOR: Ps. Ind. Edwin Valencia González, Msc

ABSTRACT

The aim of this study was to estimate the relationship between anxiety and aggressiveness in adult MOBA video game players in Latin America. A quantitative correlational approach was used, using the GAD-7 questionnaire to measure anxiety and Buss and Perry's questionnaire to assess aggressiveness. The sample consisted of 107 adult participants. The results indicated that most players had low or mild levels of anxiety, although 26% showed moderate or severe symptoms. Regarding aggressiveness, low and medium levels predominate, but 21.5% showed high or very high levels, especially in the dimensions of verbal aggression and hostility. A positive and significant correlation was found between anxiety and total aggression, being stronger in the subscales of anger and hostility. Similarly, no significant correlations were found between anxiety or total aggression with most sociodemographic variables; however, specific associations were identified, such as greater physical aggressiveness in men and greater hostility in younger players. It is concluded that anxiety influences the expression of aggressiveness in competitive gaming contexts, highlighting the need to promote strategies for emotional self-regulation in the gamer community.

KEYWORDS: *Anxiety, Aggression, MOBA Video Games, Adults, Latin America.*

Ansiedad y agresividad en jugadores adultos de juegos MOBA en Latinoamérica

Anxiety and aggression in adult MOBA gamers in Latin America

Autor: Pablo Villacis Duarte
pvillacis3@indoamerica.edu.ec

Tutor: Edwin Valencia González
edwinvalencia@uti.edu.ec

Lector: Luis Iriarte Perez
luisiriarte@uti.edu.ec

Lector: Gabriela Albuja Urvina
gabrielaalbuja@uti.edu.ec

Trabajo de Titulación para la obtención del título de Licenciado/a en Psicología de la Universidad Indoamérica.

Modalidad:
Investigación Cuantitativa.

Quito, Ecuador.
Agosto de 2025.

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo estimar la relación entre ansiedad y agresividad en jugadores adultos de videojuegos del tipo MOBA en Latinoamérica. Se utilizó un enfoque cuantitativo de alcance correlacional, aplicando el cuestionario GAD-7 para medir ansiedad y el de Buss y Perry para evaluar agresividad. La muestra estuvo compuesta por 107 participantes mayores de edad. Los resultados indicaron que la mayoría de los jugadores presenta niveles bajos o leves de ansiedad, aunque un 26% evidenció síntomas moderados o severos. En cuanto a la agresividad, predominan niveles bajos y medios, pero un 21.5% mostró niveles altos o muy altos, especialmente en las dimensiones de agresividad verbal y hostilidad. Se encontró una correlación positiva y significativa entre ansiedad y agresividad total, siendo más fuerte en las subescalas de ira y hostilidad. No se hallaron correlaciones significativas entre ansiedad o agresividad total con la mayoría de variables sociodemográficas; sin embargo, se identificaron asociaciones específicas, como mayor agresividad física en hombres y mayor hostilidad en los jugadores más jóvenes. Se concluye que la ansiedad influye en la expresión de

ABSTRACT

El Abstract debe seguir las mismas especificaciones técnicas del Resumen. Debe presentarse un documento que acredite que la traducción fue revisada y validada por un profesional competente en el idioma.

la agresividad en contextos de juego competitivo, destacando la necesidad de promover estrategias de autorregulación emocional en la comunidad gamer.

Palabras Clave: *Adultos, Agresividad, Ansiedad, América Latina, Videojuegos MOBA.*

Keywords: *Adults, Aggression, Anxiety, Latin America, MOBA Video Games*

1. INTRODUCCIÓN.

La ansiedad es una emoción que se puede decir que es complejo como tal se define como una respuesta emocional caracterizada por sentimientos de preocupación, nerviosismo e inquietud ante situaciones percibidas como amenazantes o desafiantes, si bien es una respuesta adaptativa que prepara al organismo para afrontar situaciones la manifestación excesiva o persistente puede derivar en trastornos de ansiedad que impactan significativamente la salud mental y el bienestar del individuo (Quispe, 2019).

Podemos decir que la ansiedad es una señal de alerta que nos indica que algo no está bien, es una experiencia que varía de persona a persona y esta puede ser desencadenada por una amplia gama de situaciones que, incluyendo el estrés, los traumas, las preocupaciones sobre el futuro, los problemas de salud y las presiones sociales (Quispe, 2020).

La ansiedad se caracteriza por una respuesta del cuerpo que al verse en situaciones que perciba como amenazas también la ansiedad se percibe a través de una serie de síntomas que en situaciones que impacten a la persona en su vida diaria, en este caso los síntomas más comunes que se pueden ver en las personas son la preocupación excesiva y la dificultad para concentrarse también existen síntomas físicos que pueden ser palpitaciones, tensión muscular y alteraciones del sueño y por ultimo están los síntomas conductuales que se caracterizan por el aislamiento social y la evitación de situaciones (Etxeberría, 2011).

Las personas con ansiedad pueden experimentar unas situaciones que generan los síntomas tanto físicos como emocionales, entre ellos es común encontrar dificultades para concentrarse, una constante sensación de peligro inminente y la tendencia a evitar situaciones que desencadenan la ansiedad, esta emoción se comienza a considerar patológica cuando llega a niveles extremos que generan consecuencias desproporcionadas a nivel físico o psicológico, e interfieren significativamente con la calidad de vida de la persona (Valdivia Sarabia, 2024).

A menudo pensamos como un enemigo a la ansiedad pero es una respuesta natural y necesaria para la vida, pero "la falta de conocimiento sobre su naturaleza y sus manifestaciones conduce a creencias erróneas, una de las ideas más comunes es que la ansiedad es siempre negativa" (Valdivia Sarabia, 2024, p 36) , la ansiedad como el estrés pueden ser naturales y adaptativos así facilitando el rendimiento en ciertas tareas, el problema surge cuando estas respuestas se tornan exageradas o persistentes en el tiempo, generando una sensación de falta de control, también existen otras creencia errónea es que la ansiedad es un signo de debilidad, así como también existes pensamientos como solo se necesita fuerza de voluntad para manejar la ansiedad, ir al psicólogo es solo para casos graves, si evitas lo que te da ansiedad, vas a estar mejor, etc.

Las creencias erróneas sobre la ansiedad son ideas distorsionadas que dificultan su comprensión y adecuado manejo, muchas personas creen que "la ansiedad es signo de debilidad o que solo se supera con fuerza de

voluntad" le puede llevar a evitar buscar ayuda, "en el contexto de los centros de salud, estas creencias se intensifican debido a la falta de información y al estigma que aún existe en torno a la salud mental" (Bazantes Burgos & Narváez Jara, 2025, p 56).

La ansiedad es una respuesta emocional ante una amenaza percibida, que se manifiesta como un estado de anticipación frente a un posible peligro Según la Asociación Americana de Psiquiatría 2020, esta respuesta puede ser adaptativa, ya que prepara al organismo para reaccionar ante situaciones de riesgo, sin embargo cuando la ansiedad se vuelve persistente en el tiempo, intensa y se acompaña de una sobreestimación del peligro, se transforma en una condición patológica que interfiere en el funcionamiento cotidiano del individuo (Andreo et al, 2020).

Los trastornos de ansiedad constituyen uno de los problemas de salud mental más frecuentes, tanto en la atención primaria como en la especializada, junto con los trastornos depresivos, la elevada prevalencia de este tipo de patologías ha sido confirmada en diversos estudios, como el realizado en el Centro de Salud Mental de Lorca, donde se reportó que el 409% de los pacientes evaluados presentaban algún diagnóstico de ansiedad, según los criterios de la CIE-10(Andreo et al, 2020).

Además de su alta prevalencia, la ansiedad genera una sobrecarga importante para el sistema sanitario, debido tanto al número de consultas médicas asociadas como a las consecuencias indirectas, como la pérdida de productividad laboral, se estima que en torno al 30% de las visitas al médico de familia están relacionadas con síntomas de ansiedad, lo que subraya la necesidad de comprender este trastorno desde una perspectiva clínica y preventiva(Andreo et al, 2020).

En los últimos años, el uso excesivo de videojuegos ha sido objeto de preocupación por su relación con el desarrollo de conductas adictivas y con la aparición de síntomas relacionados con la ansiedad la sensibilidad a la ansiedad tanto física como social puede actuar como un factor de riesgo, ya que aquellas personas que presentan altos niveles de sensibilidad suelen utilizar los videojuegos como una vía de escape emocional, lo cual incrementa la probabilidad de desarrollar una conducta problemática de juego (López-Mora et al, 2022).

De igual manera el uso de videojuegos como estrategia de evitación o alivio temporal ante emociones negativas (como el miedo, la preocupación o el malestar físico) puede derivar en síntomas propios de una adicción conductual, como la pérdida de control, el aumento progresivo del tiempo de juego, la aparición de abstinencia al dejar de jugar y la interferencia con otras áreas de la vida cotidiana (López-Mora et al, 2022).

Por otro lado, también existen investigaciones que sugieren que su uso moderado no necesariamente produce efectos negativos en la salud mental, en un estudio realizado con niños y adolescentes de Lima Metropolitana, se encontró que no existen diferencias estadísticamente significativas en los niveles de ansiedad-rasgo entre quienes juegan más o menos horas al día Es decir, el tiempo dedicado a los videojuegos no fue un factor determinante en el aumento de la ansiedad

dentro de la muestra estudiada(Palacios, 2023).

Asimismo, se observó que, incluso dentro de géneros específicos como los videojuegos de acción, estrategia o aventura, no hubo evidencia concluyente que indicara una relación directa entre el tiempo de juego y niveles elevados de ansiedad estos hallazgos permiten considerar que el uso de videojuegos, en contextos regulados y con límites adecuados, puede representar una forma de entretenimiento neutral e incluso potencialmente beneficiosa para la regulación emocional (Palacios, 2023).

La agresividad es entendida por la psicología como un componente natural e intrínseco al ser humano, a diferencia de la violencia, que implica un acto deliberado, destructivo y socialmente dañino, esta diferencia radica en que la agresividad puede ser una respuesta emocional adaptativa que se expresa de manera verbal, gestual o física, mientras que la violencia ya implica un acto intencionado con consecuencias más severas para el entorno (Torpoco Paredes, 2023).

De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (2020), la agresividad puede manifestarse de diferentes formas, como la intimidación, los altercados físicos, el acoso o incluso agresiones sexuales en el caso de adolescentes y jóvenes estas conductas agresivas no solo causan daños inmediatos, sino que también afectan el desarrollo psicológico y social de quien las padece o las ejecuta (Torpoco Paredes, 2023).

Asimismo, desde un enfoque conductual, el comportamiento agresivo puede comprenderse como un patrón de acciones verbales, físicas o emocionales que se expresan con la intención de dañar a otra persona o como respuesta a la frustración o al conflicto estas acciones pueden verse potenciadas por distintos factores, como el entorno familiar, el contexto social o el consumo de ciertos estímulos como los videojuegos violentos (Etxeberria Balerdi, 2011).

La agresividad, desde un enfoque psicológico, puede clasificarse en distintos componentes que permiten entender su complejidad más allá del simple acto violento en este sentido, se distinguen formas como la agresividad física y verbal, entendidas como manifestaciones conductuales que buscan causar daño, ya sea a través del contacto corporal directo o mediante el uso del lenguaje como herramienta de ataque, a estas se suman formas menos visibles pero igualmente significativas, como la hostilidad, que representa el componente cognitivo de la agresividad, caracterizado por pensamientos de injusticia, resentimiento o desprecio hacia los demás, y la ira, que corresponde al aspecto emocional, manifestándose como una respuesta afectiva intensa ante situaciones frustrantes o provocadoras (Inglés et al., 2015).

A su vez, en contextos educativos y sociales, especialmente en el entorno escolar, se han identificado otras expresiones de la agresividad como el ciberbullying, la exclusión social, la mofa o la difamación estas formas de agresión social, más sutiles, no implican necesariamente contacto físico o verbal directo, pero generan un fuerte impacto emocional en las víctimas, afectando su autoestima y sentido de pertenencia (Del Moral & Villalustre, 2020).

Desde un enfoque integral, se puede afirmar que los tipos de agresividad incluyen dimensiones físicas, verbales, emocionales, cognitivas y sociales, cada una con características propias, pero frecuentemente interrelacionadas su reconocimiento es clave para el desarrollo de estrategias preventivas eficaces donde los factores emocionales y sociales influyen de manera significativa en la aparición y mantenimiento de conductas agresivas (Del Moral & Villalustre, 2020; Inglés et al., 2015).

Desde el enfoque psicológico, la agresividad en adolescentes está estrechamente ligada a emociones como la ira y la hostilidad, estas emociones, entendidas como respuestas afectivas intensas ante situaciones frustrantes o amenazantes, tienden a manifestarse en conductas impulsivas y de confrontación. la ira representa un estado emocional que puede desembocar en agresión física o verbal si no se regula adecuadamente, mientras que la hostilidad implica una disposición cognitiva persistente de desconfianza y resentimiento hacia los demás, estas dimensiones emocionales han sido identificadas como componentes centrales de la conducta agresiva, junto con los factores motores y conductuales como golpear, gritar o insultar (Inglés et al., 2015).

Los comportamientos agresivos más comunes incluyen "agresiones físicas como puñetes o patadas, así como agresiones verbales (insultos) y psicológicas (reacciones hostiles ante la derrota en videojuegos)"(Torpoco Paredes, 2023, p. 15) ,estas conductas no son aisladas, sino que responden a emociones negativas no canalizadas correctamente, siendo agravadas por el aislamiento social, de igual manera se ha comprobado que las personas con niveles altos de consumo de videojuegos tienden a experimentar con mayor frecuencia emociones intensas como la frustración, la irritabilidad o la necesidad de descargar tensión a través de la violencia simbólica (Etxeberria Balerdi, 2011; Torpoco Paredes, 2023).

En la sociedad actual, la agresividad ha dejado de ser considerada exclusivamente una respuesta individual espontánea para convertirse en un fenómeno complejo influenciado por múltiples factores sociales, emocionales y contextuales este fenómeno, que puede manifestarse a través de comportamientos verbales, físicos o simbólicos, encuentra hoy en los entornos digitales como puede ser los videojuegos que es un espacio de expresión frecuente, dada su creciente popularidad y su rol protagónico en la vida cotidiana de adolescentes y jóvenes, los videojuegos han sido objeto de investigaciones que buscan identificar las condiciones bajo las cuales pueden actuar como detonantes de comportamientos agresivos (Fajardo-Santamaría et al., 2022).

Desde una perspectiva psicosocial, uno de los principales motivos que generan agresividad en los individuos es la frustración, especialmente en contextos competitivos como los videojuegos, cuando los jugadores no logran cumplir sus objetivos o experimentan derrotas repetidas, pueden desencadenarse respuestas emocionales intensas como la ira, que a su vez se traducen en conductas agresivas, estas reacciones se acentúan cuando existe una identificación fuerte con el personaje del

juego o una implicación emocional al realizar actividades en su tiempo libre (Valverde et al., 2023).

Por otro lado, el aislamiento social también aparece como un contexto clave asociado a la agresividad, los jugadores más intensivos tienden a desconectarse de su entorno familiar o académico, privilegiando los vínculos con personas en medio online por encima de los presenciales, este aislamiento puede propiciar una reducción de la empatía, menor tolerancia a la frustración y una mayor dependencia emocional del videojuego como una salida de su vida cotidiana, todo esto configura un escenario en el cual la agresividad no solo es más probable, sino también más persistente (Fajardo-Santamaría et al., 2022).

Estudiar la agresividad en los videojugadores es fundamental debido a que los videojuegos, especialmente aquellos con contenido violento, se han consolidado como una de las formas de entretenimiento más difundidas entre adolescentes y jóvenes adultos. Esta práctica no solo implica una actividad lúdica, sino también una experiencia emocional y social que puede influir en la conducta y la forma en que los jugadores enfrentan situaciones de frustración, competencia o estrés, comprender cómo y por qué se manifiesta la agresividad en este contexto permite identificar factores de riesgo psicosociales y diseñar estrategias preventivas adecuadas (Fajardo-Santamaría et al., 2022).

Adicionalmente el estudio de que causan la agresividad ha revelado que uno de los factores más influyentes es la frustración generada por la derrota o el fracaso, especialmente en entornos competitivos como los videojuegos multijugador. Este tipo de emociones negativas, cuando no se gestionan adecuadamente, tienden a desencadenar respuestas impulsivas y hostiles que se refuerzan dentro del mismo entorno lúdico, a esto se suma la identificación activa con los personajes del juego y la percepción de amenaza que se produce durante la competencia, elementos que intensifican la carga emocional de la experiencia (Cernaz, 2018).

Asimismo, el estudio de la agresividad en videojugadores cobra relevancia frente a fenómenos de salud mental como la adicción a videojuegos, el aislamiento social o los conflictos familiares. Estos factores, que se presentan con mayor frecuencia en jugadores intensivos, están relacionados con dificultades en el control emocional, baja tolerancia a la frustración y mayor reactividad agresiva, lo que convierte al videojuego en un escenario de alto impacto psicosocial que merece ser abordado desde una perspectiva preventiva y educativa (Fajardo-Santamaría et al., 2022).

Preguntas de investigación

¿Qué relación existe entre ansiedad y agresividad en jugadores adultos de juegos MOBA en Latinoamérica?

¿Cuáles son los niveles de ansiedad en jugadores adultos de juegos MOBA en Latinoamérica?

¿Cómo se presenta los niveles de agresividad en jugadores adultos de juegos MOBA en Latinoamérica?

¿Cómo se relacionan la agresividad con los datos sociodemográficos en jugadores adultos de juegos MOBA en Latinoamérica (Edad, Sexo, Estado Civil, tiene hijos o no,

Nivel de instrucción, ¿Tiempo de juego al día)?

Objetivo

Estimar la relación entre la Ansiedad y agresividad en jugadores adultos de juegos MOBA en Latinoamérica.

Objetivo específico

- Describir los grados de ansiedad en jugadores adultos de juegos MOBA en Latinoamérica.
- Analizar los niveles de agresividad en jugadores adultos de juegos MOBA en Latinoamérica.
- Correlacionar la agresividad con los datos sociodemográficos (Edad, Sexo, Estado Civil, Tiene hijos o no, Nivel de instrucción, Juego más juega) en jugadores adultos de juegos MOBA en Latinoamérica.

2. Marco Metodológico.

El presente estudio se enmarca en el paradigma positivista, el cual sostiene que los fenómenos sociales pueden observarse, medirse y analizarse objetivamente, permitiendo establecer relaciones causales o correlacionales entre variables observables. (Ordoñez Ángel, 2025)

Se adopta un enfoque cuantitativo, ya que el objetivo principal es identificar la relación entre dos variables (ansiedad y agresividad) a través de instrumentos estructurados y análisis estadístico. (Hernández-Sampieri, Mendoza & Baptista, 2014)

La investigación posee un alcance descriptivo-correlacional, dado que busca describir los niveles de ansiedad y agresividad en jugadores MOBA, y establecer si existe una relación significativa entre ambas variables. (Otzen & Manterola, 2017)

Se emplea un diseño no experimental de corte transversal, ya que los datos se recolectan en un único momento del tiempo, sin manipular intencionalmente ninguna de las variables en estudio. (Otzen & Manterola, 2017)

El estudio utiliza un muestreo no probabilístico de tipo intencional, seleccionando participantes que cumplan criterios específicos y que estén disponibles y dispuestos a colaborar en la investigación. (Ordoñez Ángel, 2025)

La muestra está compuesta por jugadores adultos (entre 18 y 40 años) de videojuegos MOBA que residen en países de Latinoamérica. Los participantes fueron contactados mediante plataformas de redes sociales y servidores de Discord, donde se suelen congregar comunidades de este tipo de videojuegos. Se les facilitó un formulario digital para la recolección de datos.

Criterios de inclusión

Los participantes debían cumplir con los siguientes requisitos para formar parte del estudio:

- Tener entre 18 y 40 años de edad.
- Residir en algún país de Latinoamérica.
- Jugar videojuegos del género MOBA al menos una vez por semana de forma regular.
- Aceptar participar voluntariamente y completar el formulario en su totalidad.

Criterios de Exclusión

- Personas menores de edad
- No completar la totalidad del cuestionario.
- No aceptar participar en el cuestionario

Se respetaron los principios éticos fundamentales de la investigación con seres humanos, entre ellos:

- **Consentimiento informado:** Todos los participantes fueron informados sobre los objetivos, procedimientos y posibles implicaciones del estudio, aceptando participar de forma voluntaria.
- **Anonimato y confidencialidad:** Los datos recopilados fueron manejados de forma confidencial y anónima, garantizando la privacidad de los participantes.
- **No maleficencia:** Se evitó causar cualquier tipo de daño psicológico o emocional durante la aplicación de los instrumentos, asegurando un ambiente digital seguro.
- **Derecho a retirarse:** Se garantizó el derecho de los participantes a abandonar el estudio en cualquier momento sin consecuencia alguna.

Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (AQ)

El Cuestionario es un instrumento de evaluación psicológica desarrollado en 1992 por los psicólogos Arnold Buss y Mark Perry. Su propósito principal es medir el nivel general de agresividad en individuos, viendo esta conducta en diversas dimensiones específicas, es ampliamente utilizado en investigaciones clínicas y sociales por su solidez psicométrica y su capacidad para evaluar componentes diferenciados de la agresividad. (Buss & Perry, 1992)

Características generales del AQ:

El instrumento está compuesto por 29 ítems, distribuidos en diferentes dimensiones que abarcan tanto aspectos conductuales como emocionales y cognitivos de la agresividad, los participantes deben responder cada ítem utilizando una escala Likert de cinco puntos, que refleja el grado de identificación con cada afirmación, las opciones de respuesta son las siguientes:

- 1 = Completamente falso para mí
- 2 = Mayormente falso para mí
- 3 = Ni verdadero ni falso para mí
- 4 = Mayormente verdadero para mí
- 5 = Completamente verdadero para mí

Esta escala permite obtener respuestas más matizadas, facilitando así una evaluación más precisa de las actitudes y comportamientos relacionados con la agresividad (Buss & Perry, 1992).

Consistencia interna

El cuestionario ha demostrado tener una alta fiabilidad, con un coeficiente alfa de Cronbach de 0,87 para la escala total, lo cual indica una excelente consistencia interna, esto asegura que los ítems del instrumento miden de manera coherente el constructo general de agresividad, y lo convierte en una

herramienta confiable para investigaciones que requieren medición cuantitativa de este tipo de conductas (Buss & Perry, 1992).

Dimensiones evaluadas

El AQ permite evaluar cuatro dimensiones principales de la agresividad:

Agresividad física: Hace referencia a conductas físicas que buscan dañar o perjudicar a otras personas de forma directa.

Agresividad verbal: Implica el uso de palabras para ofender, insultar o herir a otros.

Ira: Representa el componente emocional de la agresividad, relacionado con sentimientos intensos de enojo o frustración.

Hostilidad: Corresponde al componente cognitivo, caracterizado por pensamientos negativos, percepciones de injusticia o desconfianza hacia los demás.

Escala de Ansiedad Generalizada GAD-7

El GAD-7 es un instrumento psicométrico de tamizaje desarrollado por Spitzer et al. (2006), diseñado para evaluar la presencia y gravedad de los síntomas de ansiedad generalizada durante las últimas dos semanas. Consta de 7 ítems, cada uno de los cuales refleja un síntoma específico asociado con el trastorno de ansiedad generalizada según el DSM-5.(Camargo et al., 2023)

Este ha demostrado ser útil tanto en contextos clínicos como investigativos. Ha sido validada y utilizada internacionalmente en diversos contextos culturales y lingüísticos, incluyendo adaptaciones en países latinoamericanos. (Camargo et al., 2023)

Formato de respuesta:

El GAD-7 emplea una escala Likert de 4 puntos para registrar la frecuencia de aparición de los síntomas:

- 0 = Nada
- 1 = Varios días
- 2 = Más de la mitad de los días
- 3 = Casi todos los días

La puntuación total puede variar entre 0 y 21 puntos, y una puntuación igual o superior a 10 suele considerarse indicativa de un posible trastorno de ansiedad generalizada que requiere evaluación clínica.(Camargo et al., 2023)

Análisis de resultados

El análisis de los datos se llevó a cabo mediante el uso de los programas Excel y SPSS, siguiendo estos procedimientos:

Para los objetivos descriptivos:

Se calcularon medidas de tendencia central (media, mediana, moda) y dispersión (desviación estándar) de las variables ansiedad y agresividad, utilizando Excel.

Se elaboraron gráficos y tablas para representar visualmente los resultados.

Para los objetivos correlacionales:

Se aplicó el coeficiente de correlación de Spearman en SPSS para evaluar la relación entre ansiedad y agresividad.

Se correlacionaron también las variables principales con datos sociodemográficos (edad, sexo, estado civil, hijos, nivel de instrucción, horas de juego).

3. RESULTADOS.

Análisis descriptivo de los datos sociodemográficos

Los resultados del estudio se basan en una muestra de 107 participantes adultos, jugadores de videojuegos MOBA, provenientes de diversos países de Latinoamérica. La información obtenida proporciona datos relevantes sobre su estado emocional y conductas agresivas, permitiendo identificar la relación entre los niveles de ansiedad y agresividad en el contexto de los videojuegos competitivos en línea.

Edad

En cuanto a la edad de los participantes, la mayoría se encontraba en el rango de 24 a 28 años, representando el 47% del total de la muestra (n = 50). Le siguió el grupo de 18 a 23 años, que concentró al 41% de los participantes (n = 44), evidenciando que la población evaluada se compone principalmente de jóvenes adultos. En menor proporción, se identificaron los grupos de 29 a 33 años, con un 9% (n = 10), y de 34 a 40 años, que representó el 3% del total (n = 3). Estos datos reflejan que el estudio se centró principalmente en una población joven, en plena etapa adulta temprana, etapa que se caracteriza por una alta participación en actividades digitales como los videojuegos. (Gráfico 1) (Tabla 1)

Gráfico 1

Distribución porcentual por grupos de edad

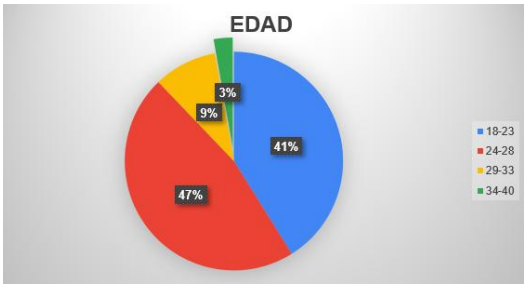


Tabla 1

Distribución de participantes según grupos etarios

Edad	NDP
18-23	44
24-28	50
29-33	10
34-40	3
Totla	107

Sexo

En cuanto al sexo, el 77,6% de los participantes se identificó como masculino (n = 83), mientras que el 22,4% como femenino (n = 24). (Grafico 2) (Tabla 2)

Gráfico 2

Distribución porcentual por sexo de los participantes

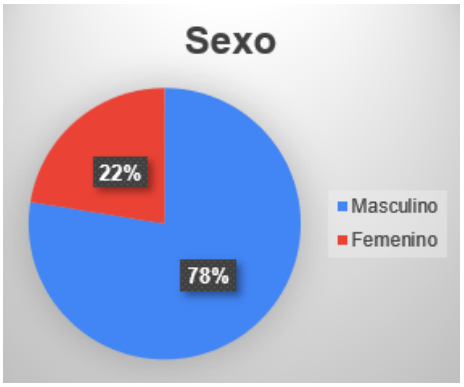


Tabla 2

Frecuencia de participantes según sexo

Sexo	NDP
Masculino	83
Femenino	24
Total	107

Nacionalidad

En relación con la nacionalidad de los participantes, se identificó una predominancia de personas de nacionalidad ecuatoriana, quienes representaron el 41% de la muestra (44 participantes). Le siguen en frecuencia los participantes de Perú con un 21% (22 personas) y de México con un 18% (19 personas). En menor proporción, se registraron participantes de Bolivia (9%; n = 10) y Colombia (6%; n = 7). Finalmente, se incluyó un pequeño grupo conformado por representantes de Argentina, Uruguay, Guatemala y El Salvador, con un participante por país, lo que representa aproximadamente el 0,9% de la muestra cada uno. (Gráfico 3) (Tabla 3)

Gráfico 3

Gráfico de barras de la nacionalidad de los participantes

Tabla 3

Distribución de nacionalidades en los participantes del estudio

Nacionalidad	NDP
Ecuatorina	44
Peruana	22
Mexicana	19
Bolovariana	10
Colombiana	7
Argentina	2
Uruguayo	1
Guatemalteca	1
Salvadoreño	1
Total	107

Estado civil

En cuanto al estado civil de los participantes, se observa una clara predominancia de personas que se identifican como solteros/as, representando el 93,5% de la muestra (100 participantes). En menor medida, se registraron individuos que declararon estar en unión libre (2,8%; n = 3), así como casados/as y divorciados/as, cada uno con una representación del 1,9% (2 participantes respectivamente). Esta distribución refleja una alta prevalencia de participantes sin vínculo conyugal formal, lo cual puede estar relacionado con factores como la edad, el estilo de vida o las dinámicas sociales propias del entorno gamer. (Grafico 4) (Tabla 4)

Grafica 4

La gráfica refleja una alta concentración en la categoría soltero/a, destacando una tendencia en este aspecto.

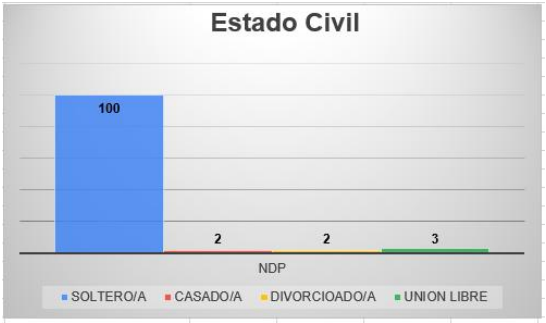


Tabla 4

Distribución del estado civil de los participantes

Estado Civil	NDP
SOLTERO/A	100
CASADO/A	2
DIVORCIADO/A	2
UNION LIBRE	3
Total	107

Tienes Hijos

En cuanto a la condición de paternidad o maternidad, se observa que la gran mayoría de los participantes (96%), equivalente a 103 personas, manifestó no tener hijos. En contraste, solo el 4% de la muestra (4 participantes) indicó que sí tiene hijos, lo que refleja una tendencia general hacia la ausencia de responsabilidades parentales dentro del grupo evaluado.

Gráfico 5

Distribución porcentual: participantes con o sin hijos

Tabla 5

Condición de paternidad/maternidad en los participantes

Tiene hijos	NDP
No	103
Si	4
Totla	107

Nivel de instrucción

Respecto al nivel educativo de los participantes, se observa que la mayoría de la muestra (55%), equivalente a 59 personas, cuenta con estudios de pregrado. En segundo lugar, el 30% de los encuestados (32 participantes) indicó haber alcanzado el nivel de bachillerato. Asimismo, un 9% (10 participantes) manifestó tener formación de posgrado, mientras que el 6% restante (6 personas) reportó haber cursado únicamente educación secundaria. Esta distribución sugiere una predominancia de participantes con formación universitaria, lo cual puede influir en la forma en que perciben y manejan variables como la ansiedad y la agresividad en entornos virtuales competitivos. (Gráfico 6) (Tabla 6)

Gráfico 6

Distribución porcentual del nivel educativo de los participantes

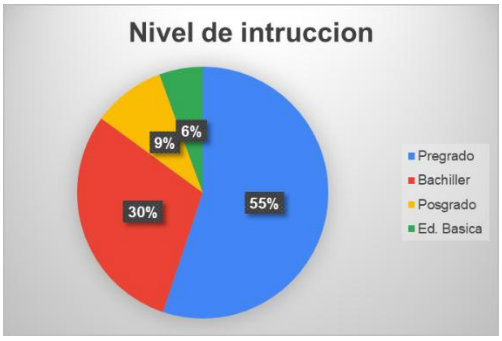


Tabla 6

Nivel de instrucción alcanzado por los participantes

Nivel de intruccion	NDP
Pregrado	59
Bachiller	32
Posgrado	10
Ed. Basica	6
Total	107

Tiempo de juego diario

Respecto al nivel educativo de los participantes, la mayoría indicó contar con estudios de pregrado, representando el 55% de la muestra, es decir, 59 personas. En segundo lugar se encuentra el grupo con nivel de bachillerato, que corresponde al 30% de los participantes (32 personas). Un 9% de la muestra (10 participantes) indicó haber cursado posgrado, mientras que el nivel más bajo de instrucción reportado fue la educación secundaria, representando el 6% de los participantes (6 personas).

Gráfico 7

Gráfico de pastel sobre el tiempo promedio de juego diario

Tabla 7

Frecuencia y porcentaje del tiempo de juego diario entre jugadores MOBA

Cuanto tiempo juegas al día	NDP
1 a 5 horas	55
30 a 60 minutos	30
Menos de 30 minutos	13
Mas de 5 horas	9
Total	107

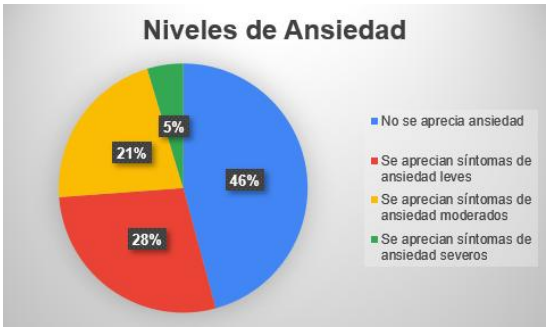
Gad-7

El porcentaje más alto en la escala GAD-7 corresponde al nivel en el que no se aprecian síntomas de ansiedad, con un 46% de la muestra, es decir, 49 participantes. Le sigue el grupo que presenta síntomas leves de ansiedad, que representa el 28% de los jugadores (30 personas), en un nivel intermedio, el 21% de los evaluados (23 personas) manifestó síntomas de ansiedad moderados, mientras que el porcentaje más bajo corresponde al nivel severo, representado por solo el 5% de la muestra (5 personas).

Estos resultados reflejan que la mayoría de los jugadores adultos de videojuegos MOBA presentan niveles bajos o leves de ansiedad, lo que sugiere una adecuada gestión emocional en la mayoría de los casos. Sin embargo, se identifica un grupo considerable (26%) que experimenta síntomas moderados o severos, los cuales podrían afectar su bienestar psicológico y su desempeño en contextos de alta competitividad.

Este hallazgo pone de relieve la necesidad de desarrollar estrategias de intervención psicológica y programas de apoyo emocional para aquellos jugadores que presentan mayor vulnerabilidad, con el fin de prevenir el desarrollo de trastornos de ansiedad más severos. (Gráfico 8)

Gráfico 8

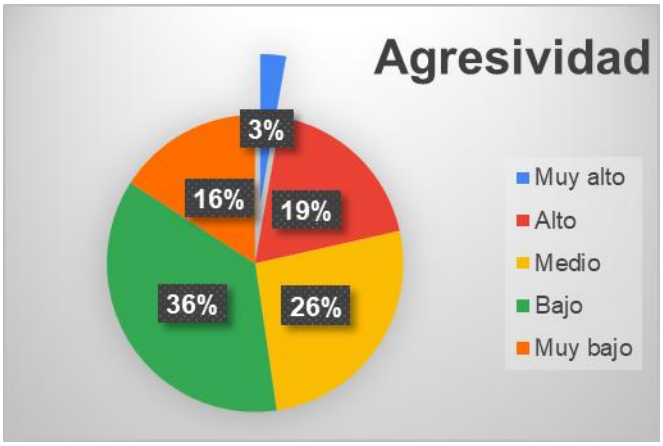


Análisis Buss y Perry (AQ)

El porcentaje más alto en la escala de agresividad total corresponde al nivel bajo, con un 36.4% de la muestra, es decir, 39 participantes. Le sigue el nivel medio, que representa el 26.2% con 28 personas. El nivel muy bajo agrupa al 15.9% de los jugadores (17 participantes), mientras que el nivel alto representa el 18.7% (20 participantes). Finalmente, el nivel muy alto fue reportado por solo el 2.8% de los evaluados, correspondiente a 3 personas.

Estos resultados reflejan que la mayoría de los jugadores adultos de videojuegos MOBA presentan niveles bajos o moderados de agresividad general, lo que indica que sus comportamientos, pensamientos y emociones relacionados con la agresividad se encuentran mayormente dentro de rangos funcionales y no problemáticos. Sin embargo, se observa un grupo relevante (21.5%) que presenta niveles altos o muy altos, lo que podría representar un riesgo en contextos donde la frustración y la competitividad son constantes, como ocurre en los entornos de juego en línea. Este hallazgo sugiere la importancia de fomentar estrategias de regulación emocional y manejo del estrés entre jugadores, especialmente aquellos con una mayor propensión a la reactividad agresiva. (Grafico 9)

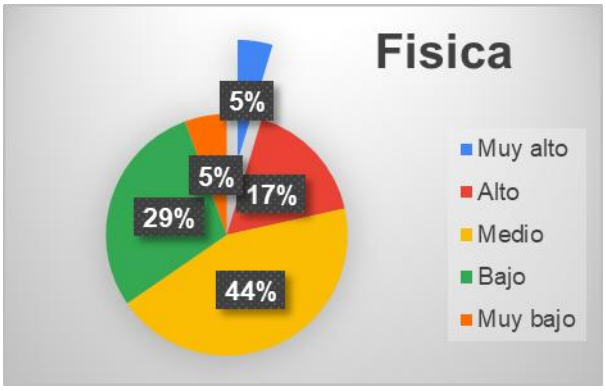
Gráfico 9



Agresión Física

Como se observa, el porcentaje más alto obtenido en la subescala de agresión física corresponde al nivel medio, con un 43.9% de la muestra, equivalente a 47 participantes. Le sigue el nivel bajo, que agrupa al 29% de los jugadores (31 participantes). En menor proporción se encuentran los niveles alto (16.8%) con 18 jugadores, y muy alto (4.7%) con 5 personas. Finalmente, el nivel muy bajo se reportó en el 5.6% de la muestra, correspondiente a 6 participantes (Grafico 10)

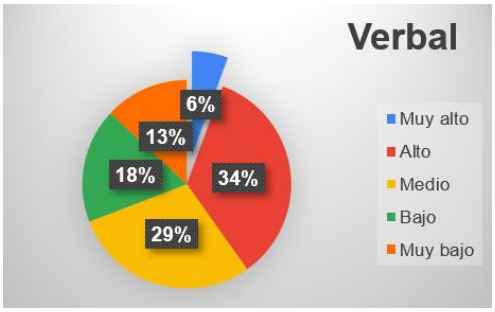
Gráfico 10



Agresión Verbal

El porcentaje más alto en la subescala de agresión verbal corresponde al nivel alto, con un 34.6% de la muestra, es decir, 37 participantes. Le sigue el nivel medio, que representa el 29% con 31 jugadores. Los niveles bajo y muy bajo suman en conjunto un 30.8%, correspondientes a 19 y 14 personas respectivamente. Finalmente, el nivel muy alto fue reportado por el 5.6% de los jugadores, lo que representa 6 participantes. (Grafico 11)

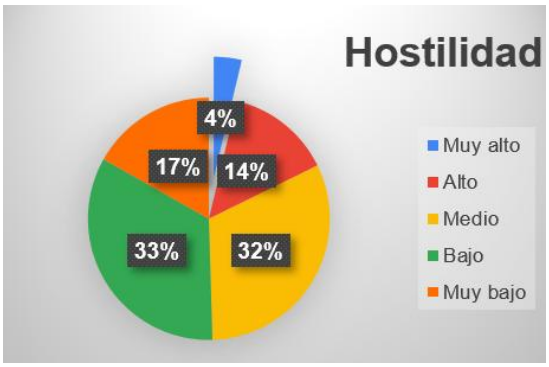
Gráfico 11



Hostilidad

Como se observa, el porcentaje más alto obtenido en la subescala de hostilidad con un 33.6% de la muestra, equivalente a 36 participantes. Le sigue el nivel medio, que representa el 31.8% con 34 participantes, lo cual indica que cerca de dos tercios de la muestra se sitúa en niveles no problemáticos. En cuanto al nivel muy bajo, se identificó en el 16.8% de los participantes (18 personas), mientras que el nivel alto fue reportado por el 14% de los jugadores (15 personas). Finalmente, el nivel muy alto de hostilidad se presentó en tan solo el 3.7% de la muestra, correspondiente a 4 participantes. (Grafico 12)

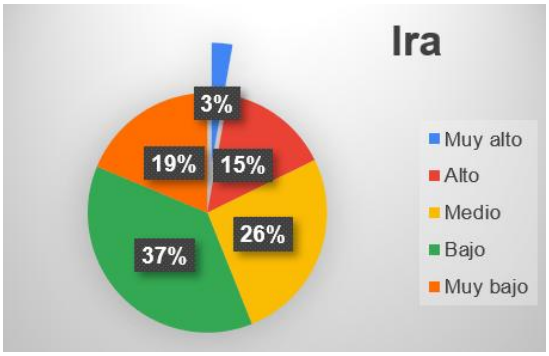
Gráfico 12



Ira

Su puede ver que el porcentaje más alto en la subescala de ira corresponde al nivel bajo, con un 37.4% de la muestra, lo que equivale a 40 participantes. Le sigue el nivel medio, con un 26.2% (28 jugadores), y el nivel muy bajo, con un 18.7% (20 jugadores). En cuanto a los niveles elevados, el nivel alto fue reportado por el 15% de los participantes (16 personas), mientras que solo el 2.8% (3 jugadores) se ubicó en el nivel muy alto. (Grafico 13)

Gráfico 13



Correlaciones

Tabla 8

			Ansiedad	Agresividad
Rho de Spearman	Ansiedad	Coeficiente de correlación	1,000	,588**
		Sig. (bilateral)	.	<,001
		N	107	107
	Agresividad	Coeficiente de correlación	,588**	1,000
		Sig. (bilateral)	<,001	.
		N	107	107

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

Análisis de nivel de correlación entre ansiedad y agresividad

Como muestra la tabla 8, existe una correlación estadísticamente muy significativa entre los niveles de ansiedad (GAD-7) y agresividad (Buss y Perry), Esta es una correlación positiva, lo que significa que ambas variables tienden a aumentar de forma conjunta. Es decir, a mayor nivel de ansiedad, mayor es también el nivel de agresividad, o en sentido inverso, a menor ansiedad, menor agresividad.

Este resultado sugiere que los jugadores que presentan más síntomas de ansiedad tienen una mayor propensión a manifestar conductas agresivas, lo cual podría estar relacionado con una menor capacidad de regulación emocional o con el estrés que generan las dinámicas competitivas propias de los videojuegos MOBA. (Tabla 8)

Buss y Perry y Sociodemográfico

Tabla 9

		Edad	Sexo	Nacionalidad	Estado cilvil	Tiene Hijos	Nivel de instruccion	Cuanto Tiempo juega al dia	Buss y Perry
dad	Coeficiente de correlación	1,000	-,052	,198*	,056	,090	,160	,019	-,098
	Sig. (bilateral)	.	,593	,041	,566	,355	,100	,848	,314
	N	107	107	107	107	107	107	107	107
exo	Coeficiente de correlación	-,052	1,000	,016	,128	,130	-,019	-,031	-,075
	Sig. (bilateral)	,593	.	,868	,190	,181	,846	,752	,440
	N	107	107	107	107	107	107	107	107
lacionalidad	Coeficiente de correlación	,198*	,016	1,000	,138	-,121	-,140	,342**	-,111
	Sig. (bilateral)	,041	,868	.	,155	,215	,151	<,001	,257
	N	107	107	107	107	107	107	107	107
stado cilvil	Coeficiente de correlación	,056	,128	,138	1,000	,361**	,119	,018	,084
	Sig. (bilateral)	,566	,190	,155	.	<,001	,221	,854	,387
	N	107	107	107	107	107	107	107	107
iene Hijos	Coeficiente de correlación	,090	,130	-,121	,361**	1,000	,019	,007	,051
	Sig. (bilateral)	,355	,181	,215	<,001	.	,849	,943	,605
	N	107	107	107	107	107	107	107	107
livel de instruccion	Coeficiente de correlación	,160	-,019	-,140	,119	,019	1,000	-,213*	-,056
	Sig. (bilateral)	,100	,846	,151	,221	,849	.	,027	,567
	N	107	107	107	107	107	107	107	107
uanto Tiempo juega al ia	Coeficiente de correlación	,019	-,031	,342**	,018	,007	-,213*	1,000	,054
	Sig. (bilateral)	,848	,752	<,001	,854	,943	,027	.	,578
	N	107	107	107	107	107	107	107	107
uss y Perry	Coeficiente de correlación	-,098	-,075	-,111	,084	,051	-,056	,054	1,000
	Sig. (bilateral)	,314	,440	,257	,387	,605	,567	,578	.
	N	107	107	107	107	107	107	107	107

Como se muestra en la tabla 9, las variables sociodemográficas no presentan correlaciones estadísticamente significativas con los niveles de agresividad medidos por el cuestionario de Buss y Perry. Esto sugiere que factores como la edad, el sexo, la nacionalidad, el estado civil, tener hijos, el nivel de instrucción o el tiempo de juego diario no guardan una relación directa con las manifestaciones agresivas en los jugadores evaluados.

Tabla 10

		Edad	Sexo	Nacionalidad	Estado cilvil	Tiene Hijos	Nivel de instruccion	Cuanto Tiempo juega al dia	Gad-7
Edad	Coeficiente de correlación	1,000	-,052	,198*	,056	,090	,160	,019	-,104
	Sig. (bilateral)	.	,593	,041	,566	,355	,100	,848	,287
	N	107	107	107	107	107	107	107	107
Sexo	Coeficiente de correlación	-,052	1,000	,016	,128	,130	-,019	-,031	,023
	Sig. (bilateral)	,593	.	,868	,190	,181	,846	,752	,812
	N	107	107	107	107	107	107	107	107
Nacionalidad	Coeficiente de correlación	,198*	,016	1,000	,138	-,121	-,140	,342**	-,117
	Sig. (bilateral)	,041	,868	.	,155	,215	,151	<,001	,231
	N	107	107	107	107	107	107	107	107
Estado cilvil	Coeficiente de correlación	,056	,128	,138	1,000	,361**	,119	,018	,145
	Sig. (bilateral)	,566	,190	,155	.	<,001	,221	,854	,135
	N	107	107	107	107	107	107	107	107
Tiene Hijos	Coeficiente de correlación	,090	,130	-,121	,361**	1,000	,019	,007	,117
	Sig. (bilateral)	,355	,181	,215	<,001	.	,849	,943	,230
	N	107	107	107	107	107	107	107	107
Nivel de instruccion	Coeficiente de correlación	,160	-,019	-,140	,119	,019	1,000	-,213*	-,156
	Sig. (bilateral)	,100	,846	,151	,221	,849	.	,027	,109
	N	107	107	107	107	107	107	107	107
Cuanto Tiempo juega al dia	Coeficiente de correlación	,019	-,031	,342**	,018	,007	-,213*	1,000	,050
	Sig. (bilateral)	,848	,752	<,001	,854	,943	,027	.	,608
	N	107	107	107	107	107	107	107	107
Gad-7	Coeficiente de correlación	-,104	,023	-,117	,145	,117	-,156	,050	1,000
	Sig. (bilateral)	,287	,812	,231	,135	,230	,109	,608	.
	N	107	107	107	107	107	107	107	107

Gad – 7 y Sociodemográfico

Como se observa en la tabla 10, no se encontraron correlaciones estadísticamente significativas entre los niveles de ansiedad (evaluados con la escala GAD-7) y las variables sociodemográficas consideradas: edad, sexo, nacionalidad, estado civil, tener hijos, nivel de instrucción y tiempo de juego diario.

Tabla 11

		Agresividad Fisica	Ira	Verbal	Hostilidad	Ansiedad
Agresividad Fisica	Coeficiente de correlación	1,000	,508**	,430**	,383**	,300**
	Sig. (bilateral)	.	<,001	<,001	<,001	,002
	N	107	107	107	107	107
Ira	Coeficiente de correlación	,508**	1,000	,620**	,700**	,635**
	Sig. (bilateral)	<,001	.	<,001	<,001	<,001
	N	107	107	107	107	107
Verbal	Coeficiente de correlación	,430**	,620**	1,000	,521**	,426**
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	.	<,001	<,001
	N	107	107	107	107	107
Hostilidad	Coeficiente de correlación	,383**	,700**	,521**	1,000	,580**
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	.	<,001
	N	107	107	107	107	107
Ansiedad	Coeficiente de correlación	,300**	,635**	,426**	,580**	1,000
	Sig. (bilateral)	,002	<,001	<,001	<,001	.
	N	107	107	107	107	107

GAD-7 y Subescalas de agresividad

Como se muestra en la tabla 11, existen correlaciones estadísticamente significativas y positivas entre la ansiedad (GAD-7) y todas las subdimensiones del cuestionario de agresividad de Buss y Perry, lo que indica que a mayor nivel de ansiedad, también se incrementan los niveles de agresividad en sus diferentes formas (Agresividad física, Agresividad Verbal, Ira, Hostilidad.)

La correlación más fuerte se da entre GAD-7 e Ira, lo que sugiere que los síntomas de ansiedad están estrechamente vinculados con respuestas emocionales intensas de enojo. Le sigue la hostilidad, evidenciando una fuerte relación entre ansiedad y pensamientos negativos o desconfianza hacia los demás. La agresividad verbal también se correlaciona significativamente, indicando una mayor probabilidad de conductas ofensivas o verbales cuando los niveles de ansiedad aumentan. Finalmente, aunque más moderada, la agresividad física muestra también una correlación significativa, lo cual indica que, aunque en menor medida, la ansiedad también se relaciona con comportamientos físicos agresivos. Estos resultados refuerzan la hipótesis de que la ansiedad no solo está relacionada con la agresividad general, sino también con sus manifestaciones específicas, siendo la ira y la hostilidad los componentes más fuertemente relacionados.

Tabla 12

		Hostilidad	Edad
Hostilidad	Coeficiente de correlación	1,000	-,207*
	Sig. (bilateral)	.	,032
	N	107	107
Edad	Coeficiente de correlación	-,207*	1,000
	Sig. (bilateral)	,032	.
	N	107	107

Edad y Subescala de Hostilidad

Como se observa en la tabla 12, existe una correlación estadísticamente significativa y negativa entre la subescala de hostilidad del cuestionario de agresividad y la edad de los participantes, esto indica que, a mayor edad, menor es la tendencia a experimentar pensamientos hostiles, o dicho de otro modo, los participantes más jóvenes tienden a mostrar mayores niveles de hostilidad en comparación con los de mayor edad.

Tabla 13

		Verbal	Nacionalidad
Verbal	Coeficiente de correlación	1,000	-,242*
	Sig. (bilateral)	.	,012
	N	107	107
Nacionalidad	Coeficiente de correlación	-,242*	1,000
	Sig. (bilateral)	,012	.
	N	107	107

Nacionalidad y Subescala de Agresión verbal

Como se observa en la tabla 13, los resultados evidencian una correlación estadísticamente significativa y negativa entre la agresividad verbal y la nacionalidad de los participantes. Esta relación indica que, conforme disminuye la frecuencia de participación de una nacionalidad en la muestra, los niveles de agresividad verbal tienden a ser más altos.

Específicamente, se observa que los jugadores provenientes de países con menor representación en la muestra, como Colombia (n = 7), Argentina (n = 2), Uruguay (n = 1), Guatemala (n = 1) y El Salvador (n = 1), presentan mayores niveles de agresividad verbal en comparación con participantes de países con mayor representación, como Ecuador, Perú, México o Bolivia.

TABLA 14

		Agresividad Fisica	Sexo
Agresividad Fisica	Coeficiente de correlación	1,000	-,239*
	Sig. (bilateral)	.	,013
	N	107	107
Sexo	Coeficiente de correlación	-,239*	1,000
	Sig. (bilateral)	,013	.
	N	107	107

SEXO Y SUBESCALA DE AGRESIVIDAD FÍSICA

Como se observa en la tabla 14, existe una correlación estadísticamente significativa y negativa entre la subescala de agresividad física del cuestionario de agresividad y el sexo de los participantes, esto indica que, los hombres tienden a presentar mayores niveles de agresividad física que las mujeres. Es decir, los participantes de sexo masculino mostraron una mayor propensión a manifestar conductas físicas agresivas en comparación con sus contrapartes femeninas.

CORRELACIONES DE LA SUBESCALA DE IRA

En cuanto a la subescala de ira del cuestionario de agresividad de Buss y Perry, no se encontraron correlaciones estadísticamente significativas con ninguna de las variables sociodemográficas analizadas, como edad, sexo, nacionalidad, estado civil, tener hijos, nivel de instrucción o tiempo de juego diario.

4. Discusión y Conclusiones

Discusión

Los resultados obtenidos en este estudio, realizado con 107 jugadores de videojuegos del tipo MOBA, muestran que, si bien la mayoría de los participantes se sitúa en niveles bajos y medios de agresividad total, existe un porcentaje considerable que presenta niveles altos en subdimensiones específicas como la agresión verbal y la hostilidad. Este hallazgo coincide con lo reportado por Palomino (2021), quien encontró una correlación directa y significativa entre ansiedad y todas las dimensiones de agresividad (verbal, física, ira y hostilidad) en estudiantes preuniversitarios, lo cual sugiere una relación consistente entre malestar emocional y conductas agresivas en poblaciones jóvenes.

Asimismo, Rojas (2018) encontró correlaciones significativas entre la ansiedad estado y las dimensiones de agresividad física, verbal e ira, aunque no encontró relación con la hostilidad, lo cual contrasta con los resultados de este estudio, donde sí se evidenció una proporción considerable de jugadores con hostilidad moderada y alta. Esta discrepancia podría explicarse por la diferencia en el tipo de muestra, ya que los participantes del presente estudio son jugadores activos de videojuegos MOBA, un entorno competitivo donde la desconfianza hacia los otros jugadores o el entorno virtual puede ser más frecuente.

Por otro lado, el estudio de Fajardo-Santamaría et al. (2022) señala que los jugadores que dedican más de dos horas diarias a los videojuegos tienden a manifestar conductas agresivas como insultos instrumentales y manipulación emocional, elementos que podrían corresponderse con las subdimensiones de agresión verbal y hostilidad en el cuestionario de Buss y Perry. Aunque en el presente estudio no se correlacionó directamente el tiempo de juego con la agresividad, sí se evidenció que una parte relevante de la muestra niveles altos en estas dimensiones, lo que apoya parcialmente los hallazgos previos y sugiere que los videojuegos competitivos pueden influir en la expresión de ciertas formas de agresividad.

Además, al analizar el patrón general de los datos, se encontró que la agresión física fue la dimensión menos frecuente, lo cual puede deberse a que los videojuegos permiten canalizar la agresividad en un entorno simbólico, reduciendo la necesidad de expresiones físicas directas. Esta interpretación coincide con el enfoque de estudios como el de Fajardo-Santamaría, que destacan el rol mediador de la emoción y el entorno del juego en la conducta agresiva, diferenciando entre agresividad real y simbolizada.

En general, los hallazgos de esta investigación refuerzan la necesidad de observar el contexto en el que se desarrolla la interacción con videojuegos, ya que variables como el tipo de juego violento o estratégico, el entorno social del jugador y sus niveles previos de ansiedad o frustración pueden modular la expresión de conductas agresivas. Como lo plantea Palomino (2021), la ansiedad no solo se relaciona con el malestar emocional, sino que puede actuar

como predisponente de comportamientos agresivos, particularmente en jóvenes sometidos a presión social o rendimiento académico.

Conclusión

Los resultados evidenciaron una correlación positiva y significativa entre los niveles de ansiedad y la agresividad total, lo que indica que, a mayor presencia de síntomas ansiosos, mayor es la tendencia a manifestar conductas agresivas, esta relación se observó con mayor intensidad en las dimensiones de ira y hostilidad, lo que sugiere que los componentes emocionales y cognitivos de la agresividad se ven particularmente influenciados por estados ansiosos en los jugadores.

En general, la mayoría de los participantes mostró niveles bajos de ansiedad, aunque se identificó un grupo con indicadores moderados y severos que podrían representar un riesgo de afectación emocional si no se interviene de manera oportuna, asimismo, aunque la mayoría de los jugadores mantiene una adecuada regulación emocional, se observa la existencia de un sector que experimenta malestar psicológico, lo cual justifica la implementación de estrategias de apoyo emocional y programas preventivos en comunidades de videojuegos.

En cuanto a la agresividad, se constató que, en términos generales, se mantiene en rangos funcionales; sin embargo, un segmento de la población presenta niveles elevados, especialmente en las dimensiones de agresividad verbal y hostilidad, lo que refleja la prevalencia de expresiones agresivas en entornos digitales, este patrón, aunque no generalizado, resulta relevante dado que se manifiesta en contextos caracterizados por la competitividad, la frustración y el anonimato, factores que pueden amplificar la expresión de conductas agresivas, tales hallazgos refuerzan la necesidad de promover estrategias de regulación emocional, intervenciones psicosociales y prácticas saludables.

Por último, las variables sociodemográficas no mostraron asociaciones significativas con la agresividad total, aunque se identificaron relaciones puntuales que evidencian cómo ciertos grupos presentan mayor tendencia a expresar formas específicas de agresión, esto sugiere que, si bien la agresividad no depende directamente de factores sociodemográficos, determinadas características individuales pueden influir en la manifestación de conductas agresivas.

5. Recomendaciones y Limitaciones

Limitaciones

En primer lugar, se encontró una dificultad para aplicar los instrumentos en diferentes canales en la plataforma discord ya que se necesitaba la aprobación del administrador o dueño de dicho canal.

Numerosos participantes no respondieron completamente al formulario de Google por que considerarlo muy extenso.

Dificultad para encontrar artículos que estudiaran las dos variables de la presente investigación

Recomendaciones

Hacer más investigaciones sobre el tema propuesto

Dar un plazo mayor para obtención de los participantes, cuando son de diferentes países

Investigar sobre la adicción y la agresividad en jugadores, para posibles investigaciones

Se recomienda la búsqueda de instrumentos con menos preguntas para la facilidad de los participantes

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Andreo, A., Hilario, P. S., & Orteso Rivadeneira, F. J. (2020). Ansiedad y estrategias de afrontamiento. *European Journal of Health Research: (EJHR)*, *6*(2 (Diciembre)), 213-225.

Bazantes Burgos, G. J., & Narváez Jara, L. A. (2025). *Capacitación enfocada en el desarrollo de mecanismos de manejo de la ansiedad en los pacientes de la sala de espera de un centro de salud* [bachelorThesis]. http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/30129

Cernaz, S. G. (2018). Videojuegos Y Violencia: Una Revisión De La Línea De Investigación De Los Efectos. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, *1*(13), 149-165.

Del Moral, M. E., & Villalustre, L. (2020). Análisis de «serious games» anti-"bullying": Recursos lúdicos para promover habilidades prosociales en escolares. *Revista Complutense de Educación*, *29*(4), 1345-1364. https://doi.org/10.5209/RCED.55419

Etxeberria Balerdi, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, *18*, 31-39.

Etxeberría, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogia Social Revista Interuniversitaria*, *18*, 31. https://doi.org/10.7179/PSRI_2011.18.03

Fajardo-Santamaría, J. A., Santana-Espitia, A. C., & Caldas-Quintero, C. A. (2022). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios de Bogotá D. C. *Revista Colombiana de Educación*, *84*, 1-21. https://doi.org/10.17227/rce.num84-12076

Inglés, C. J., Torregrosa, M. S., García-Fernández, J. M., Martínez-Monteagudo, M. C., Estévez, E., & Delgado, B. (2015). Conducta agresiva e inteligencia emocional en la adolescencia. *European Journal of Education and Psychology*, *7*(1), 29. https://doi.org/10.30552/ejep.v7i1.97

López-Mora, C., Álvarez, O., González-Hernádez, J., & Castillo, I. (2022). Sensibilidad a la ansiedad y adicción a los videojuegos en deportistas. El rol protector de la dureza mental. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, *22*(1), 124-137.

Palacios, R. F. R. (2023). Tipos y tiempo de uso de los videojuegos y niveles de ansiedad en niños y adolescentes de Lima. *Ciencia y Psique*, *2*(3), Article 3. https://doi.org/10.59885/cienciaypsique.2023.v2n3.06

Quispe, A. M. (2019). Videojuegos y generación de ansiedad en niños en

edad pre-escolar. *Revista Campus*, *24*(27), 77-92. https://doi.org/10.24265/campus.2019.v24n27.07

Quispe, A. M. (2020). Videojuegos y generación de ansiedad en niños en edad pre-escolar. *Revista Campus*, *24*(27), 77-92. https://doi.org/10.24265/campus.2019.v24n27.07

Rodríguez Tejada, A., & Torres Tejera, M. E. (2024). Estrategias no farmacológicas en el tratamiento de la ansiedad. *Atención Primaria Práctica*, *6*(2), 100193. https://doi.org/10.1016/j.appr.2024.100193

Torpoco Paredes, I. P. (2023). *Adicción a los videojuegos y agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023*. https://repositorio.autonomadeica.edu.pe/handle/20.500.14441/2519

Valdivia Sarabia, M. A. (2024). Regulación emocional como mediadora entre la agresión verbal y la ansiedad en jugadores de videojuegos en línea de Trujillo. *Repositorio Institucional - UCV*. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/136661

Valverde, G., Pilamunga Asacata, D., Mora Alvarado, K., & García Juárez, H. D. (2023). Análisis de las tipologías de agresividad y los efectos en la autoestima de niños. *Encuentros: Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico*, *18*, 254-263.

Fiallos López, M. I. (2022). Ansiedad y agresividad en niños expuestos a video juegos violentos en la ciudad de Ambato. Análisis comparativo (Bachelor's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador).

Quispe, A. M. (2020). Videojuegos y generación de ansiedad en niños en edad pre-escolar. *Revista Campus*, *24*(27), 77-92. https://doi.org/10.24265/campus.2019.v24n27.07

Rojas Lizonde, D. E. (2018a). *Ansiedad y agresividad en adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el centro comercial Arenales Plaza de Lince 2017*. https://repositorio.uap.edu.pe/xmlui/handle/20.500.12990/6898

Rojas Lizonde, D. E. (2018b). *Ansiedad y agresividad en adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el centro comercial Arenales Plaza de Lince 2017*.

Torpoco Paredes, I. P. (2023). *Adicción a los videojuegos y agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023*. https://repositorio.autonomadeica.edu.pe/handle/20.500.14441/2519

Valdivia Sarabia, M. A. (2024). Regulación emocional como mediadora entre la agresión verbal y la ansiedad en jugadores de videojuegos en línea de Trujillo. *Repositorio Institucional - UCV*. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/136661

AGRADECIMIENTOS.

Quiero manifestar mi sincero agradecimiento a mis tutores de tesis, el Ps. Ind. Edwin Valencia González, Msc., y el profesor de titulación, Ps. Luis Iriarte Pérez, PhD, por su constante apoyo, orientación y valiosa colaboración a lo largo de todo este proceso investigativo. Su compromiso y dedicación han sido fundamentales desde el inicio de este camino.

Extiendo mi gratitud a todos los docentes de la carrera de Psicología, quienes han sido parte esencial de mi formación académica y profesional, aportando con su experiencia y conocimiento a lo largo de estos años.

Agradezco profundamente a mis tíos por su apoyo incondicional, y en especial a mis tíos de Colombia, quienes me brindó su ayuda en un momento.

Finalmente, expreso mi agradecimiento a los participantes del estudio por su tiempo, disposición y colaboración, que fueron fundamentales para alcanzar los objetivos propuestos en esta investigación.

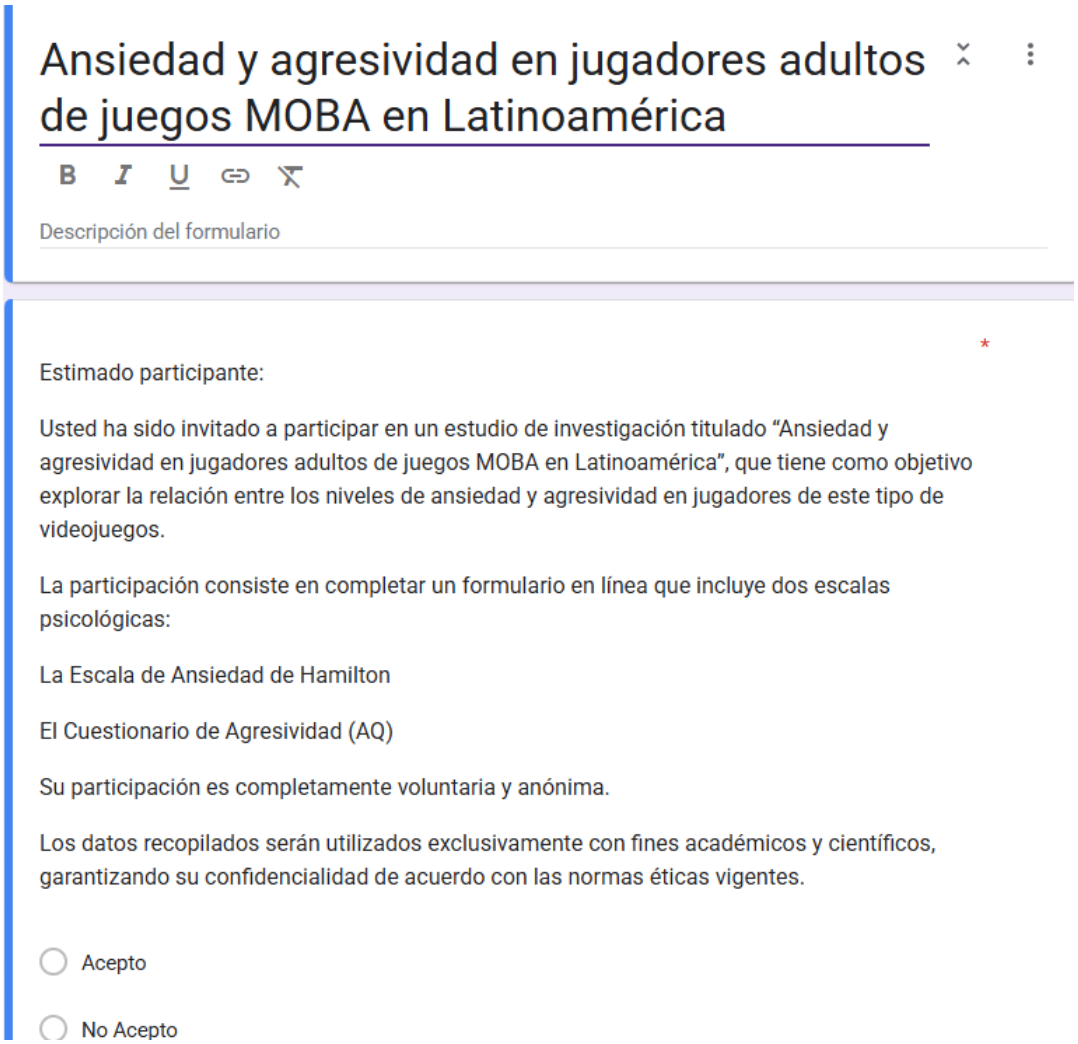
DEDICATORIA.

La presente investigación está dedicada con profundo amor y gratitud a mis padres y hermanos, por ser guía, apoyo y ejemplo constante en cada etapa de mi vida. A ustedes les debo gran parte de mi formación y fortaleza.

Con especial cariño, dedico este trabajo a mis abuelitas, que, aunque ya no están físicamente con nosotros, las siento presentes en cada paso que doy; su amor y enseñanzas me acompañan siempre. A mi abuelito, por su apoyo incondicional y por ser parte fundamental de este recorrido.

Gracias a cada uno por ser parte esencial de mi historia y motivarme a seguir adelante.

ANEXOS.



Ansiedad y agresividad en jugadores adultos de juegos MOBA en Latinoamérica

Descripción del formulario

*

Estimado participante:

Usted ha sido invitado a participar en un estudio de investigación titulado "Ansiedad y agresividad en jugadores adultos de juegos MOBA en Latinoamérica", que tiene como objetivo explorar la relación entre los niveles de ansiedad y agresividad en jugadores de este tipo de videojuegos.

La participación consiste en completar un formulario en línea que incluye dos escalas psicológicas:

La Escala de Ansiedad de Hamilton

El Cuestionario de Agresividad (AQ)

Su participación es completamente voluntaria y anónima.

Los datos recopilados serán utilizados exclusivamente con fines académicos y científicos, garantizando su confidencialidad de acuerdo con las normas éticas vigentes.

Acepto

No Acepto

GAD-7 (Trastorno de ansiedad generalizada)

Durante las últimas 2 semanas, ¿Qué tan seguido ha tenido molestias debido a los siguientes problemas?

Por favor, lea cada enunciado con atención.

las respuestas se califican en una escala del 0 al 4, donde:

0 = Ninguno
1 = Varios días
2 = Moderado
3 = Más de la mitad de los días
4 = Casi todos los días

No hay respuestas correctas o incorrectas.
Por favor, responda con sinceridad

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

A continuación, se presentan una serie de afirmaciones relacionadas con pensamientos, emociones y comportamientos que pueden reflejar distintas formas de agresividad.

Por favor, lea cada enunciado con atención y marque la opción que mejor refleje qué tan cierto o falso es para usted.

Las respuestas se califican en una escala del 1 al 5, donde:

1 = Completamente falso para mí
2 = Mayormente falso para mí
3 = Ni verdadero ni falso para mí
4 = Mayormente verdadero para mí
5 = Completamente verdadero para mí

No existen respuestas correctas o incorrectas. Lo importante es que sus respuestas sean sinceras y reflejen su forma de pensar, sentir o actuar en general.