



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Carrera de Psicología

“ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DEL PRIMER CICLO DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA DE UNA UNIVERSIDAD DE LIMA NORTE, 2020”

Tesis para optar el título profesional de:
Licenciado en Psicología

Autores:

Kevin Alberto Quintana Prado
Erick San Miguel Caceda

Asesor:

Mg. Karim E. Talledo Sánchez

Lima - Perú

2021

DEDICATORIA

La presente investigación está dedicada hacia dos partes fundamentales en nuestras vidas, el primero de ellos, son nuestros padres, ya que gracias a ellos hemos sido formados con todas las normas y valores necesarios para ser una mejor persona cada día.

Por otro lado, se encuentran los docentes de nuestra alma máter, ellos han sido quienes han forjado los conocimientos que tenemos actualmente, asimismo con la ayuda de ellos hemos podido desarrollar diferentes competencias y habilidades que serán de ayuda tanto en el aspecto personal y profesional.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar queremos dar las gracias a nuestras familias, ya que han sido nuestros pilares esenciales en cada uno de nosotros, además ellos nos dan la confianza necesaria para poder seguir creciendo en todo aspecto. Asimismo, agradecer por la confianza que obtuvimos por parte de ellos, para continuar con nuestros objetivos y metas.

En segundo lugar, se encuentra nuestra querida Universidad Privada del Norte, gracias a ella, hemos podido ir cumpliendo los diversos retos académicos, con el objetivo de ser un gran profesional.

En tercer lugar, queremos agradecer al Profesora Karim E. Talledo Sanchez, ya que en base a sus conocimientos que nos han brindado hemos sido capaz de elaborar esta investigación.

Tabla de contenidos

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTO	3
ÍNDICE DE TABLAS.....	5
RESUMEN.....	6
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.....	7
CAPÍTULO II. MÉTODO	14
CAPÍTULO III. RESULTADOS.....	18
CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	23
REFERENCIAS.....	34
ANEXOS.....	42

ÍNDICE DE TABLAS

<i>TABLA 1</i>	<i>18</i>
<i>TABLA 2</i>	<i>18</i>
<i>TABLA 3</i>	<i>19</i>
<i>TABLA 4</i>	<i>19</i>
<i>TABLA 5</i>	<i>20</i>
<i>TABLA 6</i>	<i>20</i>
<i>TABLA 7</i>	<i>21</i>
<i>TABLA 8</i>	<i>21</i>
<i>TABLA 9</i>	<i>22</i>
<i>TABLA 10</i>	<i>42</i>
<i>TABLA 11</i>	<i>45</i>
<i>TABLA 12</i>	<i>46</i>
<i>TABLA 13</i>	<i>47</i>

RESUMEN

La presente investigación, tuvo la finalidad de determinar la relación de que existe entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en los estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte 2020, se realizó un estudio de enfoque cuantitativo, con un diseño de corte transversal. La muestra fue de 113 estudiantes utilizando un muestreo no probabilístico por conveniencia, además de aplicar la técnica bola de nieve para la recolección de datos. Asimismo, se emplearon dos instrumentos, el test de dependencia a videojuegos (TDV) de Salas Edwin y Merino Cesar; el Cuestionario de agresión (AQ) versión adaptada por de Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio. Los resultados evidenciaron una correlación baja pero significativa ($T=.24$; $p<.05$), dando como conclusión que existe una relación positiva y directa entre las dos variables estudiadas.

Palabras clave: (adición de a los videojuegos), (agresividad), (estudiantes universitarios)

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

A nivel global juegan constantemente a los videojuegos 2, 500 millones de individuos; los datos estadísticos de la Entertainment software association (2020) mencionan que para el año 2020, el 38% de las personas que juegan videojuegos tenían edades entre los 18 y 34 años, el 26% entre los 35 y 54 años y el 9% restante entre 55 y 64.

En la historia de la humanidad los videojuegos aparecen en la década del 50 cuando las personas jugaban de forma individual en un ordenador (Belli y López, 2008). Estos fueron concebidos con la finalidad de entretener y educar sin brindar algún otro beneficio (Eguia, Contreras y Solano, 2012), por lo que eran principalmente una actividad casera y familiar. Actualmente pueden ser definidos como un software que permite la interacción de una persona en una pantalla por medio de imágenes proyectadas en él, en donde se puede enfrentar contra otro usuario o el propio software (Moncada y Chacón, 2012)

Existen diversas clasificaciones de videojuegos lo cual hace un trabajo muy arduo el llegar a una tipología precisa, pese a ello, por lo que para contextualizar este estudio se eligió la clasificación de Lacasa (2011) que lo organiza en 6 tipos de actividades más relevantes: Aventura, estrategia, deportes, acción, simulación, de rol.

Es necesario precisar que con el desarrollo de juegos más avanzados y el cambio digital, se pasó del videojuego individual a uno colectivo, multijugador, donde se consigue premios ficticios o monetarios de gran valor (Muñoz y Pedrero, 2019). Sin embargo, pese a las transformaciones sufridas en el tiempo los videojuegos conservan la esencia de la actividad para la que fueron creados: el juego, misma que es entendida como una acción natural del ser humano,

además de ser motivada por intereses propios de la persona y estos son regidos por normas autoimpuestas (Meneses y Monge, 2001), quizás de allí se derive la atracción que genera en las personas estos videojuegos.

En la actualidad, además estas plataformas de diversión brindan acceso a espacios de interacción y de lucro, tales como el evento de E-sports (v.g. deportes electrónicos) que empezó en 1997 (Goodale, 2003) y donde se podían obtener premios de hasta \$150.8 millones en el 2018, generando una audiencia de 453, 8 millones de personas entre los apasionados por los deportes electrónicos y los espectadores ocasionales (Newzoo, 2019). Estos datos dan cuenta de una realidad innegable, los videojuegos se han convertido en espacios de interacción social, deportiva, de lucro y competencia que trascienden el núcleo familiar y social más cercano.

De acuerdo con estudios realizados, entre las consecuencias positivas derivadas del uso de videojuegos se encuentran el desarrollo de la creatividad ante las situaciones, planificación estratégica, velocidad de reacción y habilidades motoras (Vásquez et al, 2015) y, por otro lado, entre las negativas se han reportado problemas con el rendimiento académico (Marin et al, 2018), ansiedad, estrés y aislamiento social (Fuentes y Pérez, 2015), mal ambiente familiar (Ricoy y Ameneiros, 2015) y conductas agresivas y violentas (Chacón et al, 2017), asimismo la propia adicción a los videojuegos (Griffiths, 2010).

En relación con lo último, existen investigaciones que dan cuenta de que la adicción a los videojuegos se está presentando en diversos países, tal es el caso de España, en donde su uso adictivo afecta al 5% de los adolescentes, 38% de los cuales son varones y 8.5% son mujeres (Hernández, 2019). En el Perú este problema no es ajeno puesto que la adicción a los videojuegos se ha incrementado en los últimos 10 años, como se puede evidenciar a través de los reportes

oficiales que indican un incremento de 427 casos en el 2009; 2,333 en el 2018 y 3, 099 en el 2019 (Acuña, 2020).

Según la Organización Mundial de la Salud (WHO, 2019) la adicción a los videojuegos es un trastorno caracterizado por el uso de forma continua y firme de estos, que pueden estar conectados a la red o no. Presentándose total falta de control de la conducta adictiva. Asimismo, los individuos presentan un aumento progresivo de las horas de juego sin importar las consecuencias negativas que se presente en los distintos ámbitos de la persona.

Esta definición se puede complementar con lo sostenido por Chóliz y Marco (2011) quienes sugieren que los indicadores de la adicción a los videojuegos son a) la abstinencia, en la que se perciben sensaciones desagradables por la persona al no tener acceso a los videojuegos; b) el abuso y tolerancia, esto hace que el individuo llegue a utilizar los videojuegos de forma más elevada cada vez. Asimismo, presentan una dificultad de control, en la que a la persona se le hace complicado el abandonar el uso de videojuegos.

Es preciso recordar que la adicción a los videojuegos está dentro del grupo de las adicciones conductuales, en donde se presenta una conducta compulsiva, desinterés por otras acciones que no sean los videojuegos, también se tiene una cercanía con personas igualmente adictas y se presentan sintomatología tanto física como mental cuando la persona intenta dejar de utilizar los videojuegos (Soper y Miller, 1983; Choliz y Marco, 2011; Griffiths, 2005).

Como es de esperarse, las consecuencias de esta adicción son desfavorables, afectando el ámbito personal, social y familiar de quienes la padecen. Vallejos y Capa (2010) dan cuenta que este problema se presenta hasta en el 85% de los jóvenes debido a la falta de control parental.

En diversas investigaciones latinoamericanas que anteceden al presente estudio, han concluido que al momento de incrementarse la adicción a los videojuegos también incrementará las conductas agresivas en los niños, adolescentes y jóvenes universitarios, las cuales pueden manifestarse como agresiones verbales y físicas en los diversos contextos, ya sea familiar y social (Navarro, 2016; Solano, 2015; Valverde, 2014). No obstante, también existen antecedentes que obtuvieron resultados diferentes, no hallándose diferencias relevantes sobre la agresividad en las personas que usan videojuegos, respecto de quienes no los usan (Amador, 2018; Batallas, 2014).

En los antecedentes nacionales se reporta una realidad similar, existen investigaciones desarrolladas en los departamentos de Arequipa y Lima, específicamente en los distritos de Ate, Los Olivos y Villa María del Triunfo, en las que se han concluido que si en los adolescentes y jóvenes se incrementa el nivel de adicción a los videojuegos, aumentarán las conductas agresivas (Arteaga, 2018; Carlos y Saldivar, 2017; Remigio, 2017; Vara, 2018). Sin embargo, en investigaciones realizadas en los distritos de San Juan de Lurigancho y San Martín de Porres, concluyen que la agresividad no se relaciona con la adicción a los videojuegos. Además, presentan un control de las conductas agresivas (Valle, 2019; Quezada, 2019).

Esta revisión de la literatura sugiere que la relación entre la adicción a los videojuegos y conducta agresiva, debe seguir siendo estudiada, por lo cual se contempló a la conducta agresiva como segunda variable de estudio.

La conducta agresiva ha estado presente en la sociedad, usualmente se da desde la niñez y se espera que vaya decreciendo en la adultez; sin embargo, esto no sucede en todos los individuos y ello se evidencia en el ámbito social, laboral y familiar (Castillo, 2006).

A nivel internacional, las cifras presentadas por la OMS (2002) dan cuenta que 1.6 millones de personas fallecieron en el 2000 por actos violentos en todo el mundo, siendo una tercera parte de ellos, homicidios. Además, se debe recalcar que en los últimos años se presentaron 59 casos de disparos en diferentes instituciones educativas en 14 países, asimismo, 3 de cada 4 de estos percances se dio en los Estados Unidos (Fondo para las naciones unidas para la infancia [UNICEF], 2017).

De igual manera, se puede afirmar que en el contexto peruano se presenta un gran índice de violencia y de conductas agresivas, pues entre el rango de 18 a 25 años sucedieron 2266 casos de violencia y agresión, de acuerdo con las cifras gubernamentales (MIMP, 2019). Asimismo, a nivel nacional se registraron 2761 jóvenes que están implicados en algún delito (INEI, 2017), dentro de los cuales pueden estar manifiestas las conductas agresivas.

Con la finalidad de delimitar el marco conceptual de la conducta agresiva, se considera necesario recordar, en primer lugar, que una conducta se refiere a las distintas acciones que puede realizar una determinada persona en el ámbito social, familiar y laboral. Bleger (1998, p.23) y lala agresión es la disposición de interactuar de forma agresiva con los demás (Real academia de la lengua española, 2014). Diversos autores han definido la conducta agresiva como la forma en que los individuos demuestran sus habilidades, comportamientos, emociones, ideas y sentimientos de manera inadecuada frente a una rivalidad en una situación problemática (Osorio 2013, p. 195; Aguilar, 1987, p. 48; Buss (1961).

Actualmente existen diversas perspectivas, en la que intentan aclarar el origen de la agresividad, No obstante, aún no se tiene una respuesta exacta. Como primer punto está la perspectiva evolucionista, consiste en que la agresividad se obtiene desde que se nace, ya que con

ello el ser humano se podrá desarrollar. Por otro lado la perspectiva biológica, significa que el sistema límbico desarrolla la agresividad. Asimismo, la testosterona y serotonina se suelen asociar a la agresividad. Por otra parte, la perspectiva ambientalista reconoce que surge con la interacción social, familiar y laboral (Puma y Vilca, 2014).

Existen 3 tipos de roles, cuando se realiza la conducta agresiva. En primer lugar, está el agresor, el cual se caracteriza por tener una empatía reducida. Además, utiliza conductas, como golpes e insultos. En segundo lugar se encuentra la víctima, esta persona es la que recibe los golpes e insultos (Puma y Vilca, 2014). En tercer lugar es el espectador, estos individuos sirven como un refuerzo hacia el agresor, ya que están observando todo lo que genera y su respuestas son burlas y risas (Conde y Ávila, 2018).

Los tipos de agresiones que pueden manifestarse son emocional, instrumental, pasiva, progresiva sexual (García, 2011). De igual importancia, se encuentra las dimensiones de la agresividad, propuesta por Buss y Perry (1992), mencionan a la agresividad física (acciones de daño físico), agresividad verbal (apodos, burlas e insultos), la ira (irritable o disgustado) y la hostilidad (poca importancia en sus actos). Esta última clasificación será la empleada en el presente estudio.

Con base en lo expuesto a nivel teórico y a nivel de los reportes estadísticos revisados, se puede afirmar que las variables de este estudio, conducta agresiva y adicción a los videojuegos han sido ampliamente revisadas por diversos investigadores pero en su mayoría en adolescentes del nivel secundario o equivalente, existiendo un vacío en cuanto al comportamiento de estas variables en adolescentes del nivel universitario.

Por consiguiente, el presente estudio tuvo como interrogante general: ¿Existe relación entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte?, dando lugar al objetivo general de determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte. Asimismo se plantearon cuatro objetivos específicos: determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de la conducta agresiva: a) agresividad física, b) agresividad verbal, c) hostilidad y d) ira.

Con la intención de responder a la pregunta principal de investigación, se planteó como hipótesis general la existencia de una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte.

En general, este estudio presenta una justificación teórica puesto que los resultados del mismo permitirán aproximar conocimiento al comportamiento de las variables en una población universitaria, ampliando así la literatura que explica la relación entre las mismas pero en otras poblaciones. Por otra parte, su justificación práctica, se apoya en que los resultados aportarán a apoyará a la toma de decisiones en cuanto a las posibles intervenciones que se realicen en materia de adicción a videojuegos y conducta agresiva con adolescentes universitarios.

CAPÍTULO II. MÉTODO

El presente estudio tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo básico, prospectivo, transversal y observacional. De este modo, se buscó comprobar mediante los datos obtenidos las hipótesis planteadas, esto se llevó a cabo mediante programas estadísticos que brindaron resultados en forma numérica (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). Por otro lado, el tipo de investigación básica o también llamada dogmática, se ubica en el marco teórico, ya que el objetivo es aumentar los conocimientos científicos. No obstante, no se reafirmará en ningún aspecto práctico (Muntané, 2010).

Para Sánchez, Reyes y Mejía (2018), la investigación prospectiva, se refiere a estudios que nos brindan los posibles resultados futuros, esto quiere decir que los acontecimientos todavía no se presentan. Por otra parte Sousa, Driessack y Costa (2007) mencionan que el tipo transversal, se realiza en un momento establecido con la finalidad de analizar la manifestación de estas variables. Por último, Sánchez, Reyes y Mejía (2018), explican que el estudio observacional, es un método en el cual, el investigador enfoca la observación como un proceso principal.

Para los fines del estudio, se contó con la participación de estudiantes universitarios de primer ciclo de la carrera de Psicología, constituyéndose en la unidad de estudio. La población estaba conformada por 159 universitarios, el cual es un grupo específico, limitado y accesible, que están regidos por un conjunto características y se utilizara para poder estimar la muestra necesaria para la investigación (Arias, Villasís y Miranda, 2016).

Asimismo, para la investigación se necesitó la utilización de una muestra, que es un subgrupo derivado de la población o del universo, además tiene la finalidad de generalizar los datos obtenidos y llegar a formar parámetros precisos, todo esto ayuda a reducir el tiempo y recursos a emplear en la investigación (Hernández, Fernández y Baptista, 2014. p. 171-175). Así pues, para el cálculo del tamaño muestral se empleó la fórmula para poblaciones finitas (muestreo aleatorio simple), quedando establecido en 113 participantes, esto se detallar a continuación:

$N =$ Población.

$n =$ Muestra

$p =$ Proporción positiva de la población 50% (0.5)

$q =$ Proporción negativa de la población 50% (0.5).

$Z =$ nivel de confianza del 95% (1.96).

$d =$ Error 5% (0.05)

$n = 152.7036 / 1.3554 \quad n = 113$

Con respecto, para la selección de participantes, se consideraron como criterios de inclusión: edad no mayor a 19 años, 1er ciclo de la carrera de psicología, estar estudiando en el ciclo 2020-2 y deseen participar en la investigación.

Los instrumentos empleados para el recojo de datos fueron: Test de dependencia a videojuegos (TDV) (Marcos y Choliz 2011), que obtuvo un índice de validez 0.78, a la vez cada

uno de los ítems posee una correlación superior a 0.5, por otra parte, la confiabilidad que se tuvo fue de 0.94. A su vez, este test fue adaptado a la población peruana por Salas Edwin y Merino Cesar en el 2017, la cual tiene un índice de validez que oscila entre 0.8 y 0.97 y una confiabilidad estimada de 0.96 y 0.94. Luego, tenemos al Cuestionario de agresión (AQ) (Arnold Buss y Mark Perry, 1992), que posee un índice de validez de 0.81 y una confiabilidad de 0.88. Asimismo, el cuestionario fue adaptado a Perú por Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio en el 2012, en donde se empleó el análisis factorial exploratorio para poder determinar la validez, teniendo en cuenta a 4 elementos: físico (0.773), verbal (0.770), la ira (0.812) y la hostilidad (0.764), además, una confiabilidad de 0.83

En cuanto al procedimiento, se realizó en una Universidad, la fuente de recolección de datos fueron los alumnos del 1er ciclo de la carrera de psicología representado en una muestra de 113 individuos. Además, la recolección de los datos se hizo a través de la técnica de la encuesta, de dos cuestionarios, uno para cada variable de la investigación. La aplicación fue de forma virtual con el programa Google Forms, debido a la coyuntura en ese tiempo, existieron dificultades al realizarlo de forma presencial. Por ello, se aplicó la técnica bola de nieve, en la que se contactó con algunos estudiantes y luego ellos, se contactaron con sus compañeros. Para Atkinson y Flint (2001) mencionan que la técnica bola de nieve, es cuando el individuo elegido otorga el nombre de otro posible sujeto que cumpla con las características de la población y este hace lo mismo con un tercero, así sucesivamente hasta llegar al número de sujetos requeridos.

Luego de reunir los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, fueron introducidos, tabulados y filtrados en Excel para luego ser analizados usando el software estadístico Jamovi y con la utilización del coeficiente de correlación de rango de Kendall.

La aplicación de los instrumentos fue realizada de manera anónima. Asimismo, los datos obtenidos se usaron para las razones académicas. También, se les brindó un consentimiento informado a todos los participantes de la muestra y ellos respondieron a las dos pruebas de manera voluntaria. A su vez, los instrumentos empleados han sido calibrados adecuadamente a la realidad de la población y todas las definiciones y antecedentes que hemos buscado en el marco teórico han sido los más actualizados posibles.

Por otro lado, se cumple con el código de ética del investigador científico de la Universidad Privada del Norte, de esa forma se respeta la cultura de principios, valores, deberes y responsabilidades durante el proceso de investigación. Asimismo, se tomó en cuenta los artículos de los deberes de los investigadores, la responsabilidades del investigador principal y la política antiplagio y/o resguardo de los derechos de los involucrados.

Por otra parte, se cumple con el capítulo 3 de Investigación, del Código del Colegio de Psicólogos, en dicho capítulo se encuentra los artículos 22, 23, 24, 25, 26 y 27.

CAPÍTULO III. RESULTADOS

3.1. Análisis Descriptivos

3.1.1. De la Variable Adicción a los Videojuegos

Tabla 1

Nivel de Adicción a los videojuegos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	60	53.1 %	53.1 %
Medio	53	46.9 %	100.0 %

Fuente: Elaboración propia a base de los resultados extraídos del test de Dependencia a los videojuegos (TVD) de Salas y Merino, aplicado a los participantes y analizados mediante el programa estadístico Jamovi

En la tabla 1 se observa que 60 (53.1%) de los participantes reporta un nivel bajo de adicción a los videojuegos, esto quiere decir, que ellos no están siendo afectados por la adicción. Además, se puede mencionar que existe un grupo que posee un nivel medio (46.9 %) de adicción a los videojuegos.

3.1.2. De la Variable Conducta agresiva

Tabla 2

Nivel de conducta agresiva de los participantes

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
Muy bajo	83	73.5 %	73.5 %
Bajo	30	26.5 %	100.0 %

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 2 se observa que 73.5% de los participantes reportan un nivel muy bajo de conductas agresivas, dando a entender que raras veces las manifiestan. Asimismo, un 26.5% presenta un nivel bajo.

Tabla 3

Nivel de agresividad física de los participantes

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy Bajo	68	60.2%	60.2 %
Bajo	45	39.8%	100.0%

Fuente: Elaboración propia a base de los resultados extraídos del cuestionario de agresividad de Buss y Perri de Matalinares, aplicado a los participantes y analizados mediante el programa estadístico Jamovi.

En la tabla 3 se evidencia que (60.2%) de los participantes se encuentran en un nivel muy bajo de agresividad física, lo que infiere que con poca frecuencia llegan a agredir de forma física a sus pares ante las situaciones que se les presenten. Además, existe un grupo (39.8%) con un nivel bajo.

Tabla 4

Nivel de agresividad verbal de los participantes

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy Bajo	39	34.5%	34.5 %
Bajo	74	65.5%	100.0%

Fuente: Elaboración propia a base de los resultados extraídos del cuestionario de agresividad de Buss y Perri de Matalinares, aplicado a los participantes y analizados mediante el programa estadístico Jamovi.

En la tabla 4, se observa que un (34,5%) de los participantes poseen un nivel muy bajo en la agresividad verbal, por ende, no suelen agredir de manera verbal. Asimismo, un (66.5%) tiene un nivel bajo.

Tabla 5

Nivel de Ira de los participantes

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy Bajo	51	45.1%	45.1%
Bajo	62	54.9%	100.0%

Fuente: Elaboración propia a base de los resultados extraídos del cuestionario de agresividad de Buss y Perri de Matalinares, aplicado a los participantes y analizados mediante el programa estadístico Jamovi.

La tabla 5, se puede verificar que el (54.9%) de los encuestados se encuentra en un nivel bajo de Ira, lo que significa, que pocas veces pueden llegar a estar en un estado irritable o disgustado antes las situaciones que se le presenten. Además, el otro grupo (45.1%) posee un nivel muy bajo de dicha dimensión.

Tabla 6

Nivel de hostilidad de los participantes

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy Bajo	60	53.1%	53.1%
Bajo	53	46.9%	100.0%

Fuente: Elaboración propia a base de los resultados extraídos del cuestionario de agresividad de Buss y Perri de Matalinares, aplicado a los participantes y analizados mediante el programa estadístico Jamovi.

En la tabla 6, se evidencia que el (53.1%) de los participantes se encuentran en un nivel muy bajo de Hostilidad, dando a entender que pueden medir las consecuencias que tengan sus actos y no llegar a causar agravios a las demás personas. También, tenemos un grupo (46.9%) que posee un nivel bajo de Hostilidad.

Tabla 7

La moda para las dimensiones

	A. Física	A. Verbal	Hostilidad	Ira
Moda	Muy bajo	Bajo	Muy bajo	Bajo

Fuente: Elaboración propia a base de los resultados extraídos del cuestionario de agresividad de Buss y Perri de Matalinares, aplicado a los participantes y analizados mediante el programa estadístico Jamovi.

La tabla 7, se puede observar el nivel de agresividad reportado por los participantes, obtenido en base a la moda, para cada una de las dimensiones de la variable. Como se muestra, en las dimensiones agresividad física y hostilidad, el nivel más recurrente es “muy bajo” y, en las dimensiones agresividad verbal e ira, es “bajo”.

3.2. Análisis de Asociación de Variables

Tabla 8

Asociación entre las variables de estudio

		Adicción a los videojuegos	
Conducta agresiva	Kendall's Tau B	0.240	***
	p-value	< .001	
	N	113	

Fuente: Elaboración propia a base de los resultados extraídos de la correlación del test de dependencia a los videojuegos y el cuestionario de agresividad, analizados mediante el programa estadístico Jamovi.

En la tabla 8 se observa, que el valor de significancia es menor al 0.001, dando a entender que las variables de adicción a los videojuegos y Conductas agresivas tienen una relación altamente significativa. Además, podemos verificar que la correlación de Kendalls es 0.240, manifestando que dichas variables tienen una relación positiva y directa pero de débil intensidad.

Tabla 9

conducta agresiva		Adicción a los videojuegos	
A. Física	Kendall's Tau B	0.264	***
	p-value	< .001	
A. Verbal	Kendall's Tau B	0.145	*
	p-value	0.028	
Hostilidad	Kendall's Tau B	0.166	*
	p-value	0.011	
Ira	Kendall's Tau B	0.183	**
	p-value	0.006	

Fuente: Elaboración propia entre la relación de las dimensiones de Conducta agresiva y Adicción a los videojuegos, a través del programa estadístico Jamovi

En la tabla 9, la dimensión de agresividad física y la adicción a los videojuegos, tiene un valor de significancia de 0.001 y la correlación de Kendall's Tau es 0.264, manifestando que tienen la relación altamente significativa. La Ira y adicción a los videojuegos, poseen un valor de p de 0.006 y una correlación de Kendall's Tau de 0.183, manifestando que tienen la relación altamente significativa. La hostilidad y la adicción a los videojuegos, poseen un valor de p de 0.011, y una correlación de Kendall's Tau de 0.166, demostrando que es significativa. La dimensión Agresividad verbal y la adicción a los videojuegos, tiene un valor de significancia de 0.028 y la correlación de Kendall's Tau es 0.145, demostrando que es significativa.

CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Los videojuegos han ido evolucionando con el paso del tiempo, apareciendo por primera vez en la década de los 50, época en la cual los individuos tenían que enfrentarse al ordenador (Belli y López, 2008). Luego en 1974, se llegan a crear videojuegos con la temática de simular alguna circunstancia diaria o ficticia, además de distribuirse al público por medio de máquinas con diferentes diseños y ubicadas en locales especializados (Dillon, 2016). Eventualmente, en las décadas de los 80 y 90, llegaron a aparecer las consolas de videojuegos orientados a un ambiente familiar, asimismo introduciendo gráficos con imágenes 2D y juegos de tipo arcade, los cuales se enfocaron en enganchar a los jóvenes en historias de fantasía (Lopez, 2016). Posterior a ello, en los años siguientes tenemos la llegada de los videojuegos 3D, estos dieron un gran salto en la calidad de los gráficos, produciendo una interacción más fuerte entre el jugador y el videojuego (Belli y Lopez, 2008).

Simultáneamente, con la evolución de los videojuegos, han llegado a avanzar los juegos con una temática violenta o agresiva, esto comenzó alrededor de 1976 cuando se crea la opción de matar a tus enemigos por medio de acciones visiblemente crueles, luego en 1992 se presenta la controversia de los juegos de peleas físicas y ficticias pero con contenido muy sangriento, a respuesta a esto surge un sistema de clasificación llamado ESRB, el cual delimita las edades adecuadas para interactuar con ciertos videojuegos (Wolf,2008). Asimismo, cabe destacar la aparición de un caso en particular, en donde dos estudiantes de Columbine llegaron a asesinar a 12 personas en su escuela y se logró detectar la presencia del uso de videojuegos violentos en

dichos adolescentes (Marquardt, 2019). Así pues, desde el año 2000 en adelante, han llegado innumerables títulos de videojuegos que centran su historia y jugabilidad en conductas agresivas (Iglesias, 2011).

Igualmente, la población que más utilizó estos medios fueron los adolescentes, que llegaron a incrementar su interés a esta actividad de manera significativa, esto se ve reflejado en los datos estadísticos de la Entertainment software association (2020), mencionan que el 38% son personas entre 18 y 34 años. Esto trajo consigo dificultades como la adicción a los videojuegos en la población adolescente y adulta.

Ante este panorama, la presente investigación tuvo como objetivo general determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte.

Como preámbulo a la exploración de dicha relación, se hallaron los niveles de la adicción a los videojuegos en los participantes, encontrándose que un 53.1% obtuvo un nivel bajo de adicción a los videojuegos, lo cual significa que dichos participantes, pueden controlar sus actividades de juego y tienen pocas implícitas negativas a su vida diaria. En cambio, un 46.9% obtuvo un nivel medio en la adicción a los videojuegos, esto significa que los usuarios pueden omitir diversas actividades, como el de ir a sus centros de estudios o laborales, además no llegan a conseguir en algunas veces relacionarse adecuadamente en su ámbito familiar y social.

Con la misma intención, se calcularon los niveles de conductas agresivas en los participantes, hallándose que un 73.5% obtuvo un nivel muy bajo, esto significa que raras veces interactúan de manera inadecuada, sin imponer ideas y sentimientos, además de la casi

nula utilización de agresiones verbales y físicas con sus semejantes. Asimismo, un 26.5% obtuvo un nivel bajo, esto quiere decir que pocas veces realiza alguna acción agresiva como el de golpear a sus pares,

Por otra parte, en las dimensiones de las conductas agresivas, se tiene que la Agresividad Física y la Hostilidad, se encuentra que el más recurrente es el nivel Muy Bajo, esto quiere decir que raras veces los participantes realizan acciones como el de agredir a sus pares y el no ser amables en los contextos familiares, sociales o laborales. En cambio, la Agresividad Verbal e Ira, el nivel que presenta es bajo, esto da a entender que en pocas circunstancias agreden mediante insultos a sus compañeros o familiares y no suelen tener presente el sentimiento de ira.

Una vez explorados los niveles en que se presentan cada una de las variables del estudio en los participantes, se llevó a cabo el análisis basado en la prueba de correlación de Kendalls, mismo que fue seleccionado debido a que las variables de estudio son cualitativas de tipo ordinal y que los indicadores de la conducta fueron transformados a rangos (Morales y Rodríguez, 2016); se encontró que las variables de estudio se correlacionan de forma directa y baja ($t=.240$; $p=.001$), evidenciándose una alta significancia estadística (Molina, 2017). Por consiguiente, se acepta la hipótesis de investigación alterna (H_a) que menciona la existencia de una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en los participantes.

El resultado de la investigación se ve reafirmado por otros estudios similares en el contexto peruano, entre los cuales podemos mencionar a Arteaga (2018) y Vara, (2018), que utilizaron las mismas variables y una población igualmente adolescente, teniendo como resultado una correlación de 0.508 y de 0.268 respectivamente, pero tomando en cuenta que la población

cuenta con características diferentes como la edad y el ámbito de estudio. En la misma línea, el resultado de esta investigación se asemeja a los encontrados en poblaciones adolescentes por Remigio (2017) quien reportó relación directa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad, Quezada (2018) quien halló relación entre uso de videojuegos y conductas agresivas, y Carlos y Saldivar (2017) quién encontró influencia entre el videojuego Dota2 sobre la incremento de la agresividad.

Aunado a esto, investigaciones latinoamericanas han reportado resultados similares, pese a haberse realizado análisis estadísticos diversos, entre ellas están la de Navarro (2016), que da como conclusión que el uso de los videojuegos puede afectar creando agresividad; la de Solano (2015), el cual asevera que existe una evidente incidencia de los videojuegos en el comportamiento agresivo de los estudiantes; y la de Valverde (2014) que verifica que el uso de los videojuegos en temprana edad hace propenso a los estudiantes a presentar conductas agresivas de forma verbal, física e ira hacia los demás.

A todo ello, se puede afirmar que cuando se presenta un mayor índice de adicción a los videojuegos en los estudiantes, este se relaciona con una mayor presencia de conductas agresivas, reflejado en individuos que en algunas circunstancias no pueden interactuar de manera adecuada con sus semejantes, además de imponer sus emociones, ideas y sentimientos, también de agredir de forma física y verbal (Buss y Perry, 1992). Esto se puede complementar con la propuesta teórica de adicción a los videojuegos de Chóliz y Marco (2011), donde menciona que este es un tipo de adicción comportamental y esta puede traer diferentes consecuencias a la persona, como perder la capacidad de dejar de jugar, aumentar las horas de juego constantemente, además, de acciones compulsivas y agresivas que afecten a su ámbito personal, social y familiar. A partir de

dichas afirmaciones, se puede vincular estas dos teorías, infiriendo que dentro de las sintomatología relacionada a las dimensiones de Abstinencia y problemas asociados de la adicción a los videojuegos mencionadas por Chóliz y Marco (2011), está la agresividad, además siendo está el producto de la influencia de procesos conductuales y cognitivos dicho por Buss y Perry (1992). Asimismo, cabe resaltar las características propias de los adolescentes en su desarrollo, donde tienen una exploración de su propia identidad, autonomía y la necesidad de pertenencia a un grupo, la cual es precisamente se ve reforzado por una de las principales sensaciones que brindan los videojuegos (Chóliz y Marco, 2017).

Sin embargo, existen estudios con resultados en los que se afirma la no existencia de una relación entre las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos ($r=.152$) y mostrándose no significativo ($p = .85$) en estudiantes peruanos (Valle, 2019). Igualmente, tenemos trabajos internacionales que refutan a la de la presente investigación, como la de Amador, (2018) quién estudió la agresividad e impulsividad en usuarios de videojuegos online y, la investigación de Batallas (2014) que exploró la agresividad, hostilidad e ira entre los adolescentes que juegan videojuegos; ambos investigadores sostuvieron que ninguna de sus variables posee una relación significativa. Estos resultados sugieren la existencia de otras variables mediadoras en la conducta agresiva y para el desarrollo de la adicción a los videojuegos.

En relación con el primer objetivo específico planteado en este estudio, enfocado en establecer la relación entre la dimensión agresividad física de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos, se encontró una relación baja pero significativa ($t=.264$; $p<.05$), demostrando que existe una relación positiva y directa. Por consiguiente, se acepta la hipótesis alterna del investigador que menciona la existencia de una relación significativa entre la

dimensión agresividad física de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte, 2020.

A su vez, se encontró una similitud con la investigación de Arteaga (2017), quien obtuvo como resultado una correlación moderada ($r = .471$) de tipo directa. Asimismo, el trabajo de Quezada (2019), verificó que el 30 % de los participantes de su estudio reaccionan con agresividad física en relación a los videojuegos. Esto significa, que a mayor índice de adicción a los videojuegos mayores serán las acciones de provocar daño físico a las demás personas, esto se da por medio de golpes, empujones o la utilización de algún objeto, asimismo cabe resaltar que las conductas agresivas son producto de interacciones comportamentales y cognitivas que son observables en este caso por medio de demostraciones físicas (Buss y Perry, 1992).

En cuanto al segundo objetivo específico, se buscó establecer la relación entre la dimensión agresividad verbal de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos, teniendo como resultado una relación baja pero altamente significativa ($t = .145$; $p < .05$), demostrando que existe una relación positiva y directa. Por consiguiente, se acepta la hipótesis alterna del investigador que menciona la existencia de una relación significativa entre la dimensión verbal de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte, 2020.

Asimismo, se encontró una coincidencia con la investigación de Arteaga (2017), donde se dio como resultado una correlación moderada ($r = .439$) de tipo directa, A su vez, se reafirma con la investigación de Quezada (2019), el cual obtiene que el 26 % de su participantes utiliza la agresión verbal cuando utiliza los videojuegos.

Esto quiere decir, que a mayor proporción de adicción a los videojuegos mayores serán las conductas para incomodar o agredir de forma verbal a sus semejantes, con la utilización de insultos, amenazas, sarcasmos, burlas, sobrenombres, etc. Esto a su vez, puede ser explicado mediante la teoría de Buss y Perry (1992), en el cual asevera que dichas conductas suelen ser una respuesta adaptativa que utiliza el individuo para afrontar amenazas externas, por ende en el caso de los adolescentes dichas amenazas se presentan con la utilización de los videojuegos y la interacción con los demás jugadores.

En cuanto al tercer objetivo específico, esta fue comprobar la relación entre la dimensión hostilidad de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos, teniendo como resultado una relación baja pero significativa ($t=1.66$; $p<.05$), demostrando que existe una relación positiva y directa. Por consiguiente, se acepta la hipótesis alterna del investigador que menciona la existencia de una relación significativa entre la dimensión hostilidad de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte, 2020.

Asimismo, se encontró una similitud con la investigación de Arteaga (2017), donde consiguió como resultado correlación moderada ($r=,463$) de tipo directa.

Es decir, que a mayor índice de adicción a los videojuegos mayores serán las acciones que impliquen disgusto, devaluación y estar propenso a infligir daño o perjuicio a los demás. Igualmente, al referirnos a la hostilidad según Buss y Perry, (1992) tenemos que distinguirla como un aspecto cognitivo y conductual, debido a esto podemos mencionar que en los adolescentes en los momentos de conflicto en los videojuegos llegan a cambiar la percepción de

las personas que lo rodean, teniendo una disposición a realizar conductas agresivas por su bien propio, la cual aprenderán y realizar de manera constante.

En cuanto al cuarto objetivo específico, fue evidenciar la relación entre la dimensión de ira de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos, teniendo como resultado una relación baja pero altamente significativa ($t=.183$; $p<.05$), demostrando que existe una relación positiva y directa. Por consiguiente, se acepta la hipótesis alterna del investigador que menciona la existencia de una relación significativa entre la dimensión de ira de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte, 2020.

Igualmente, se encontró una similitud con la investigación de Arteaga (2017), donde obtuvo como resultado una correlación baja ($r=-.353$) de tipo directa, de la misma forma el trabajo de Quezada (2019), en donde verifica que 24 % de su población reacciona con ataques de ira en relación con el uso de los videojuegos.

Esto se refiere, que a mayor muestra de adicción a los videojuegos mayores serán las acciones que denoten el sentimiento de ira, el cual puede variar de intensidad entre un disgusto y una furia intensa. Asimismo, esto podemos explicarlo con la teoría de Buss y Perry, (1992), en el cual informa que este sentimiento de ira aparece luego de la percepción de un acontecimiento en el cual la persona llega a ser dañada, por ende en el contexto estudiado a los adolescentes les surge consecuencias internas como la furia y el enojo en relación con ciertas circunstancias con los videojuegos.

En cuanto al presente estudio realizado, tuvo diferentes limitaciones. La primera dificultad con la que se encontró fue que en el año 2020 se desencadenó la pandemia por Covid-

19, lo que supuso un cambio en la forma de recolección de los datos, debido a que toda la sociedad se encontraba en cuarentena, esto quiere decir que los centros de estudios (Universidad), detuvieron sus actividades y comenzaron a realizar otra modalidad de estudio, la virtual. Por esa razón, no se tuvo un contacto directo con la muestra, por lo cual se optó en realizar un muestreo no probabilístico-por conveniencia y de tipo bola de nieve, por lo cual no se puede generalizar los resultados obtenidos.

La segunda limitación se presentó en el hallazgo de literatura de investigaciones que hubieran trabajado con población adolescente universitaria, puesto que los estudios hallados se centraron en adolescentes que estaban cursando el nivel secundario.

La tercera limitación, fue con los instrumentos de aplicación, ya que estos cuentan con un rango de edad de 10 a 19 años, esto refiere que diferentes personas que iban a realizar estos instrumentos, no lo hicieron, ya que no se encontró en el rango aceptable.

La cuarta limitación, es que los participantes pertenecían a la misma carrera profesional por lo que no se pudieron establecer comparaciones con otros perfiles académicos; asimismo, siendo de la carrera de Psicología, se tiene una participación mayormente femenina, las cuales tiene un pequeño porcentaje de utilización de los videojuegos, afirmado por el diario Gestión (2019), donde menciona que solo el 8.5% de los adolescentes que usan videojuegos son mujeres.

Entre las implicancias de los resultados obtenidos en el presente estudio, se pueden mencionar que estos sugieren que la relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta agresiva se mantiene aún después de la culminación de los estudios secundarios. Sin embargo, debido a las limitaciones mencionadas, es necesario ampliar el estudio con universitarios.

Por otro lado, el presente estudio tiene importantes implicancias, como el ser relevante para otras investigaciones, ya que incrementa la información que se obtuvo de las 2 variables estudiadas. Asimismo, apoya con un marco teórico, para investigaciones correlacionales, causales o explicativas. Además, se demostró que si existe una relación de la adicción a los videojuegos con las conductas agresivas en los universitarios de la carrera de psicología de una universidad privada, pese a ello, la correlación es débil, la cual nos demuestra que no ser un factor relevante para las variables y dando a entender la existencia de diferentes factores desencadenantes para la adicción de los videojuegos y las conductas agresivas que son ajenos a la presente investigación. . Por otra parte, dicha investigación será útil para esta entidad, ya que puede tomar acción en la toma de conciencia en la población.

CONCLUSIONES

Se concluye que existe una relación significativa entre las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte, 2020.

Se halló relación entre la agresividad física de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte, 2020.

Se manifestó relación entre la agresividad verbal de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte, 2020.



Se evidenció relación entre la hostilidad de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte, 2020.

Se comprobó relación entre la ira de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte, 2020.

REFERENCIAS

- Amador, T. G. (2018). *Agresividad e Impulsividad en usuarios de videojuegos online*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Abierta Interamericana, Buenos Aires, Argentina.
- Ameneiros, A., y Ricoy, M. C. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Estudio e Investigación en Psicología y Educación*, (13), A13-117. Recuperado de https://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/reipe.2015.0.13.451/pdf_379
- Arias, J., Villasis, M., y Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Alerg Méx*, 63(2), 201-206. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/322345752_El_protocolo_de_investigacion_III_la_poblacion_de_estudio
- Arteaga, T.E. (2018). *Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018*. (Tesis de Licenciatura). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Atkinson, R., y Flint, J. (2001). Social Research Update. *Sociology at Surrey*. Recuperado de <https://sru.soc.surrey.ac.uk/SRU33.PDF>
- Belli, S., y López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital: revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159-179. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2736172>
- Bleger, J. (1998). *Psicología de la Conducta*, (2), España:Paidós.
- Buss, A. y Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459. Recuperado de <https://psycnet.apa.org/buy/1993-00039-001>

- Batallas, M. (2014). *Agresividad, Hostilidad e Iran en Adolescentes que juegan videojuegos*. (Tesis de Licenciatura). Universidad De Las Américas, Ecuador.
- Carlos, F. y Saldivar, G. (2017). *Influencia en la ejecución del videojuego Dota 2 en la agresividad, en los estudiantes del VII ciclo, nivel secundario, institución educativa Francisco Mostajo, Distrito Tiabaya, Arequipa, 2016*. (Tesis para segunda especialidad). Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú.
- Castillo, M. (2006). El Comportamiento Agresivo y sus diferentes Enfoques. *Psicogente*, 9(15), 166-170. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552137012.pdf>
- Conde, S., y Ávila, J, A. (2018). Influencia de los observadores sobre la agresión y el sentimiento de maltrato escolar. *Psychology, Society, & Education*, 10(2), 173-187. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6482737.pdf>
- Chacón, R., Espejo, T., Martínez, A., Zurita, F., Castro, M., y Ruiz, G. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Complutense de Educación*, 29(4), 1011-1024. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/54455>
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Entertainment Software Association (2020). *2020 Essential Facts About the Video Game Industry*. Recuperado de <https://www.theesa.com/resource/2020-essential-facts/>

Eguia, J. L., Contrera, R. S., y Solano, L. (2012). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *3 Ciencias*, 1(2), 1-14. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817345>

Fuentes, L. S., y Pérez L. M. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Opción*, 31(6), 318-328. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf>

García, M. (2011). *Agresividad y Violencia en la Escuela*. España: Asociación por la Innovación Educativa Eduinnova.

Griffiths, M. D. (2005). Adicción a los Videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-462. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/273951321_ADICCION_A_LOS_VIDEOJUEGOS_UNA_REVISION_DE_LA_LITERATURA

Griffiths, M. D. (2009). The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8, 119-125. Recuperado de <https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-009-9229-x>

Goodale, G. (8 de Agosto de 2003). Are video games a sport? [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://www.csmonitor.com/2003/0808/p13s01-alsp.html?entryBottomStory>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Interamericana.

Hernandez, C. (2019). El uso adictivo a los videojuegos afecta el 5% de los adolescentes. Recuperado de <https://www.elmundo.es/comunidad-valenciana/castellon/2019/04/15/5cb43e5421efa0e8438b45e0.html>

- Muñoz, D. y Pedrero, L. (2019). Los eSports: origen, evolución y tendencias. *Cultura visual*, (4), 75-92. Recuperado de <https://revistavista.pt/index.php/vista/article/view/3016>
- Iglesias, A. A. (2011). *Desarrollo de Videojuegos*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional De Luján, Buenos Aires, Argentina.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (2018). *Perù: Anuario Estadístico de la Criminalidad y Seguridad Ciudadana 2011-2017*. Recuperado de https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1534/libro.pdf
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos aprender en mundos reales y virtuales*. España: Morata
- Marin V. (2018). Los videojuegos para el desarrollo curricular en la etapa de primaria. Perspectiva del profesorado. *GESTION DE LA INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR*, 3(1), 13-37. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7306676>
- Marquardt, M. (2019). *Inside Technology: Inside Video Games*. Core Library
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). El Juego en los niños: Enfoque Teórico. *Educación*, 25(2), 113-124. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables. (2018). *Informe estadístico Violencia en Cifras*. Recuperado de https://www.mimp.gob.pe/files/programas_nacionales/pncvfs/publicaciones/informe-estadistico-02_2018-PNCVFS-UGIGC.pdf
- Moncada, J., y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física*,

Deporte y Recreación, (21), 43-49. Recuperado de <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/34603/18723>

Muntané., J. (2010). Introducción a la Investigación Básica. *RAPD ONLINE*, 33(3), 221-227. Recuperado de <https://www.sapd.es/revista/2010/33/3/03/pdf>

Navarro, A.R. (2016). *Los juegos electronicos y su influencia en el comportamiento agresivo de los niños y niñas de 5 a 6 años de la escuela Nicolas Copérnico de la ciudad de Quito, periodo lectivo 2013-2014. Limeamientos propositivos.* (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador.

Newzoo. (2019). Global sports market report. Recuperado de https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2019_Free_Global_Esports_Market_Report.pdf

Newzoo. (2019). Newzoo Global Esports Market Report 2019 | Light Version. Recuperado de <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2019-light-version/>

Organización Panamericana de la Salud (2002). *Informe mundial sobre la violencia y la salud.* Recuperado de https://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/es/summary_es.pdf

Osorio, R. (2013). *Impulsividad y Agresividad en Adolescentes.* España: Diaz de Santos.

Puma, I.K., y Vilca, T.I. (2014). *Uso de Videojuegos Violentos relacionado al nivel de Agresividad en Adolescentes de la I.E. Gran Unidad Escolar Mariano Melgar.*(Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional De San Agustín, Arequipa, Perú.

Quezada, A.B. (2019). *Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de la institución educativa Fe y Alegría N°2 de San Martín de Porres*. (Tesis de Licenciatura).

Universidad Privada Del Norte, Lima, Perú.

Remigio, J (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017*. (Tesis de Licenciatura). Universidad

César Vallejo, Lima, Perú.

Real Academia Española (2014). Educación. En diccionario de la Lengua Española 23ª Edición.

Recuperado de <https://dle.rae.es/agresividad?m=form>

Rodriguez, L., y Imaz, C. (2020). Agresividad y conducta violenta en la adolescencia. *Formación Continuada de la Sociedad Española de Medicina de la Adolescencia*, 8(1), 62e1-62e9.

Recuperado

de

[https://www.adolescenciasema.org/ficheros/REVISTA%20ADOLESCERE/vol8num1-](https://www.adolescenciasema.org/ficheros/REVISTA%20ADOLESCERE/vol8num1-2020/6%20Tema%20de%20revision%20-%20Agresividad%20y%20conducta%20violenta%20adolescencia.pdf)

[2020/6%20Tema%20de%20revision%20-](https://www.adolescenciasema.org/ficheros/REVISTA%20ADOLESCERE/vol8num1-2020/6%20Tema%20de%20revision%20-%20Agresividad%20y%20conducta%20violenta%20adolescencia.pdf)

[%20Agresividad%20y%20conducta%20violenta%20adolescencia.pdf](https://www.adolescenciasema.org/ficheros/REVISTA%20ADOLESCERE/vol8num1-2020/6%20Tema%20de%20revision%20-%20Agresividad%20y%20conducta%20violenta%20adolescencia.pdf)

Sánchez, H., Reyes, C., y Mejía K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Lima, Perú: Bussiness Support Aneth S.R.L.

Solano, B. A. (2015). *Influencia de los video-juegos en la conducta agresiva de los estudiantes de primero y segundo año de bachillerato paralelo "A" de la unidad educativa "Pedro Vicente*

Maldonado". (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba ,

Ecuador.

Soper, B., y Miller, M. (1983). *Junk-Time Junkies: An Emerging Addiction Among Students*. *Sage Publications, Inc*, 31(1), 40-43. Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/23900931?seq=1>

Sousa, V. D., Driessnack, M., y Costa, I. A. (2007). Revisión de diseños de investigación resaltantes para Enfermería. Parte 1: Diseño de Investigación Cuantitativa. *Latino-am Enfermagem*, 15(3). Recuperado de <https://www.scielo.br/j/rlae/a/7zMf8XypC67vGPrXVrVFGdx/?lang=es&format=pdf>

Unicef. (2017). *Una situación habitual violencia en las vidas de los niños y adolescentes*. Recuperado de https://www.unicef.org/publications/files/Violence_in_the_lives_of_children_Key_findings_Sp.pdf

Valle, S. K. (2019). *Agresividad y Adicción a los Videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2018*. (Tesis de Licenciatura). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.

Vásquez, D. E., Rosales, N. R., Álvarez, K. J., y Martínez E, C. (2015). *Estudio comparativo transversal efectos positivos y negativos de los videojuegos en los estudiantes matriculados en el primer período del año académico 2015 de la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán (UPNFM)*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán, Tegucigalpa, Honduras.

Valverde M.N. (2014). *Los videojuegos y las conductas agresivas de los estudiantes del noveno año de educación básica sección vespertina de la unidad educativa bernardo valdivieso, periodo 2013*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional De Loja, Loja, Ecuador.

Vara, R.P. (2018). *Adicción a los Videojuegos y Agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa Maria del Triunfo, 2017*.(Tesis de Licenciatura). Universidad Autónoma Del Perú, Lima, Perú.

Vallejos, M., y Capa, W. (2010). Video Juegos:Adicción y Factores Predictores. *unifé*, 18(1), 103-110. Recuperado de <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/1924>

Wolf, M. J. (2008). *The Video Game Explosion*. London, England: Greenwood.

World Health Organization. (2019). CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad. Recuperado de <https://icd.who.int/browse11/l1-m/es#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA INTERNA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DEL PRIMER CICLO DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE LIMA NORTE, 2020”

Tabla 10

Matriz de consistencia interna adicción a los videojuegos y conducta agresiva en estudiantes

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿Existe relación entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte?	Determinar la relación entre el la adicción a los videojuegos y las conductas agresividad en estudiantes del primer ciclo la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte	Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte	<p>1.- Variable (VI):</p> <p>VI: Adicción a los videojuegos</p> <p>Dimensiones de la VI</p> <p>D1: Abstinencia D2: Abuso y tolerancia D3: Problemas asociados a los juegos</p>	<p>1.- Tipo de investigación</p> <p>Enfoque de investigación: cuantitativa</p> <p>Diseño y corte: No experimental de corte transversal</p> <p>Alcance o nivel de investigación: Correlacional</p> <p>2.- Población y muestra</p> <p>Unidad de estudio: Un estudiante que cursa el primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima norte</p>
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS		
P1: ¿Existe relación entre la dimensión Agresividad Física de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de	O1: Determinar la relación entre la dimensión Agresividad Física de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos en estudiantes del primer ciclo de la carrera de	H1: Existe relación significativa entre la dimensión Agresividad Física de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos en estudiantes del primer ciclo de la carrera de		

una universidad privada de Lima Norte?

P2: ¿Existe relación entre la dimensión Agresividad Verbal de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte?

P3: ¿Existe relación entre la dimensión de Hostilidad de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte?

psicología de una universidad privada de Lima Norte.

O2: Determinar la relación entre la dimensión Agresividad Verbal de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte

O3: Determinar la relación entre la dimensión Hostilidad de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte.

psicología de una universidad privada de Lima Norte.

H2: Existe relación significativa entre la dimensión Agresividad Verbal de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte.

H3: Existe relación significativa entre la dimensión Hostilidad de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte.

D4: Dificultad de control

2.- Variable (VD):

VD: Conductas agresivas

Dimensiones de la VI

D1: Agresividad física

D2: Agresividad verbal

D3: Ira

D4: Hostilidad

Población: 562 alumnos del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima norte

Muestra: 113 alumnos del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima norte

Diseño muestral: Muestra no probabilística y aleatorio simple para poblaciones finitas

3.- Instrumentos

Para la VI: Test de dependencia a videojuegos (TDV)

Para la VD: Cuestionario de agresividad de Buss y Perry

4.- Procedimiento y análisis

P4: ¿Existe relación entre la dimensión de Ira de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte?

O4: Determinar la relación entre la dimensión de Ira de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte.

H4: Existe relación significativa entre la dimensión de Ira de las conductas agresivas y la adicción a los videojuegos en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte.

Forma de recolección de datos:

En el presente estudio el cual se realizará en una Universidad Privada del Norte, la fuente de recolección de datos serán los alumnos del 1er ciclo de la carrera de psicología representando en una muestra de 113 individuos. Asimismo, la recolección de los datos se hará a través, de la técnica de la encuesta de dos cuestionarios, uno para cada variable de la investigación. Por otro lado, se pedirá la autorización a la casa de estudios y una vez que tengamos la aprobación, pasaremos a evaluar ambos cuestionarios a los estudiantes de la institución. No obstante, las evaluaciones se harán de forma virtual con el programa Google Forms.

Forma de análisis de datos: En la presente investigación se hará uso del análisis de datos mediante el software estadístico Jamovi y con la utilización del coeficiente de correlación de rango de Kendall.

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 2

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla 11

Matriz de operacionalización de variable adicción a los videojuegos

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles y rasgo
Adicción a los Videojuegos	La adicción a los videojuegos es una acción compulsiva y descontrolada, en donde el individuo pierde la capacidad de poder dejar de jugar y su uso aumenta continuamente con el paso del tiempo Choliz y Marco (2011).	Para los autores la Adicción a los videojuegos se establece a partir de las dimensiones:	Abstinencia	Malestar que se presenta cuando el sujeto no puede jugar con videojuegos y usos de los mismos para aliviar sus problemas psicológicos.	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25.	Ordinal tipo escala Likert:	
		Abstinencia	Abuso y tolerancia	Jugar progresivamente más que al principio y de forma excesiva	1, 5, 8, 9 y 12.	Totalmente en desacuerdo(0) En desacuerdo(1) Neutral(2)	Muy Alto (76 – A Más) Alto (51 – 75)
		Problemas asociado a los juegos	Abuso y tolerancia	Consecuencias negativas del uso excesivo de los videojuegos	16, 17, 19 y 23.	De acuerdo(3) Totalmente de acuerdo(4)	Medio (26 – 50)
		Dificultad de control	Problemas asociado a los juegos	Dificultades para dejar de jugar, a pesar de que no sea funcional ni adecuado hacerlo en ese momento o situación	2, 15, 18, 20, 22, 24		Bajo Menos a 25

Fuente: Choliz y Marco 2011

ANEXO 3

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE CONDUCTAS AGRESIVAS

Tabla 12

Matriz de operacionalización de variable conductas agresivas

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles y rasgo
Conducta Agresiva	Esta conducta agresiva se define como el acto de agredir hacia otra persona en diferentes situaciones con la finalidad de ocasionarle un agravio. Buss (1961).	Para los autores la conducta agresiva se establece a partir de las dimensiones:	Agresividad Física	Conductas violentas	1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29.	Ordinal tipo escala Likert:	
		Agresividad Física	Agresividad Verbal	Respuesta Verbal con insultos o amenazas	2, 6, 10, 14 y 18.	Completamente falso para mí(0)	Muy Alto (99 – a Más)
		Agresividad Verbal	Hostilidad	Rechazo, evaluación negativa del resto	4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28	Bastante falso para mí(1)	Alto (83-98)
		Hostilidad	Ira	Sentimientos de furia y violencia	3, 7, 11, 15, 19, 22 y 25	Ni verdadero ni falso para mí(2)	Medio (68-82)
						Bastante verdadero para mí (3)	Bajo (52 – 67)
						Completamente verdadero para mí(4)	Muy Bajo Menos a 51

Fuente: Arnold Buss y Mark Perry 1992

ANEXO 4

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE TESIS

Tabla 13

Cronograma de actividades de tesis

Actividades	Meses																											
	Junio				Julio				Agosto				Setiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Delimitación del tema a estudiar.		x																										
2. Constatar con la teoría			x																									
3. Planteamiento del problema de investigación.				x																								
4. Formulación de diversas hipótesis en torno al problema seleccionado.				x																								
5. Establecimiento de objetivos en relación al trabajo.				x																								
6. Determinación de la metodología que se usará para el proyecto.					x	x	x																					
7. Recolección y planteamiento de datos.													x	x	x	x	x	x	x	x								
8. Análisis de resultados.																					x	x	x	x				
9. Estudio de resultados en relación con la hipótesis y objetivos postulados.																					x	x	x	x				
10. Establecimiento de las conclusiones y recomendaciones.																										x	x	
11. Incorporación de los anexos.																												x

ANEXO 5

Test de dependencia a videojuegos:

Test de dependencia a videojuegos

Adaptado por Sala Edwin y Merino César (2017)

Instrucciones Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

TD	ED	N	DA	TA
Totalmente en Desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

Nº	Preguntas	TD	ED	N	DA	TA
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o 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 estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer					
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC					
8	Ya no es suficiente para mí 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, avanzar, 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					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos					

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

Nunca = N Raras vez = RV A veces = AV Con frecuencia = CF Muchas veces = MV

Nº	Preguntas	N	RV	AV	CF	MV
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 videoconsola o el PC					
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego					
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 sólo sea 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 ponerme con mis videojuegos					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme					

ANEXO 5

Cuestionario de Agresión (AQ)

Cuestionario de Agresión (AQ)

Adaptado por Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012)

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.

CF = Completamente falso para mí
 BF = Bastante falso para mí
 VF = Ni verdadero, ni falso para mí
 BV = Bastante verdadero para mí
 CV = 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.

	CF	BF	VF	BV	CV
01. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona					
02. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos					
03. Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida					
04. A veces soy bastante envidioso					
05. Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
06. A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
07. Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo					
08. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
09. 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 la peleas algo más de lo normal					
14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos					
15. Soy una persona apacible					

16. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas					
17. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago					
18. Mis amigos dicen que discuto mucho					
19. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva					
20. Sé que mis «amigos» 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					

ANEXO 6

FICHA SOCIO-DEMOGRÁFICA



Sección 1 de 5

"DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE LIMA NORTE, 2020"

Consentimiento informado

La presente investigación tiene como objetivo determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de la carrera de Psicología de una universidad privada de Lima Norte.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. Si accede a participar en este estudio, se te pedirá responder preguntas que tomarán aproximadamente 20 minutos de su tiempo. Sus respuestas a los cuestionarios son totalmente anónimas.

La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. No hay ningún problema ni riesgo que pueda causar esta actividad.

El presente cuestionario solo puede ser resuelto si perteneces a la carrera de psicología de la Universidad Privada Del Norte de la sede Los Olivos.

Le agradecemos su participación y tiempo brindado de antemano.

En base a lo presentado anteriormente, ¿deseas participar voluntariamente de esta investigación? *

SI

NO

Sección 2 de 5

Ficha socio-demográfica

Datos Generales

Le solicitamos responda las siguientes interrogantes con absoluta sinceridad. Antes de responder te pedimos que nos brindes los siguientes datos:

Edad *

Texto de respuesta corta

Sexo *

Hombre

Mujer

Estas matriculado en el Ciclo Académico 2020-2 *

Si

No

Perteneces a la Carrera de Psicología - Primer Ciclo *

Si

No