

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO**

**FACULTAD DE ENFERMERÍA**

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE ENFERMERIA**



**“USO DE VIDEOJUEGOS POR INTERNET Y SU RELACION CON EL  
GRADO DE AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES. DISTRITO LA  
ESPERANZA – TRUJILLO. 2006”**

**TESIS**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE:**

**LICENCIADA EN ENFERMERIA**

**AUTORAS** : Br. MARÍA CAROLINA, CALLE MORALES  
Br. CARMEN ANAHÍ, GUTIÉRREZ JULCA

**ASESORA** : Dra. ELIZABETH, RODRIGUEZ MIÑANO

**COASESORA** : MS. ROCÍO, TABOADA PILCO



**TRUJILLO – PERÚ**

**2006**

---

## A NUESTRO DIOS

*Por ser quien nos dio el don de la vida,  
porque con su amor infinito, nos  
ilumina y guía diariamente  
dándonos sabiduría, conocimiento y  
entendimiento.*

*Gracias, Padre celestial, por  
exhortarnos constantemente a que  
nos esforcemos y seamos valientes,  
para así poder culminar con éxito  
nuestra anhelada profesión.*

*Te pedimos ahora que nos sigas  
ayudando y nos des la paciencia y  
fuerza necesaria, para entender a  
nuestros semejantes con amor,  
humildad, calidad, calidez e  
inteligencia.*

---

*Carolina y Carmen*

---

---

**CON PROFUNDO AMOR, ADMIRACIÓN Y ETERNA  
GRATITUD A MIS QUERIDOS PADRES:**

**CESAR Y AYDE**

*Por su inmenso amor, confianza, invaluable esfuerzo y ternura infinita; que supieron darme en todo momento, y fueron el motivo que me insto a seguir adelante con mis sueños y metas.*

*Quienes siempre, con un sabio consejo han sabido guiarme por el buen camino de la vida.*

*Por ello siempre los llevare en mi corazón, a ustedes les dedico todos los éxitos que logré y lograré alcanzar en el transcurso de mi vida. Hoy les entrego el fruto de mi esfuerzo.*

---

---

**Carolina**

---

---

**COM MUCHO AMOR Y CARIÑO A MIS  
HERMANAS Y DEMAS FAMILIARES:**

*Con quienes he compartido los mejores momentos de mi vida y espero no defraudarlos nunca.*

---

---

**Carolina**

---

---

**A MIS PADRES:**

**MARCO Y EDITH**

*Con profundo amor y gratitud, por su cariño, comprensión, confianza y apoyo constante que me brindaron para seguir adelante con mis sueños y metas.*

*Gracias por todo, los quiero mucho.*

---

---

*Carmen*

---

---

**A MIS HERMANAS, Y DEMAS FAMILIARES**

*Por su cariño, amistad y comprensión, por compartir a mi lado penas, alegrías y satisfacciones, por brindarme su apoyo para seguir adelante en mi carrera profesional.*

---

---

*Carmen*

---

---

**CON ETERNA ADMIRACIÓN Y GRATITUD**

**A NUESTRA ASESORA:**

**Dra. ELIZABETH RODRÍGUEZ MIÑANO**

*Por brindarnos ese apoyo incansable, su tiempo y dedicación, que hicieron posible el desarrollo de este trabajo de investigación. Por ser un digno ejemplo a seguir, por eso y mucho mas gracias.*

---

---

*Carolina y Carmen*

---

---

**CON PROFUNDO AGRADECIMIENTO**

**A NUESTRA COASESORA:**

**Ms. ROCIO TABOADA PILCO**

*Por su apoyo brindado, durante el presente estudio y compartir sus conocimientos, experiencia y valioso tiempo.*

---

---

*Carolina y Carmen*

## RESUMEN

El presente Estudio de investigación cuantitativo prospectivo, de tipo descriptivo correlacional, se realizó en adolescentes de 10 a 19 años del Distrito La Esperanza, durante los meses de diciembre del 2005 a noviembre del 2006, con la finalidad de determinar la relación que existe entre los Videojuegos por Internet y el grado de agresividad en los adolescentes.

La muestra estuvo conformada por 149 adolescentes entre las edades de 10 a 19 años de ambos sexos. Para la recolección de datos se utilizó dos instrumentos: *Formato de encuesta del uso de Videojuegos en Internet* y el *Test de Agresividad AGA*. Los datos fueron procesados siguiendo un patrón de tabulación manual y estadística mediante la prueba de independencia de criterios Chi cuadrado, los resultados fueron presentados en cuadros de simple y doble entrada. Llegando a las siguientes conclusiones:

La frecuencia con que los adolescentes hacen uso de los videojuegos por Internet es mayormente (40.3%) todos los días, con una duración de 1 a 2 horas (60.4%), prefiriendo aquellos de contenido violento (62.4%). Existe relación altamente significativa entre las variables frecuencia y duración del uso de videojuegos por Internet y el grado de agresividad de los adolescentes. Así mismo, existe relación altamente significativa entre el tipo de videojuego y el grado de agresividad, observándose al grupo de adolescentes que prefieren los videojuegos de tipo violento presentaron grado de agresividad moderado y alto (51.6% y 9.7% respectivamente).

**PALABRAS CLAVES:** Videojuegos por Internet , Agresividad en adolescentes.

## **ABSTRAC**

The present Study of investigacion quantitative prospectivo, of correlational descriptive type, was made in adolescents of 10 to 19 years old, of the District La Esperanza, during the months December, 2005 to November , 2006, with the purpose of determining the existent relations between the Videogames by Internet and the degree of Aggressiveness in the Adolescents.

The sample was conformed by 149 adolescents between the ages of 10 to 19 years of both sexes. For the data collection used two instruments: Format of survey of the use of Videogames in Internet and the Test of Aggressiveness AGA. The data were process following a pattern of manual tabulation and statistical by means of the test of independence of square Chi criteria, the results were presented in pictures of simple and double entrance. Reaching the following conclusions:

The frequency whereupon the adolescents make use of the videogames by Internet is mainly (40,3%) every day, with a duration of 1 to 2 hours (60,4%), preferring videogames of violent content (62,4%). Exists sighly significant relation between the variables frequency and duration of the use of videogames by Internet and the degree of aggressiveness of the adolescents exists highly. Also, exists highly significant relation between the type of videogames exists and the aggressiveness degree, being observed the group of adolescents who prefer the videogames of violent type presented degree of moderate and high aggressiveness (51,6% and 9,7% respectively).

**PASSWORDS: Videogames by Internet, Aggressiveness in adolescents.**

## SUMARIO

I.	INTRODUCCION .....	01
1.1	ANTECEDENTES Y JUSTIFICACION DEL PROBLEMA .....	04
1.2	OBJETIVOS .....	10
1.3	MARCO CONCEPTUAL Y EMPÍRICO .....	11
II.	MATERIAL Y METODOS .....	23
III.	RESULTADOS .....	33
IV.	ANALISIS Y DISCUSION .....	49
V.	CONCLUSIONES .....	72
VI.	RECOMENDACIONES .....	73
VII.	REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	75
VIII.	ANEXOS .....	81



# I. INTRODUCCIÓN

Hasta hace no muchos años el juego del niño no se encontraba tan invadido por la tecnología como en la actualidad. Desde hace mucho, los niños y adolescentes han comenzado a interactuar con tecnologías provenientes del campo de la computación que han generado, tanto fascinación, como preocupación por parte de los adultos responsables de la educación de los niños (Balaguer, 2002).

Los tipos de juegos también han ido cambiando con el tiempo adoptando una mayor diversificación, la variedad de estilos y productos es muy amplia y diversa. A pesar de la amplia oferta, la masa media suele destacar siempre los juegos de contenido violento (Begoña, 2000).

El acceso de los menores a Internet desde los llamados cibercentros o cabinas de Internet no supone un problema en si, ya que además permite el acceso de aquellos que no pueden hacerlo desde sus casas, sin embargo la principal razón del acceso a las cabinas de Internet es debido a la falta absoluta de control y reglamentación de estos locales con respecto a la presencia de menores, en estos lugares, no existen zonas habilitadas para menores u ordenadores dotados con filtros adecuados que impidan el acceso a contenidos inconvenientes y/o nocivos (Cortes, 2003; Levis, 1996).

Dos temas de constante estudio son, la medición del número de horas diarias que los jugadores le dedican a los videojuegos, y las posibles repercusiones para la vida diaria. Actualmente, el tiempo que los niños y adolescentes dedican a la pantalla, es mayor que el dedicado al estudio u otras actividades educativas o recreativas, las cuales favorecen conductas impulsivas, agresivas y egoístas entre los usuarios más asiduos, especialmente en aquellos que juegan con videojuegos violentos (Etxeberria, 2004).

Desde esta perspectiva la presente investigación: “USO DE VIDEOJUEGOS POR INTERNET Y SU RELACION CON EL GRADO DE AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES , DISTRITO LA ESPERANZA – TRUJILLO. 2006”, tiene por objetivo determinar la relación entre el uso de videojuegos por Internet: frecuencia, duración, tipo de videojuegos y el grado de agresividad en adolescentes.

La consistencia y contenido científico del presente trabajo se ha obtenido mediante la aplicación de dos Instrumentos: la Encuesta sobre características del uso de videojuegos por Internet, para identificar las características del uso de videojuegos y el Test de Agresividad AGA, que permitió medir el grado de agresividad en los adolescentes.

Finalmente, el tema investigado es el resultado del esfuerzo y dedicación de las autoras, en colaboración de adolescentes que participaron voluntariamente en dicho estudio, así como, dueños de las cabinas de Internet, Asesora y Co-asesora, quienes han contribuido al logro de la presente investigación, lo cual permitirá aspirar y optar el grado de Licenciada en Enfermería.

***LAS AUTORAS.***

## 1.1. ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Internet se remonta al año 1969, cuando fue creado por una necesidad del departamento de Defensa de los Estados Unidos de Norte América, a partir de un proyecto realizado por la Agencia “Proyectos Avanzados de Investigación en Defensa” (DARPANET), cuyo propósito principal era investigar y desarrollar protocolos para comunicarse en redes de área amplia y ligar redes de transmisión en paquetes diversos, capaces de asistir condiciones operativas difíciles aún con parte de una red, por ejemplo en casos de guerra (Franco, 2004).

Según Cortes (2003), La nueva “Era Internet” abre las puertas a jóvenes quienes sienten que vencen la barrera del espacio y distancia, porque en segundos pueden estar en contacto con todo el mundo, pueden llegar a los confines de la tierra y charlar electrónicamente con personas conocidas y desconocidas a distancias inimaginables. Sin embargo, Garza (2003), menciona que el Internet además de proveer una cantidad extraordinaria de información educativa, puede ser también peligroso, teniendo en cuenta las innumerables consultas y el tiempo que se emplea en esta actividad.

En Internet comenzaron a aparecer servidores de juegos, muchos de ellos ubicados en empresas, montados por trabajadores y funcionarios a

hurtadillas. En la actualidad, se cuentan con decenas de estos juegos, apareciendo verdaderos clubes de aficionados para cada uno de ellos, organizándose torneos, campeonatos internacionales, fiestas y jornadas multitudinarias dedicadas a jugar con un marcado componente festivo (Infante, 1999).

Los videojuegos ó juegos, relacionados con el disfrute y entretenimiento con características peculiares, son aquellos que tienen una relación entre personas y máquinas, cuya tecnología es electrónica digital. Los videojuegos se han introducido en la sociedad como una modalidad de entretenimiento muy importante, vinculados al placer, al tiempo libre y a la posibilidad de enfrentar diversos desafíos. Esta medida es materia de mucha polémica; sin embargo la evaluación acerca de sus consecuencias, el papel en el desarrollo cognitivo y perceptivo, así como en el aprestamiento y transmisión de información, aún se encuentra en una etapa inicial (Collasius, 1993).

Los videojuegos han tenido una gran difusión en esta década, se calcula que 69 por ciento de las familias compran o rentan juegos de vídeo para computadora, la mayoría de estos constituyen una diversión inofensiva, pero en muchos de ellos (más populares), representan situaciones violentas muy realistas, pues no son simples juegos, sino máquinas para aprender. Pues se esta enseñando a los niños de manera más inaudita, “que se siente jalar el

gatillo” y se enfatiza la “emoción”, “placer” y “recompensa de hacerlo”, sin embargo, no se enseña las consecuencias en la vida real (Selecciones, 1999; Garza, 2003).

Muchos videojuegos al presentar la violencia como única respuesta posible frente al peligro, ignoran sentimientos, distorsionan reglas sociales, es decir, estimulan todo tipo de actitudes no solidarias, que despiertan una justificada inquietud y/o preocupación por el uso y abuso de estos, los cuales provocan en el adolescente violencia, racismo, trastorno de carácter y comportamiento agresivo, especialmente con temas violentos muy frecuentes en los videojuegos como: peleas callejeras, guerras entre monstruos o extraterrestres y otros tipos de combates en forma humana (Levis, 1996; Selecciones, 1999).

Un estudio realizado por Funk (1993), sobre el número de horas semanales que los niños usan videojuegos y su relación con el sexo del jugador en la sociedad americana, reporta que los varones en un 12 por ciento juegan menos de 1 hora a la semana, 36 por ciento 1 a 2 horas, 29 por ciento 3 a 6 horas y 23 por ciento más de 6 horas a la semana, mientras que el 37 por ciento de mujeres juegan menos de 1 hora semanal, 42 por ciento 1 a 2 horas, 15 por ciento 3 a 6 horas y 6 por ciento 6 horas a más.

Investigadores conductistas como Bandura (1980), quien estudio el tema de la agresividad y sus relaciones con modelos de aprendizaje imitativo, refiere que la imitación tiene un papel fundamental en la adquisición y el mantenimiento de las conductas agresivas. Según la Teoría del Aprendizaje Social, la exposición a modelos agresivos conduce a comportamientos agresivos.

Estos fenómenos que reflejan trastornos de conducta ameritan un manejo y estudio integral para dar solución adecuada y urgente, no con la esperanza de suprimirla o desaparecerla sino disminuirla a un nivel aceptable, por ello, las diferentes Municipalidades en busca de frenar esta situación han promulgado una Ordenanza Municipal N° 045-MDSMP, Art. N°3. el que menciona: “los propietarios de cabinas públicas son responsables que los menores de edad, no tengan acceso a las páginas portales con contenido pornográfico o similares que atentan contra la moral, buenas costumbres y desarrollo psicológico del menor de edad” (El Peruano, 2003).

Esta ordenanza, menciona en el Art. N°5: “los propietarios de cabinas deben usar diferentes mecanismos para bloquear páginas con texto o imágenes inadecuadas para los menores de edad”. Estos artículos están protegiendo a los adolescentes, quienes por ser tan inestables e influenciables pueden adquirir conductas, actitudes y comportamientos frente a juegos en red,

perjudicando su formación personal, moral y sobre todo su conducta (El Peruano, 2003).

Por todo lo anteriormente mencionado, consideramos que es relevante la presente investigación, pues permite explorar a una población inmersa en la “red de videojuegos” que están destruyendo la personalidad de adolescentes, resultados que servirán de base a las autoridades, profesionales que trabajan con esta población, a fin de tomar medidas preventivas frente a la repercusión de videojuegos sobre las conductas que se tornan agresivas; así como a los gobiernos locales les permitirá emitir políticas, leyes y normas sobre el abuso de juegos por Internet.

De este modo se logrará el bienestar y equilibrio mental de los adolescentes para que lleguen a ser adultos que puedan desempeñarse óptimamente, con confianza, responsabilidad y sobre todo, que practiquen valores y sean capaces de dar solución a la problemática y desarrollo de nuestra sociedad (Valleur y Matysiak, 2005).

Por otro lado, el rol de la enfermera, actualmente es una fuerza externa que actúa para preservar la Salud Bio-psico-social del adolescente, quien es vulnerable no solo por los cambios propios de su etapa, sino por la influencia del entorno, siendo necesario promocionar el buen uso del tiempo libre, así



como prevenir conductas agresivas que lo inmiscuyan en pandillaje, delincuencia, violencia, drogas, etc, .

Motivadas por esta realidad y por la ausencia de Trabajos de Investigación en esta área se plantea el siguiente problema de estudio:

### **FORMULACION DEL PROBLEMA**

***¿Cuál es la relación entre el uso de videojuegos por Internet: frecuencia, duración, tipo de videojuego y el grado de agresividad en adolescentes del Distrito La esperanza – Trujillo. 2006?***

## 1.2. OBJETIVOS

- Determinar la frecuencia, duración y tipo de videojuego por Internet más usados por los adolescentes, Distrito La Esperanza - Trujillo 2006.
- Determinar el grado de agresividad en adolescentes que usan videojuegos por Internet, Distrito La Esperanza - Trujillo 2006.
- Determinar la relación entre el uso de videojuegos por Internet: frecuencia, duración, tipo de videojuego y el grado de agresividad en adolescentes, Distrito La Esperanza - Trujillo 2006.

### **1.3. MARCO TEORICO Y EMPIRICO**

Para sustentar el presente Trabajo de investigación, es necesario contar con un marco teórico que explique científicamente la posición en que se analiza el problema. Este se apoya en la “Teoría del Aprendizaje Social” de Albert Bandura (1980) y se refuerza con la Teoría de Enfermería “Modelo de Sistemas Conductuales” de Dorothy Jonson, referida por Marriner (1994).

El Modelamiento, componente crucial de la teoría del aprendizaje social, consiste en un término general que se refiere a los cambios conductuales, cognoscitivos y afectivos que derivan de observar a uno o más modelos. Bandura distingue varias funciones de Modelamiento, de las cuales tres son las más importantes: Facilitación de la respuesta, menciona que los impulsos sociales crean alicientes para que los observadores reproduzcan acciones; Inhibición y Desinhibición, donde las conductas modeladas crean en los observadores expectativas de que ocurrirán las mismas consecuencias, siempre que imiten las acciones del modelo, sean estas positivas o negativas y finalmente, el Aprendizaje por Observación (Bandura, 1980).

Bandura (1980), refuerza su interés por el aprendizaje observacional a través del cual ha demostrado que los seres humanos adquieren conductas nuevas sin un reforzador obvio. El único requisito para el aprendizaje puede ser

que la persona observe a otro individuo o modelo llevar a cabo una determinada conducta.

Existen 4 pasos envueltos en el proceso de aprendizaje por observación o modelado: el primero, la *Atención*: se necesita prestar atención para aprender algo, ésta se centra en las propiedades o características sobresalientes del modelo (colores llamativos, drama). Si el modelo es colorido o dramático prestamos atención al igual que si el modelo es atractivo o prestigioso (modelo competente) y aún prestaremos más atención si el modelo se parece mas a nosotros (humano), este paso encamina hacia el examen de los videojuegos (escenarios, personajes) y sus efectos. El segundo, *Retención*: se debe ser capaz de retener (recordar) aquello a lo que se ha prestado atención codificándolo en forma visual o simbólica de manera que podamos reproducirla con nuestro propio comportamiento (Engler, 2000).

El tercer paso, la *Reproducción*: consiste en traducir las imágenes o descripciones al comportamiento actual, esta habilidad para imitar mejora con la práctica de los comportamientos o con el solo hecho de imaginar el comportamiento; y por último la *Motivación*: no se imitará la conducta a menos que se este motivado o se tenga buenas razones para hacerla. Las consecuencias de la conducta modelada informa a los observadores de su valor funcional y su conveniencia (Engler, 2000).

Bandura (1980), sugiere que el ambiente causa el comportamiento, al igual que los factores personales individuales, tales como las creencias y expectativas, pero que el comportamiento causa el ambiente también, considerando a la conducta humana como una interacción entre tres “factores”: conductuales, cognoscitivos y ambientales (determinismo recíproco), teniendo mucha relación con la Teoría de Enfermería de Dorothy Jonson “El Modelo de Sistema Conductual”, referida en Marriner (1994), la cual ve al hombre (adolescente) como un sistema con formas de conductas estructuradas (agresión), repetitivas e intencionales, a través de las cuales se relaciona con su entorno (ambiente).

Jonson, referida por Marriner (1994), afirma que toda persona (sistema Conductual), intenta conservar su equilibrio frente a la acción de los factores del entorno o ambiente mediante ajustes y adaptaciones a las fuerzas que actúan sobre él, cuando estas fuerzas son excesivamente intensas (del entorno), alteran su equilibrio, poniendo en peligro su estabilidad. Si el entorno es estable, el individuo es capaz de mantener con éxito su conducta, sin embargo el “Sistema conductual adolescente” por su inmadurez no actúa de esta forma sino que el medio lo altera llegando a la agresión.

Bandura (1980), también analiza al aprendizaje de las conductas a través de los medios (Internet, videojuegos, televisión) y observa como aquellos que

tienen un carácter agresivo aumentan la propensión a la agresividad e incluso conducen a que personalidades violentas de la ficción audiovisual puedan aparecer como modelos de referencia. Efectos que se acentúan en etapas de observación cognitiva y social tan intensas como son la infancia y adolescencia.

Hoy en día el Internet constituye uno de los fenómenos que más asombra al hombre promedio, su desarrollo en progresión geométrica, impresiona y desconcierta a muchos, así mismo la industria de la computación y las telecomunicaciones experimentan un avance tan acelerado que pocas disciplinas pudieran igualárseles. Sin embargo, no es precisamente el desarrollo acelerado de esta gran red la causa del asombro principal, sino su poder de penetración en la vida humana, su capacidad de revolucionar desde el puesto de trabajo hasta las relaciones sociales y medir en casi todos los actos de la vida moderna (Cañedo, 2004).

Internet, es una infraestructura global de la información, siendo uno de los usos el correo electrónico (enviar y recibir mensajes a cualquier otra persona), entretenimiento, modernas técnicas de programación de ordenadores, series de televisión y radio, acceso a la bolsa en tiempo real, a periódicos del día, videoconferencias y publicidad, también está repleto de archivos y programas de distribución pública, que pueden usarse de forma gratuita, incluyendo utilidades, compras, aplicaciones y juegos (Franco, 2004).

No hay duda alguna que a pesar de los enormes beneficios y contribuciones a la humanidad, el Internet es sumamente peligroso; por el hecho de que el impacto ha sido tanto que está ejerciendo una influencia sumamente grande en la vida de muchas personas, porque está cambiando nuestra sociedad, sobre todo en la comunicación y la forma de vivir (Viera, 2005).

En esta época, el Internet se encuentra en todas partes: hogares, escuelas, bibliotecas y en otros lugares (cabinas), por lo tanto existe una gran facilidad para que personas de cualquier edad, mayormente niños y adolescentes, puedan caer víctimas de crímenes y peligros, así como adquisición de conductas agresivas (Viera, 2005).

El videojuego esta omnipresente en Internet, como espacio lúdico y como espacio sexual, se clasifica según el tema de juego: (1) Violentos: luchas, peleas, guerras, matanzas, pornografía (2) Deportivos: carreras de coches, motos, fútbol, básquet, pin pon. (3) Educativos: juegos de mesa ajedrez, conocimientos. (4) Temas generales: diversión , cartas, Súper Mario Bross, etc. (Funk, 2003).

De ellos los interactivos, son los que envuelven a los adolescentes en un mundo fantasioso, porque presentan personajes asombrosamente naturales,

escenas brutales, mezcla de música que crea un ambiente de tensión y exaltación, efectos sonoros macabros y voces reales, a diferencia del cine y televisión (en donde el espectador solo observa la violencia), el videojuego hace que el jugador experimente la sensación de ejecutar actos violentos por ser parte del juego, aunado a ello existe un enganche o dependencia pasional, dejando de lado otros centros de interés, sociales o afectivos (Ades y Vejoyeux, 2003; Etxeberria, 2004; Valleur y Matysiak, 2005).

Si se analiza el uso de videojuegos con la edad, encontramos que la adolescencia es una etapa caracterizada por profundos cambios físicos, psicológicos, cognitivos, que presenta una serie de problemas, es la etapa mas complicada de la vida. Según la Organización Mundial de la Salud, transcurre entre los 10 a 19 años, iniciándose con la pubertad, durante esta etapa aún no se tiene información totalmente ponderada ni madura, no se tiene una información adecuada sobre los juegos por Internet, entrando con una facilidad terrible a usar cualquier tipo de videojuego, que puede llevar al adolescente a sentirse confundido y afectar su personalidad, llegando incluso a tener algún grado de agresividad consigo mismo y con los demás (Wong, 1995; Salinas, 2001; Sampayo, 2002; Martínez, 2005).

En el caso de la adolescencia, Bandura (1980), menciona que la capacidad de aprender de Modelos depende del desarrollo. Es decir, cuando el



adolescente maduro, se inclinará a reproducir los actos modelados que son congruentes con sus metas y valores, mientras no se de esto, solo serán motivados por las consecuencias (recompensas) inmediatas de su actividad o conducta.

Los efectos que podrían causar los videojuegos en los adolescentes, por lo general son nocivos, su uso es perjudicial dependiendo del tipo de videojuegos utilizados (contenido) y del tiempo dedicado a ellos (frecuencia y duración), sin embargo, los videojuegos preferidos por los adolescentes son los que tienen temas de violencia, cerca del 50 por ciento lo solicitan; en tanto que los videojuegos catalogados como “educativos” solo reciben un 2 por ciento (Collasius, 1993; Sánchez, 2003).

Los videojuegos por Internet no solo son susceptibles de ser observados sino que actúan sobre los procesos psicológicos de la persona en la medida que crean imágenes, representaciones, modelaciones de la realidad, por lo que consecuentemente producen o modifican las conductas y el mecanismo cognitivo que precede a estas (Balaguer, 2002).

La agresión ha sido permanentemente asociada a los videojuegos, entendiéndose a esta como un tipo de conducta física ó simbólica que se ejecuta con la intención de herir a alguien, complementándose a ella la

violencia, entendida como una forma de agresión extrema ó intento premeditado de causar daño físico a alguien (Organización Panamericana de la Salud, 1995; Sánchez, 2003).

Para Albert Bandura, (1980) el principal exponente en la teoría del “Aprendizaje Social de la Agresión”, la conducta agresiva, se adquiere mediante *observación e imitación* de las conductas de modelos agresivos y no requiere necesariamente ser innata ni desencadenada por frustraciones, siendo el resultado de procesos de aprendizaje, es decir que existe una gran influencia entre la “conducta modelo” y el observador. Por ejemplo: los adolescentes que observan como se recompensa a un modelo agresivo muestran mas agresión imitativa que los adolescentes que ven a un modelo castigado por su agresión. Generalmente la imitación se hace con más facilidad de modelos gratificantes, con prestigio o competentes (encontrados en los videojuegos), que a los faltos de estas cualidades (Bandura 1980; Laram, 2002).

Pinedo, Ferreyra y Col. (1997), mencionan que la agresión se clasifica en: Agresión Física, que se caracteriza, principalmente por que la vía de agresión es el contacto físico directo o a través de algún instrumento o medio que cause lesiones física o dolor a otro individuo. Ejemplo: golpear con el puño o con un palo a otra persona. Agresión Verbal, se caracteriza porque la agresión se expresa a través de palabras. Ejemplo: insulto, amenazas con

palabras y gritos. Agresión Psicológica, se caracteriza por que la agresión es eminentemente emocional y se manifiesta por conductas o actitudes complejas, además, incluye a toda conducta que no este incluida en las categorías anteriores. Ejemplo: gestos insultantes, el no dirigirle la palabra a alguien, el ignorar a una persona, el saludar a todas menos a una del grupo.

En la adolescencia suele presentarse la agresión en forma directa, como un acto violento contra una persona. Este acto violento puede ser físico, como patadas, puñetes, golpes, etc; o verbal, como insultos, palabras soeces, amenazas. También puede manifestar la agresión de forma indirecta o desplazada, según el cual el adolescente arremete contra objetos o divulga algo que perjudique a su agresor (Mateo, 1998).

Podi y Jovier (2000), en su estudio sobre "Construcción de pruebas psicológicas" consideran que la agresividad se clasifica en grados entre ellos: Agresividad Baja, aquí se ubican las personas que no emiten ninguna respuesta agresiva frente a estímulos. Agresividad Moderada, cuando existe una respuesta agresiva considerable frente a un estímulo agresor. Agresividad Alta, a aquellos con probables rasgos patológicos, presentando características de inadaptación social.

Existen pocos estudios a nivel nacional y local donde se interrelacionan las variables en estudio, sin embargo presentamos a continuación algunos estudios internacionales:

En el año 1987, Silvern y Williamson, estudiaron los efectos de los videojuegos en niños entre cuatro a seis años de edad, encontrando un incremento significativo en el nivel de conducta agresiva, respecto a los valores previos al uso de videojuegos, sin embargo esta elevación agresiva fue moderada y comparable a la que se produce al ver dibujos animados de temática agresiva convencional .

Estos mismos autores (Silvern y Williamson, 1987), constataron que los niños de edades comprendidas entre 6-9 años no se mostraban mas agresivos cuando jugaban juegos competitivos que cuando lo hacían con juegos de carácter cooperativo. Hallaron dos efectos sorprendentes, que residían en el hecho de que los jugadores de juegos cooperativos mostraron un mayor grado de agresión física que aquellos que habían jugado con un juego competitivo. En segundo lugar, los jugadores de juegos competitivos únicamente aumentaron la intensidad y número de sus risas, onomatopeyas y otros sonidos.

La Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD) (2004), en un estudio realizado encontró que el 35 por ciento de los jóvenes encuestados

están de acuerdo en que la práctica continua de este ocio (videojuegos) aísla a quienes lo practican, hace perder la noción del tiempo, crea adicción. En cambio solo el 9.8 por ciento de los adolescentes observa virtudes en los videojuegos, sobre ellos dicen que aumenta la creatividad que son mas divertidos que otras actividades de ocio y que suponen la mejor manera de desconectarse.

En España, Estallo (1997), analizó un estudio en 278 sujetos entre 12 y 33 años, de los cuales 146 eran mujeres y 132 varones, encontrando que según la dedicación al juego, los clasificó en: (1) Anecdóticos: 1 vez a la semana o menos (2) Regulares: entre 3 veces y 1 a la semana (3) Habituales: entre mas de 1 vez a las semana y mas de 1 vez al día.

Dos estudios en la Academia de Psicología de Estados Unidos, uno llevado a cabo por Craig A, en la Universidad de Missouri, y otro por Daren E-Dil, en Carolina del Norte, llegaron a la conclusión de que los videojuegos violentos generan agresividad entre quienes lo utilizan, al momento del juego como posteriormente, comparando el comportamiento en personas que se entretienen con videojuegos violentos, con el de personas que utilizan juegos que no incluyen imágenes de violencia han demostrado que todos los que utilizaron videojuegos de tipo violento, se expresaron con mas agresividad temporalmente durante y después del juego (Lisante, 2002).

En la experiencia personal se ha podido observar que en el Distrito de la Esperanza existe un aumento del número de Cabinas de Internet, donde se permiten el uso de videojuegos a los adolescentes sin control alguno, apreciándose que el tiempo que le dedican a este tipo de entretenimiento es alto y en cuanto a preferencia ellos eligen el mas violento (matanzas, guerras, armas), hecho que indica el mal uso del tiempo libre, el cual repercute negativamente en su desarrollo psicológico.

# **II. MATERIAL Y MÉTODOS**

## **II. MATERIAL Y MÉTODOS**

### **2.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

El presente estudio de investigación es de tipo descriptivo - correlacional, de corte transversal (Polit, 1997), que se llevará a cabo en el Distrito La Esperanza -Trujillo durante los meses de Diciembre del 2005 a Agosto 2006

### **2.2. UNIVERSO**

El universo estuvo constituido por 32 043 adolescentes (entre 10 a 19 años) que asisten a las 342 cabinas de Internet del distrito La Esperanza, datos obtenidos según el Censo Nacional 2005, de Población y Vivienda, realizado por el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), 2006.

### **2.3. MUESTRA**

La muestra reajustada estuvo conformada por 149 adolescentes del distrito la Esperanza, la que será determinada asumiendo un nivel de confianza del 95 por ciento, y una precisión del 0.6 por ciento (Anexo 1). El tipo de muestreo será de tipo aleatorio y que cumplirá con los siguientes criterios de inclusión.



### **2.3.1. CRITERIOS DE INCLUSIÓN**

- Adolescentes de ambos sexos.
- Adolescentes que se encuentren entre las edades de 10 a 19 años.
- Adolescentes que acepten participar en el proyecto de investigación.
- Adolescentes que concurran a las cabinas de Internet a hacer uso de videojuegos.

### **2.4. UNIDAD DE ANÁLISIS**

Estuvo constituida por adolescentes que cumplían con los criterios de inclusión.

### **2.5. INSTRUMENTO Y RECOLECCION DE DATOS**

Para la recolección de datos se utilizo un Formato y un Test, los cuales se describen a continuación:

- **FORMATO DE ENCUESTA SOBRE CARACTERÍSTICAS DEL USO DE VIDEOJUEGOS POR INTERNET** (Anexo 2): Instrumento realizado por las autoras. Consta de 3 ítems en los que se contempla información referente a frecuencia de uso de videojuego, tiempo de uso y tipo de videojuego mas usado.

- **TEST DE AGRESIVIDAD “AGA”** (Anexo 3): sobre Grado de agresividad, conformado por 64 ítems, elaborado por Pinedo A.; Ferreyra M. y Col. (1997), siendo modificado por las autoras del presente estudio, obteniéndose solo 42 ítems. Este instrumento permite medir el grado de agresividad en los adolescentes, cada ítem cuenta con 3 alternativas recibiendo una calificación que oscila entre 1 a 3 puntos.

- a) Siempre: 3
- b) Casi siempre: 2
- c) Nunca: 1

El cuestionario tiene un puntaje en la escala vigesimal, alcanzando un puntaje máximo de 126 y mínimo de 42 puntos.

**Teniendo como calificación:**

Agresividad alta	:	99 - 126	puntos
Agresividad moderada	:	71 - 98	puntos.
Agresividad baja	:	42 - 70	puntos

## **2.6. CONTROL DE CALIDAD DE DATOS**

Se evaluó el instrumento en su confiabilidad y validez tanto en una prueba piloto, como en la población a la sujeta al estudio, a fin de garantizar la calidad de los datos.

### **2.6.1. PRUEBA PILOTO**

El instrumento fue aplicado a una muestra de 30 adolescentes de 10 a 19 años del sector Manuel Arévalo, perteneciente al Distrito La Esperanza, pero que no formaron parte de la muestra, cumpliendo con características similares a las del presente estudio. Esto permitió mejorar la redacción y terminología de los ítems y evaluar la confiabilidad del instrumento previo a la recolección de datos.

### **2.6.2. CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS Y VALIDEZ**

La confiabilidad del Instrumento, Test de Agresividad “AGA” se determinó mediante el Coeficiente de Alfa de Cronbach, a partir de la prueba piloto obteniéndose una confiabilidad de 0.804. La validez del Instrumento, fué a juicio de expertos, realizada por dos psicólogos (Anexo 4 y 5), y una enfermera con especialidad en psicología (Anexo 6).

## **2.7. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

La aplicación del instrumento estuvo a cargo de las investigadoras. Una vez seleccionada la población, se identificó las principales Cabinas de Internet, en donde se realizó las coordinaciones con los dueños para la obtención del permiso correspondiente de la aplicación de la encuesta. Luego se entrevistó a los adolescentes, previa explicación y solicitud de libre participación, seleccionándose a aquellos que solo hacen uso de videojuegos por Internet o que prefieren este tipo de Red mayormente, a estos se les aplicó ambos Instrumentos estructurados, lo que permitió obtener la información teniendo en cuenta los principios de anonimidad y de libre participación.

Al concluir la aplicación de los instrumentos se verificó el llenado de todos los ítems para evitar errores.

## **2.8. TABULACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS**

La tabulación se realizó en forma manual, los resultados se presentaron en gráficos y cuadros estadísticos de simple y doble entrada en forma numérica y porcentual.

El análisis estadístico de la relación entre variables, se realizó mediante la prueba de Independencia de Criterios (Chi cuadrado), determinando así la

relación entre el Uso de Videojuegos por Internet: tiempo, duración y tipo de videojuego y el Grado de Agresividad de los adolescentes.

Para la significancia estadística se ha considerado el siguiente criterio:

$P > 0.005$  : No significativo

$P < 0.05$  : Significativo

$P < 0.01$  : Altamente significativo

## **2.9. CONSIDERACIONES ÉTICAS:**

En la realización del presente estudio de Investigación, se tuvieron en cuenta y respetaron, los principios éticos de anonimato, y confiabilidad, así como la participación libre. La información fue exclusivamente de manejo de las investigadoras.

## 2.10. DEFINICIÓN DE VARIABLES

### VARIABLES INDEPENDIENTES:

#### 1. Frecuencia del uso de Videojuegos por Internet:

- **Definición Nominal:** número de veces (días a la semana) que los adolescentes usan los videojuegos por Internet (Estallo, 1997).
- **Definición Operacional:** para el presente estudio se consideró la siguiente clasificación:

**Todos los días**

**Interdiario**

**3 días a la semana**

**2 días a la semana**

**1 día a la semana**

#### 2. Duración del uso de videojuegos por Internet:

- **Definición Nominal:** número de horas por vez o día que los adolescentes dedican al videojuego por Internet (Balaguer, 2002).

- **Definición Operacional:** para el presente estudio se consideró la siguiente clasificación:

**Menos de 1 hora**

**1 a 2 horas**

**3 a 6 horas**

**mas de 6 horas**

### 3. Tipo de Videojuegos por Internet:

- **Definición Nominal:** serie de videojuegos con soporte digital (Internet) que tienen características (tema y estructura) comunes (Funk, 1993).

- **Definición Operacional:** se clasifico según el tema de juego:

**Violentos:** luchas, peleas, guerras, etc.

**Deportivos:** carreras de coches, motos, fútbol, básquet, pin pon, etc.

**Educativos:** juegos de mesa ajedrez, conocimientos.

**Otros temas:** diversión , cartas, Súper Mario Bross, etc.

## VARIABLE DEPENDIENTE

### 1. Agresividad:

- **Definición Nominal:** Forma de conducta, que se adopta con la intención de perjudicar directa (física, verbal) o indirectamente (psicológica) a un individuo o así mismo (Dorsh, 1992).
- **Definición Operacional:** grados de agresividad:

**Escala de medición:** se medirá de acuerdo a la siguiente escala:

<b>Agresividad alta</b>	<b>:</b>	<b>99 - 126</b>	<b>puntos</b>
<b>Agresividad moderada</b>	<b>:</b>	<b>71 - 98</b>	<b>puntos</b>
<b>Agresividad baja</b>	<b>:</b>	<b>42 - 70</b>	<b>puntos</b>



## **III. RESULTADOS**

TABLA 1

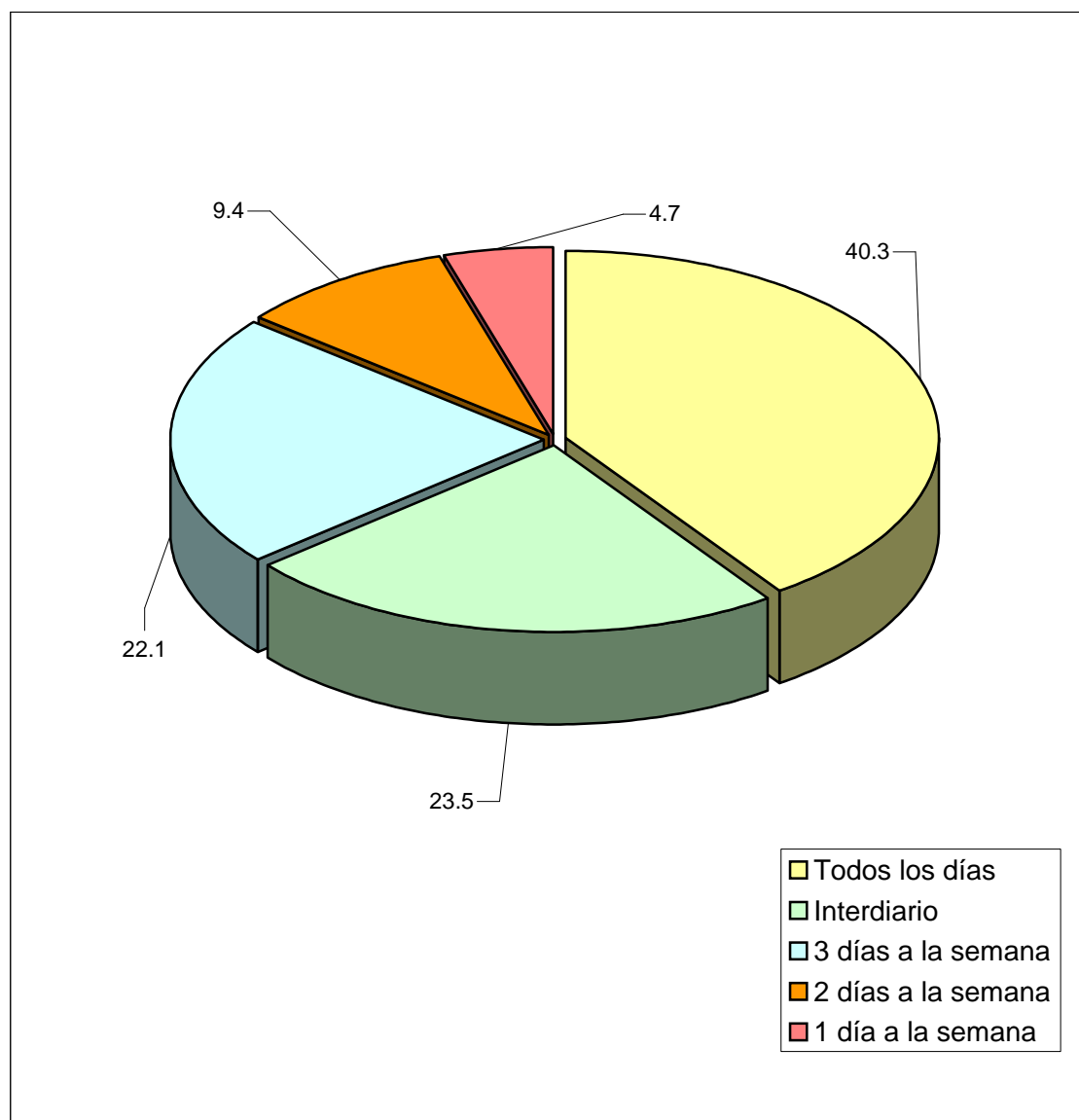
**DISTRIBUCIÓN DE ADOLESCENTES SEGÚN FRECUENCIA DE USO  
DE LOS VIDEOJUEGOS POR INTERNET, LA ESPERANZA – 2006.**

<b>FRECUENCIA</b>	<b>Nº</b>	<b>%</b>
<i>Todos los días</i>	60	40.3
<i>Interdiario</i>	35	23.5
<i>3 días a la semana</i>	33	22.1
<i>2 días a la semana</i>	14	9.4
<i>1 día a la semana</i>	7	4.7
<b>TOTAL</b>	<b>149</b>	<b>100.0</b>

**Fuente:** Encuesta sobre características del uso de videojuegos por Internet.

**GRAFICO 1**

**DISTRIBUCIÓN DE ADOLESCENTES SEGÚN FRECUENCIA, DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS POR INTERNET, LA ESPERANZA – 2006.**



**Fuente: Encuesta sobre características del uso de videojuegos por Internet.**

TABLA 2

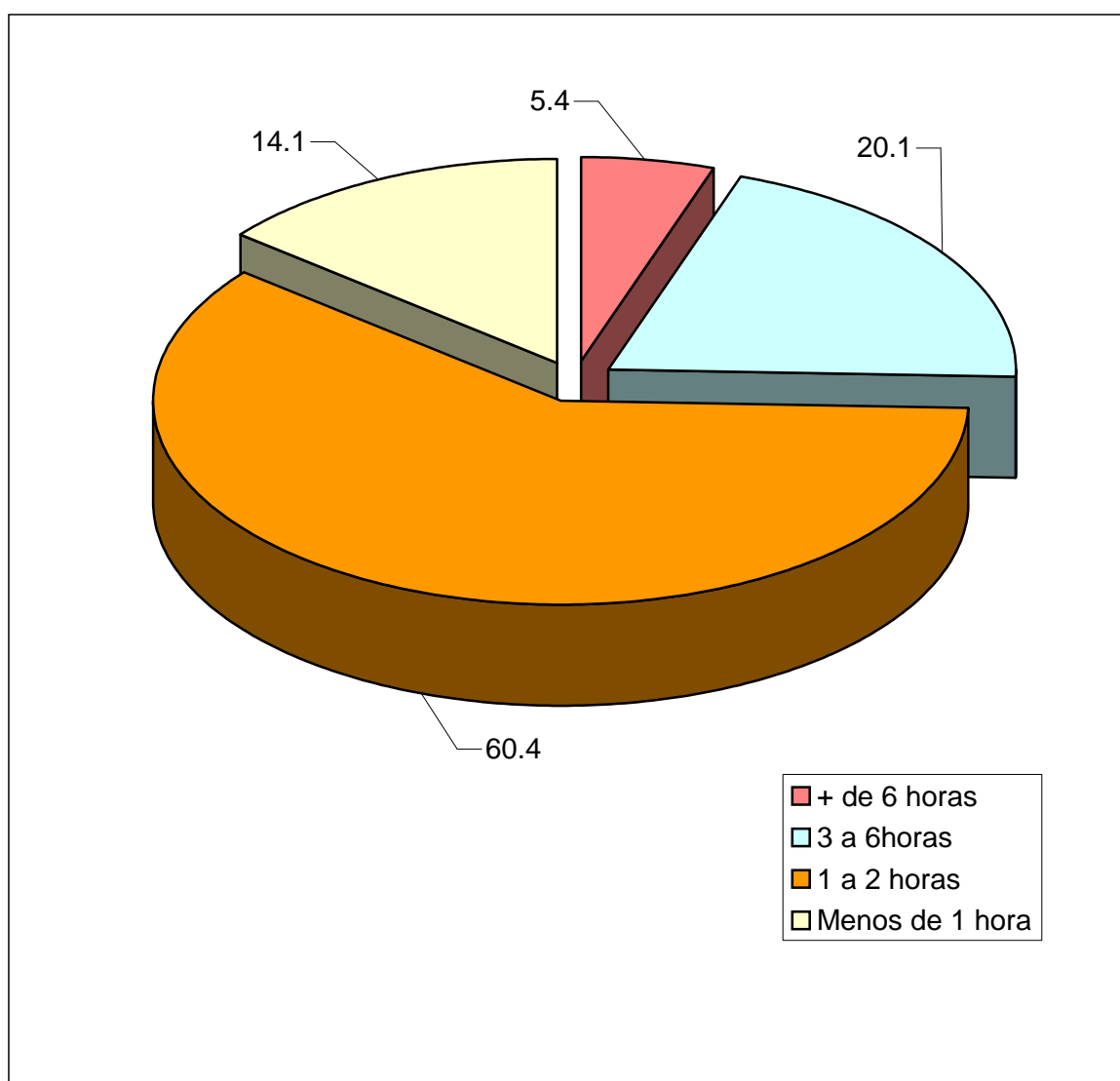
**DISTRIBUCIÓN DE ADOLESCENTES SEGÚN DURACION DEL USO  
DE LOS VIDEOJUEGOS POR INTERNET, LA ESPERANZA – 2006.**

<b>DURACIÓN</b>	<b>Nº</b>	<b>%</b>
<i>+ de 6 horas</i>	8	5.4
<i>3 a 6horas</i>	30	20.1
<i>1 a 2 horas</i>	90	60.4
<i>Menos de 1 hora</i>	21	14.1
<b>TOTAL</b>	<b>149</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Encuesta sobre características del uso de videojuegos por Internet.

GRAFICO 2

DISTRIBUCIÓN DE ADOLESCENTES SEGÚN DURACION DE USO  
DE LOS VIDEOJUEGOS POR INTERNET, LA ESPERANZA – 2006



Fuente: Encuesta sobre características del uso de videojuegos por Internet.

TABLA 3

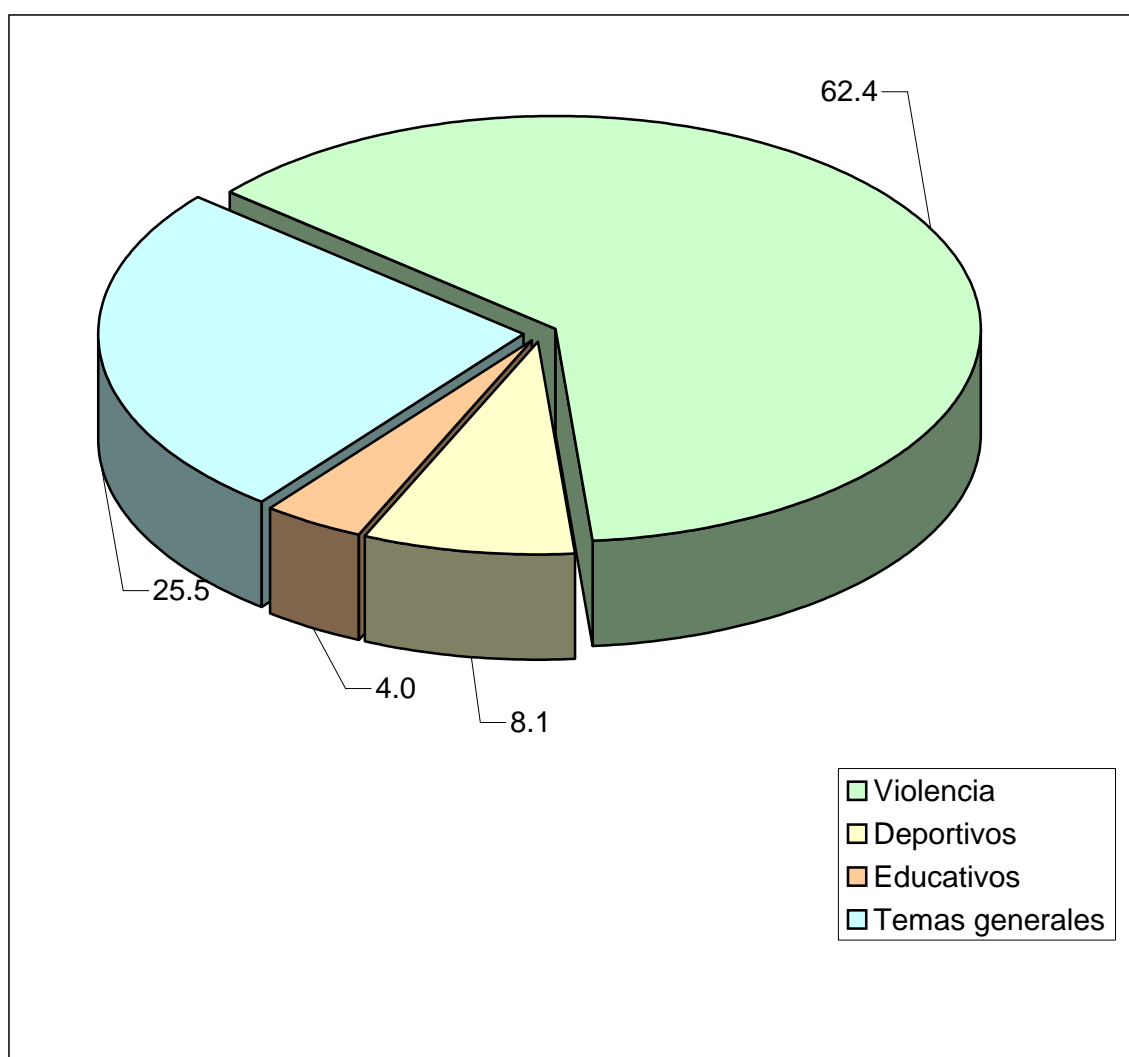
**DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DE ADOLESCENTES SEGÚN EL TIPO DE VIDEOJUEGOS POR INTERNET MÁS USADOS, LA ESPERANZA – 2006.**

<b>TIPO DE VIDEOJUEGOS</b>	<b>Nº</b>	<b>%</b>
<i>Violencia</i>	93	62.4
<i>Deportivos</i>	12	8.1
<i>Educativos</i>	6	4.0
<i>Temas generales</i>	38	25.5
<b>TOTAL</b>	<b>149</b>	<b>100.0</b>

**Fuente:** Encuesta sobre características del uso de videojuegos por Internet.

GRAFICO 3

DISTRIBUCIÓN DE ADOLESCENTES SEGÚN EL TIPO DE VIDEOJUEGOS POR INTERNET MÁS USADOS, LA ESPERANZA – 2006.



Fuente: Encuesta sobre características del uso de videojuegos por Internet

TABLA 4

DISTRIBUCIÓN DE ADOLESCENTES SEGÚN GRADO DE AGRESIVIDAD, LA ESPERANZA – 2006.

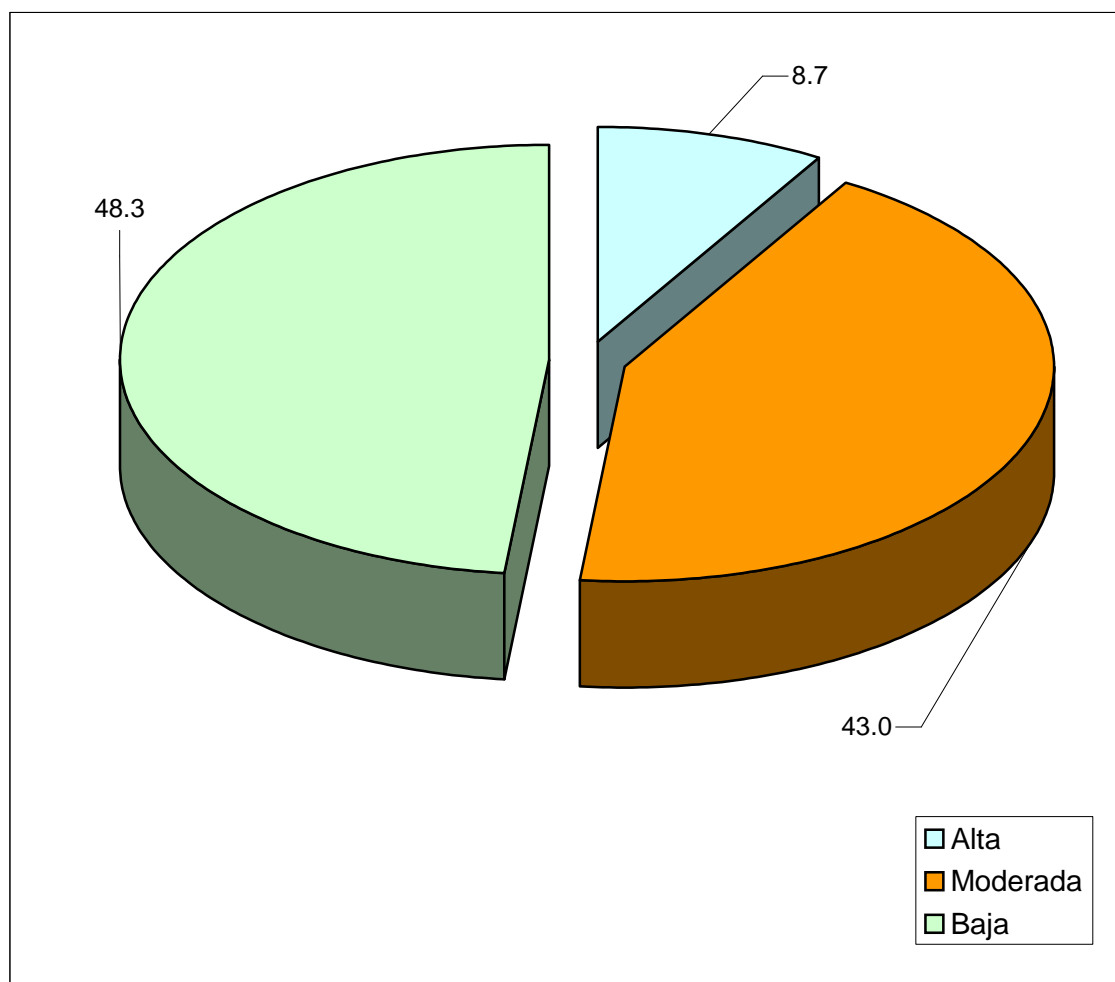
GRADO DE AGRESIVIDAD	Nº	%
<i>Alta</i>	13	8.7
<i>Moderada</i>	64	43.0
<i>Baja</i>	72	48.3
<b>TOTAL</b>	<b>149.0</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Encuesta sobre características del uso de videojuegos por Internet y Test de Agresividad AGA.



GRAFICO 4

DISTRIBUCIÓN DE ADOLESCENTES SEGÚN GRADO DE AGRESIVIDAD, LA ESPERANZA – 2006.



Fuente: Encuesta sobre características del uso de videojuegos por Internet y Test de Agresividad AGA.

TABLA 5

DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DE ADOLESCENTES SEGÚN LA FRECUENCIA DE USO DE VIDEOJUEGOS POR INTERNET Y SU RELACIÓN CON EL GRADO DE AGRESIVIDAD, LA ESPERANZA – 2006.

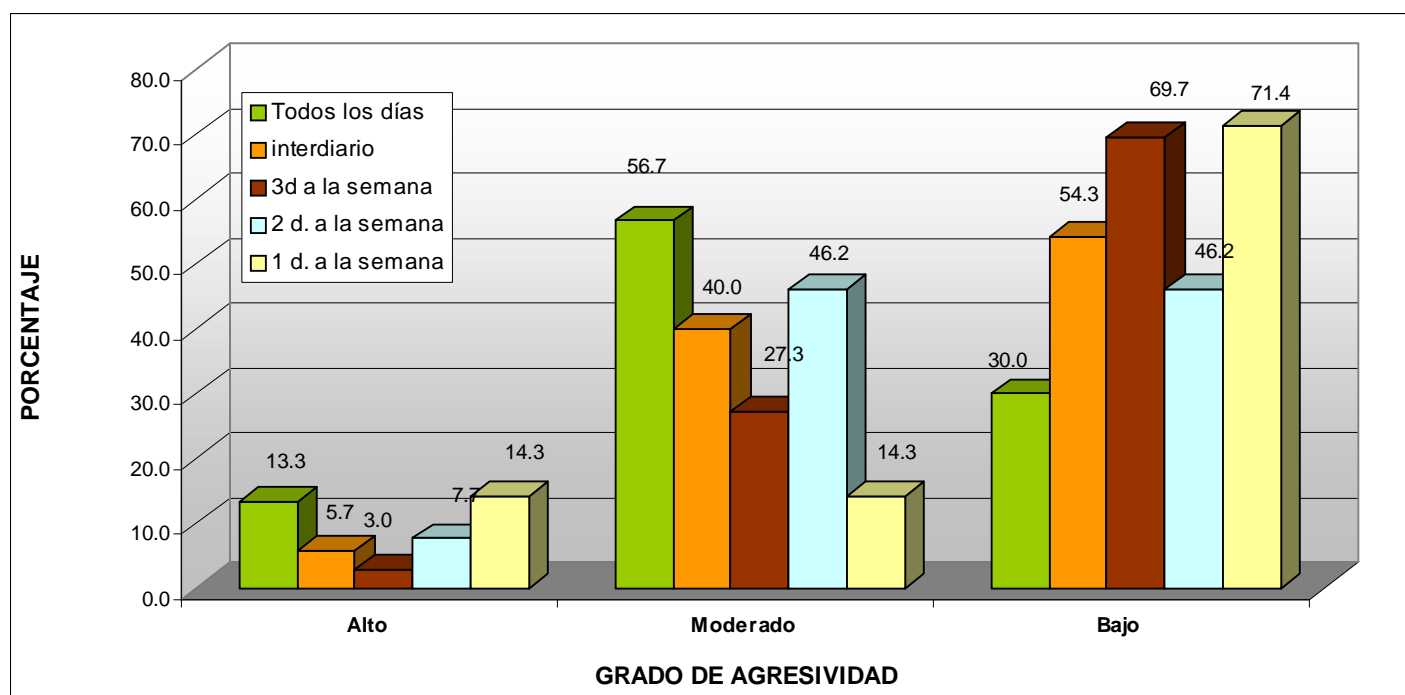
GRADO DE AGRESIVIDAD	FRECUENCIA DE JUEGO										TOTAL	
	Todos los días		interdiario		3d a la semana		2 d. a la semana		1 d. a la semana		Nº	%
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%		
<i>Alto</i>	8	13.3	2	5.7	1	3.0	1	7.1	1	14.3	13	8.7
<i>Moderado</i>	34	56.7	14	40.0	9	27.3	6	42.9	1	14.3	64	43.0
<i>Bajo</i>	18	30.0	19	54.3	23	69.7	7	50.0	5	71.4	72	48.3
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100.0</b>	<b>35</b>	<b>100.0</b>	<b>33</b>	<b>100.0</b>	<b>14</b>	<b>100.0</b>	<b>7</b>	<b>100.0</b>	<b>149</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Encuesta sobre características del uso de videojuegos por Internet y Test de Agresividad AGA.

$$\chi^2 = 0.001 \quad p < 0.01$$

GRAFICO 5

**DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DE ADOLESCENTES SEGÚN LA FRECUENCIA DE USO DE VIDEOJUEGOS POR INTERNET Y SU RELACIÓN CON EL GRADO DE AGRESIVIDAD, LA ESPERANZA – 2006.**



Fuente: Encuesta sobre características del uso de videojuegos por Internet y Test de Agresividad AGA.

TABLA 6

DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DE ADOLESCENTES SEGUN LA DURACIÓN DEL USO DE VIDEOJUEGOS POR INTERNET Y SU RELACIÓN CON EL GRADO DE AGRESIVIDAD, LA ESPERANZA – 2006.

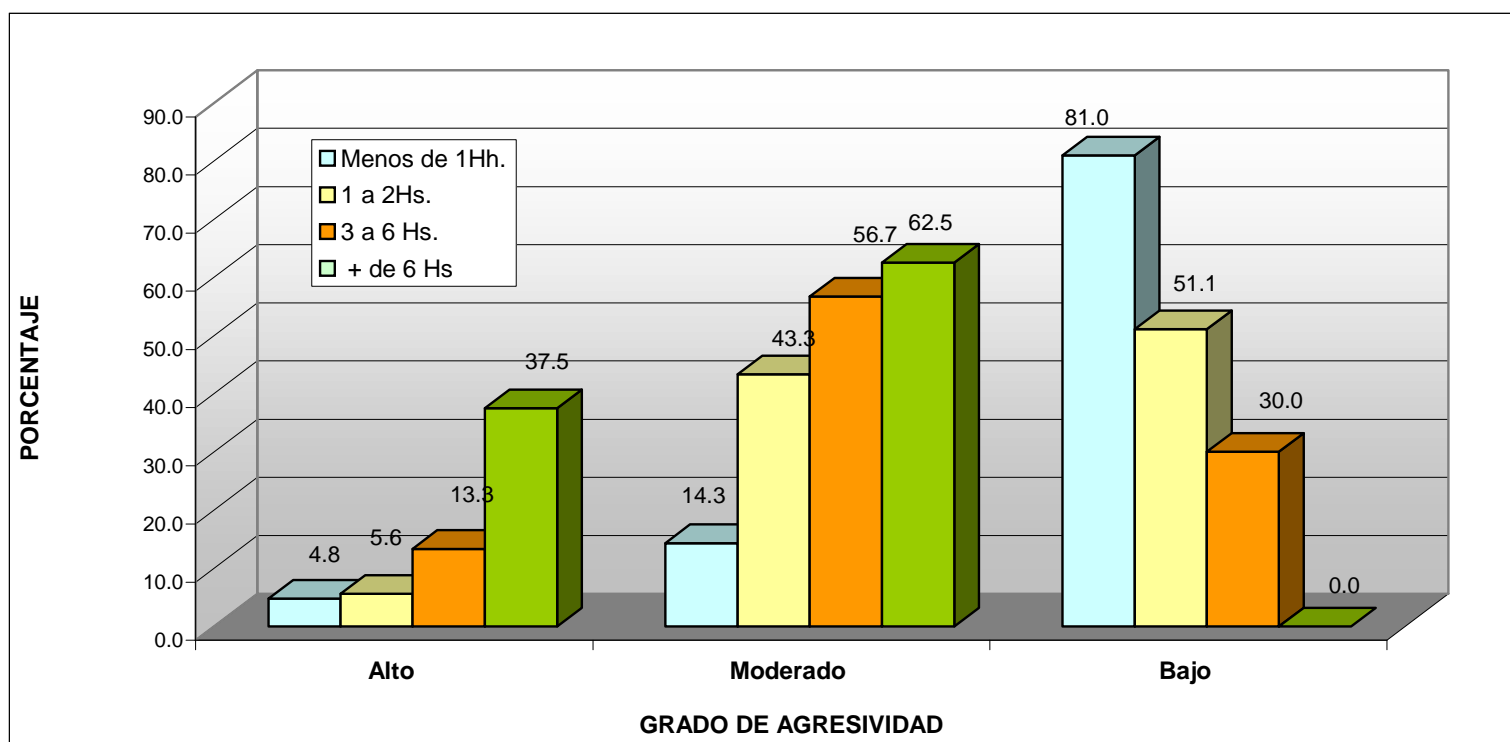
GRADO DE AGRESIVIDAD	DURACIÓN DE JUEGO								TOTAL	
	Menos de 1Hh.		1 a 2Hs.		3 a 6 Hs.		+ de 6 Hs		Nº	%
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%		
<i>Alto</i>	1	4.8	5	5.6	4	13.3	3	37.5	13	8.7
<i>Moderado</i>	3	14.3	39	43.3	17	56.7	5	62.5	64	43.0
<i>Bajo</i>	17	81.0	46	51.1	9	30.0	0	0.0	72	48.3
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>	<b>90</b>	<b>100.0</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>	<b>8</b>	<b>100.0</b>	<b>149</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Encuesta sobre características del uso de videojuegos por Internet y Test de Agresividad AGA.

$$\chi^2 = 0.000 \quad p < 0.01$$

GRAFICO 6

DISTRIBUCIÓN DE ADOLESCENTES SEGUN LA DURACIÓN DEL USO DE VIDEOJUEGOS POR INTERNET Y SU RELACIÓN CON EL GRADO DE AGRESIVIDAD, LA ESPERANZA – 2006.



Fuente: Encuesta sobre características del uso de videojuegos por Internet y Test de Agresividad AGA.

TABLA 7

DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DE ADOLESCENTES SEGÚN EL TIPO DE VIDEOJUEGO POR INTERNET MAS USADO Y SU RELACIÓN CON EL GRADO DE AGRESIVIDAD, LA ESPERANZA – 2006.

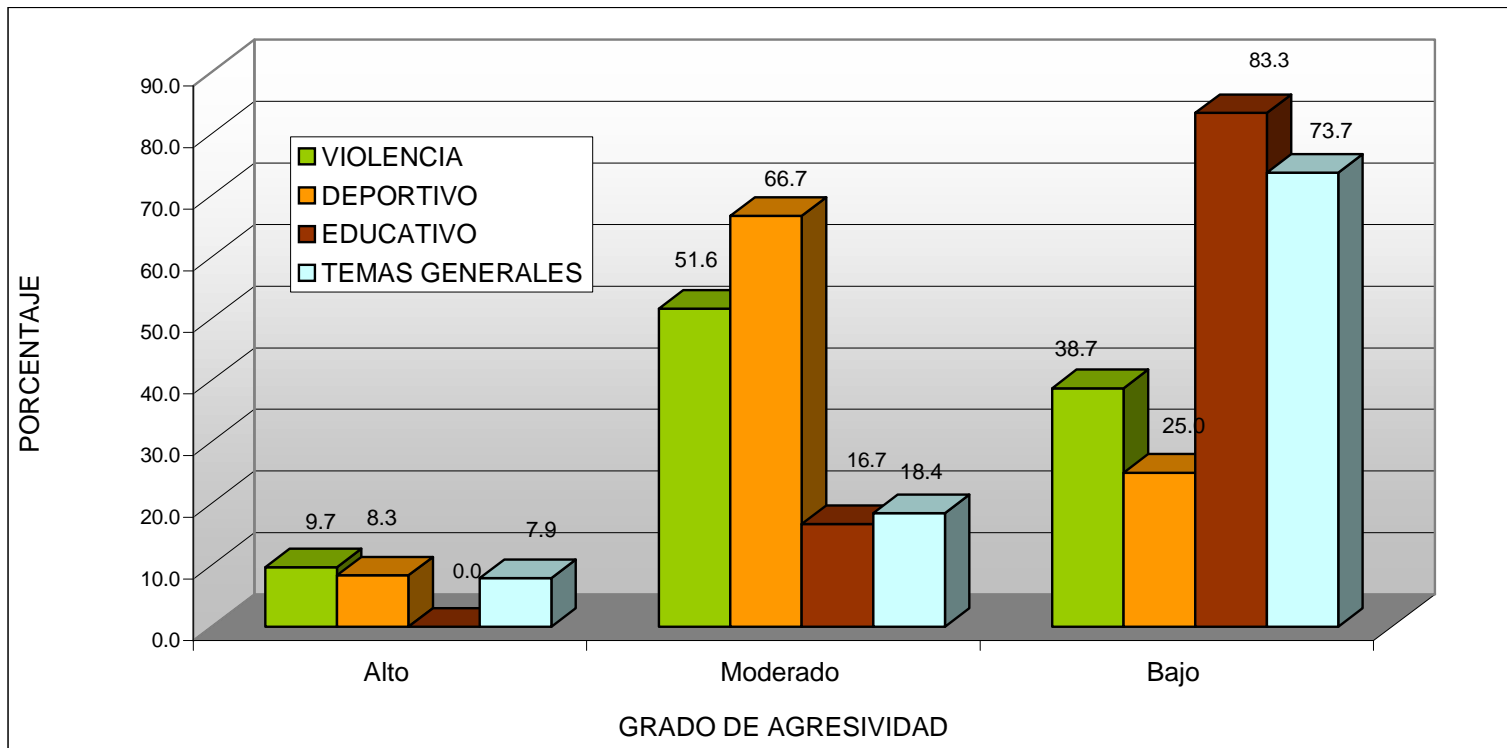
GRADO DE AGRESIVIDAD	TIPO DE VIDEOJUEGO								TOTAL	
	Violencia		Deportivo		Educativo		Temas Generales		Nº	%
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%		
<i>Alto</i>	9	9.7	1	8.3	0	0.0	3	7.9	13	8.7
<i>Moderado</i>	48	51.6	8	66.7	1	16.7	7	18.4	64	43.0
<i>Bajo</i>	36	38.7	3	25.0	5	83.3	28	73.7	72	48.3
<b>TOTAL</b>	<b>93</b>	<b>100.0</b>	<b>12</b>	<b>100.0</b>	<b>6</b>	<b>100.0</b>	<b>38</b>	<b>100.0</b>	<b>149</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Encuesta sobre características del uso de videojuegos por Internet y Test de Agresividad AGA.

$$\chi^2 = 0.01 \quad p \leq 0.01$$

GRAFICO 7

DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DE ADOLESCENTES SEGÚN EL TIPO DE VIDEOJUEGO POR INTERNET MAS USADO Y SU RELACIÓN CON EL GRADO DE AGRESIVIDAD, LA ESPERANZA – 2006.



Fuente: Encuesta sobre características del uso de videojuegos por Internet y Test de Agresividad AGA.





# **IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN**

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

No es extraño hallar noticias en la prensa que alarmen sobre los efectos casi devastadores de los videojuegos que con el tiempo generan adicción, fomentan agresividad, favorecen el sexismo e interfieren en la realización de otras actividades (Estallo, 1997).

Uno de los temas que más polémica ha suscitado, ha sido el de agresividad ligada a videojuegos, especialmente a los de contenido violento, hostil o agresivo. Partiendo del Modelo De Aprendizaje Social, de Bandura, sugiere que tras la exposición a modelos agresivos inmersos en los videojuegos se detecta un incremento en los niveles posteriores de agresividad (Balaguer, 2002; Bandura, 1980).

El éxito extraordinario de los videojuegos y su progresiva implantación como forma de entretenimiento entre los niños, jóvenes y adultos ha suscitado una gran preocupación, puesto que, algo debe haber en este tipo de actividad que atrae y mantiene de una manera tan intensa el interés de los usuarios (Etxeberria, 2004; León, 2001).

En la presente investigación, según la frecuencia por días a la semana que los adolescentes usan los videojuegos por Internet (**Tabla 1**); se encontró,

que el 40.3 por ciento juegan todos los días, el 23.5 por ciento interdiario y 36.2 por ciento juega menos de 3 días a la semana.

En cuanto a la duración de juego, en horas por día (**Tabla 2**), el 14.1 por ciento juega menos de 1 hora, el 60.4 por ciento juega de 1 a 2 horas, y el 25.5 por ciento lo hace más de 3 horas, resultados que son corroborados por Ortega y Romero (2001), quienes afirman que los/las adolescentes, una vez que aprenden a relacionarse con una máquina lo hacen todos los días olvidándose de cultivar habilidades emocionales y sociales, esto probablemente por que más allá de la distracción, el juego cumple una función de “refugio” que fomenta una “huida” de los múltiples malestares, sufrimientos que pueden acosarlo.

Por tanto, respecto al uso de los videojuegos el exceso de tiempo, constituye un problema denominado, adicción o lo que en otros términos viene a llamarse “ludopatía” (patología relacionada con una afición incontrolada por el juego). Según la Asociación Navarra de Ludópatas, existe el riesgo que los adictos a los videojuegos pasen a ser adultos ludópatas (Etxeberria, 2004).

Ades y Vejoux (2003), afirman que cuando la frecuencia de juego por Internet es casi diaria y se superan las 10 horas semanales (1 hora y media como mínimo diario), se califican como adolescentes con una conducta adictiva por uso abusivo de este entretenimiento. Atendiendo a este concepto

podríamos catalogar que los adolescentes del presente estudio, son considerados verdaderos ludópatas.

Estallo (1997), concluye que, el tiempo empleado a los videojuegos podría reforzar el aislamiento social y provocar alienación entre los niños socialmente marginados, o favorecer una pauta de conducta impulsiva y agresiva entre los usuarios mas asiduos, sobre todo aquellos que juegan con videojuegos violentos y con altos índices de frecuencia. Incluso se argumenta que podrían predisponer a los niños a aceptar la violencia con demasiada facilidad.

Por otro lado, Ortega y Romero (2001), explican que la gran capacidad de los videojuegos para crear adicción en los jóvenes es la esencia psico-emocional de las historias inmersas en estos, la simbología subliminal que suelen contener, el alto grado de interactividad con el jugador, el cual ejerce un enorme poder seductor por contener imágenes y sonidos tridimensionales.

Así mismo, Creasey y Myers (1986), consideran que se debe controlar más que nada el uso a mediano plazo. Hay estudios que muestran que al entrar en contacto por primera vez con los videojuegos, el chico experimenta un periodo de unas cinco semanas de uso indiscriminado, tras las cuales inevitablemente disminuye hasta estabilizarse al llegar al tercer mes; lo

preocupante es cuando transcurrido este tiempo el chico aumenta la frecuencia de uso en lugar de disminuirlo .

Al analizar al grupo que dedican menos tiempo al uso de videojuegos (14.1%), nos indica que esta actividad, probablemente está cumpliendo una función recreativa dentro los límites que permiten la compatibilidad con la vida escolar, la familia, etc. Como afirmara Estallo (1997), "...El tiempo recomendado para permanecer frente a los videojuegos es aquel que no aleje al niño de la vida cotidiana normal, del equilibrio entre la convivencia familiar y social, de la responsabilidad, la diversión y el descanso; considerándose normal jugar con videojuegos entre tres o cuatro horas a la semana, aunque lo importante es que este tiempo este equilibrado con otras actividades".

Los resultados de la presente investigación son similares a los encontrados por Cesarone (1994), quien encontró, que el 2 por ciento de los niños y niñas españoles aficionados a este tipo de juegos, se pueden considerar como verdaderos adictos, ya que confiesan dedicar siete o más horas a los videojuegos corriendo el riesgo de que los niños cada vez lean menos, practiquen menos deporte y hagan menos vida social. La adicción que crea este tipo de juego puede provocar en los niños introversión y retraimiento.

Es similar también, el estudio realizado por la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (2004), afirmando que casi 6 de cada 10 adolescentes, es decir, el 58,5 por ciento de la juventud española son jugadores/as habituales (con más de 10 horas semanales de juego) de videojuegos. Vemos como esta tendencia se está acrecentando progresivamente, encontrando que en el 2003 este porcentaje llega al 84 por ciento, estos resultados demuestran el creciente aumento en tiempo, del uso de videojuegos por los adolescentes.

Esta misma Fundación, menciona que los videojuegos son una parte importante del ocio juvenil, que el 19,6 por ciento de las personas adolescentes españolas juegan casi todos los días de la semana, y la mayoría de ellas lo hace más de dos horas por sesión; el 23,8 por ciento juegan entre 3 y 6 días a la semana; un 34,7 por ciento uno o 2 días semanales y el 21,9 por ciento dicen jugar alguna vez al mes o rara vez.

También, Funk (1993) en un estudio realizado en adolescentes americanos, encontró que ellos hacen uso de videojuegos de 1 a 2 horas semanales (39%), el 22 por ciento juega entre 3 a 6 horas semanales, el 14,5 por ciento lo hace mas de 6 horas y el 24,5 por ciento no juegan.

Los resultados de la presente investigación, también difieren de Collasius (1993), quién reporta que en la ciudad de Lima, los adolescentes usan

videojuegos todos los días (8%), el 10 por ciento en forma interdiaria, el 61 por ciento tres días a la semana y el 21 por ciento no juega nada.

Existen diversas clasificaciones, sobre videojuegos, entre ellas Funk (1993), menciona que, según la temática que desarrollan, tenemos: **De violencia:** presentan una acción principal en la que un ser fantástico debe luchar, destruir o evitar ser matado mientras intenta alcanzar un objetivo; el protagonista de la historia puede ser un ser humano; **Deportivos:** la acción central se refiere a cualquier tipo de deporte, incluyendo las carreras y la lucha; **Temas generales:** el objetivo principal es vencer a la máquina, sin que para ello deba aparecer una historia concreta, o que la lucha y destrucción sean aspectos prioritarios. **Educativos:** tienen como finalidad aprender alguna información nueva o descubrirla.

En la presente investigación, según el tipo de videojuego más usados por los adolescentes, (**Tabla 3**) se observa que el mayor porcentaje (62.4%) prefieren los de contenido de violencia, luego un 25.5 por ciento tienen preferencia por los videojuegos sobre temas generales, resultados que son corroborados por Diez, Terrón y Rojo (2005), quienes afirman que en la sociedad actual existe una gran preferencia por los videojuegos violentos, lo cual se debería a la gran afinidad que existe entre los valores, actitudes y

comportamientos que promueven los videojuegos y los que son imperantes actualmente.

Quizás el atractivo de estos videojuegos (violentos) para los jóvenes en estudio, es porque, a través de ellos se puede pasar de la mirada a la acción (al menos simulada), acción que permite transgredir normas sociales sin sufrir consecuencias de ningún tipo y como dicen los jóvenes a veces el juego coloca al actor como delincuente o violador de la ley, *“ por ello a mi me gustan en los que puedes hacer lo que esta prohibido, atropellar gente tirar bombas, podemos engañar, mentir, asesinar a otros seres humanos – pero es de mentira – y por ello nos premian (más vida, más energía, más tiempo, etc.) y cuanto más asesinemos más se nos condecoran...”* (Diez, Terrón y Rojo, 2005).

La Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (2004), señala que los adolescentes que usan videojuegos, justifican la utilización de la violencia porque: divierte, ayuda a liberar tensiones y atraen más. Contribuye a esta situación la gran oferta existente en el tipo de videojuegos por grandes Industrias, como mostrara Etxeberria (2004), tras analizar los principales juegos del mercado, habiendo comprobado que el 57 por ciento (de los 272 juegos examinados) tenían carácter violento, con luchas, peleas o guerras. Los demás (43%) eran juegos de carreras de coches y motos, fútbol, básquet y finalmente



otro tipo de juegos de diversión neutra, siendo los que tienen menos demanda por parte de los jóvenes.

Como se puede apreciar la industria de videojuegos ha evolucionado a la par que el sector de la informática, para deleite de los chicos y grandes. Ahora, la industria se ha vuelto tan poderosa y de gran alcance que ha cobrado protagonismo más allá del mercado del pasatiempo y está formando un nuevo eje de distribución y comercialización, es decir existe una amplia oferta de videojuegos, especialmente de contenido violento, debido a las potencialidades económicas que brinda este fuero cibernético, ahora y en un futuro cercano, pues la capacidad de convocatoria y el tiempo que dedican los usuarios a este pasatiempo, será mayor y para los productores del mundo virtual será solo dinero, sin importar las consecuencias (Etxeberria, 2004).

Por otro lado, es necesario recordar que los tradicionales juegos de antaño, según Gros (1995), consistían en que el jugador pasaba el tiempo delante del ordenador "matando marcianitos" o extraños monstruos, no tenía la sensación de estar consumando una acción brutal, sin embargo actualmente la "violencia" esta encaminada a obtener cuotas mayores de puntuación para superar un nivel de juego determinado, el cual incurre en un realismo efectivo y, a priori, podemos creer que incita más a la violencia, donde se constata la existencia de un deleite y un regodeo en las acciones violentas. En

consecuencia, hay una inmensa distancia de aquella otra violencia "inocente" de "matar marcianitos".

Conviene señalar en este punto, que la mayor peligrosidad se puede encontrar en aquellos juegos, que representan figuras humanas en situaciones violentas, ya que se facilita extraordinariamente el aprendizaje de estos comportamientos mediante un modelo imitativo (Begoña, 2000).

Llama la atención, que los videojuegos menos preferidos por los adolescentes sean los educativos, probablemente por falta de entretenimiento, realismo, desafío, competencia y agresividad que si lo muestra el tipo violento. Los juegos educativos se presentan como una alternativa para que el niño aprenda algo durante el juego, porque educan y desarrollan toda una serie de habilidades y aprendizajes enriquecedores, valoran aspectos positivos como instrumento de aprendizaje en el área de informática, desarrollan capacidades bioespaciales y sensoromotoras; considerados a estos videojuegos inofensivos (Begoña, 2000).

Los resultados de la presente investigación son similares a los reportados por el Journal Clinical of Pediatrics, liderado por la doctora Funk en 1993, quien demuestra la gran preferencia de los adolescentes por los videojuegos violentos, encontrando que entre los 357 adolescentes

encuestados, un 49 por ciento prefería los juegos de la categoría de violencia fantástica o humana, mientras que sólo un 2% escogió los educativos, y el porcentaje restante eligió videojuegos de otros temas.

Cesarone (1994), menciona que las más recientes investigaciones, apoyan la tesis de que existe relación entre los niños que juegan videojuegos violentos y sus posteriores conductas agresivas. De igual modo, afirma que 9 de 12 estudios analizados revelan un fuerte impacto de los juegos violentos, que tienen consecuencias perjudiciales.

La agresividad, se define como cualquier forma de conducta intencionada que pretende causar daño físico o psicológico a una persona u objeto, ya sea este animado o inanimado (Bandura, 1980).

Uno de los factores que influyen en la emisión de la conducta agresiva en los adolescentes. es el factor sociocultural individual y familiar, siendo los padres responsables del desarrollo de la conducta de los hijos, porque de acuerdo al tipo de disciplina a que se les someta, y a los modelos y refuerzos que accedan (inmersos en los videojuegos) desarrollan conductas normales o agresivas. En la sociedad actual, a pesar del desprestigio ganado por la familia, aún los padres se interesan por los pasatiempos que agradan a sus hijos,

orientación en el uso del “tiempo libre”, entre otros; a fin de lograr adultos responsables y solidarios (Bandura, 1980; Martínez, 2005).

Durante el 2005, en el Perú estuvo de moda entre los adolescentes un videojuego llamado, Counter Strike (videojuego de contenido violento), en el que un comando "oficial" tiene que acabar con un grupo terrorista. O viceversa, es decir que como protagonistas, debemos elegir entre terroristas o contraterroristas, invertir en armas, elegir un mapa (o crearlo) y seleccionar una misión (por ejemplo rescatar rehenes, colocar una bomba, o asesinar un personaje). Este además de aplicación de realidad virtual, tiene un elemento importante para nosotros: fué el primer videojuego para jugar en grupo. Existiendo 150 millones de usuarios en todo el globo y algunas sesiones duraban hasta 20 horas (Diez, Terrón y Rojo, 2005).

Estos videojuegos, como el mencionado anteriormente, muestran circunstancias de una manera tan intensa como no lo hacen el resto, hace una demostración de cómo se juega, plantea claramente las reglas del juego, permite jugar al nivel adecuado de acuerdo a propias posibilidades, facilita el progresar continuamente, invita a manipular y a manejar instrumentos (armas de fuego) y resolver problemas, etc (Diez, Terrón y Rojo, 2005) .

En suma, da la oportunidad de sentirse “héroe”, e identificados con héroes reconocidos socialmente, como Rambo, es decir ser un poco "mejor" cada día, sin embargo, ignora sentimientos, distorsiona las reglas sociales tiende alentar una visión caótica del mundo, fomenta el “todo vale” como norma de comportamiento e incentiva todo tipo de conductas insolidarias, y sobre todo despierta niveles cada vez mas altos de agresividad en la sociedad y en los adolescentes (Etxeberria, 2004).

En la presente investigación según el grado de agresividad de los adolescentes que hacen uso de los videojuegos por Internet (**Tabla 4**) se aprecia que el mayor porcentaje (48.3%) es de grado BAJO, 43.0 por ciento MODERADO, y el 8.7 por ciento es ALTO, resultados que son corroborados por Cesarone (1994), quien refiere que en países latinoamericanos como es Perú, los estímulos agresivos por medio de videojuegos, no son tan alarmantes porque aun existen ciertos factores que lo minimizan.

Entre ellos tenemos: primero, la falta de accesibilidad y difusión de dicho entretenimiento comparados con los países de primer mundo; segundo, la preocupación por parte de los padres de familia y autoridades en nuestro medio sobre el control de videojuegos prohibidos a menores de edad; y tercero, el grupo estudiado no cuenta con esta facilidad en casa, por lo que deben usar las cabinas publicas, instaladas desde hace más de 8 años, las que se han

constituido en la principal vía de acceso a los videojuegos por Internet, siendo el limitante económico el principal freno al apogeo de este entretenimiento (La Industria, 1999).

Sin embargo hay que considerar que existe el RIESGO en el futuro, por que el mercado de videojuegos es creciente cada día con enormes posibilidades de desarrollo y evolución, siendo el público consumidor tremendamente diversificado por edades y usos, que asimila rápidamente las innovaciones introducidas por las principales Industrias de videojuegos extranjeros (García y Juan, 2003).

Este argumento coincide con lo mencionado en La Industria (1999), “...Aunque en nuestro país no esta tan difundido el uso de videojuegos, en comparación con los países del primer mundo, se encuentra ya a disposición de las grandes mayorías a través de cabinas públicas, que a un precio módico permiten acceder por horas al servicio, tanto es así que en el año 2000 la hora de Internet en un cabina costaba S/. 3. 00, ahora en muchas cabinas cobran S/ 1.00 la hora, y en algunas se cobra hasta S/. 0.50 o se regalan horas para que sus clientes no se vayan. Pero el Internet continúa su expansión por los hogares peruanos, y ya tres de cada diez familias navegan por la red en sus hogares”.

A partir de esta evolución histórica y considerando que el juego mediante dispositivos de alta tecnología dista de ser un fenómeno pasajero, para imbricarse profundamente dentro de la cultura del ocio y del tiempo libre, resulta más frecuente que se cuestione cuales serán sus repercusiones a largo plazo (Estallo, 1997). Resaltando que el 43.0 por ciento de los adolescentes presentaron un grado de agresividad MODERADO, considerado a este como una respuesta agresiva considerable frente a un estímulo agresor siendo muy delgado el límite para alcanzar el grado agresivo ALTO, el cual puede superarse con el tiempo de exposición a los videojuegos, su contenido, el auge de este entretenimiento hacia el futuro, y el detrimento de la escuela y la familia en la sociedad.

Al analizar los resultados, se justifica el grado de agresividad ALTO en los adolescentes (8.7%), que hacen uso de los videojuegos, debido a que el tiempo que ellos dedican a este entretenimiento supera los límites considerados apropiados (menor de 4 horas) y a su preferencia por aquellos de contenido violento.

La adolescencia, debe ser vista como una etapa de crisis o como una de las etapas más complicadas de la vida. Una característica propia de la adolescencia es la conducta exploratoria: la búsqueda de novedades y el exponerse a riesgos que a juicio de los mayores son innecesarios. Son

momentos en que los adolescentes van a encontrarse con nuevas situaciones de riesgo entre ellos la influencia de medios de comunicación para el uso de videojuegos, en especial de tipo violento (Ministerio de Educación y ciencia, 2003).

Casi todas las teorías coinciden en señalar a la adolescencia como un momento clave en la adquisición de conductas problemas, por lo general, los adolescentes están abiertos a las ideas nuevas pero carecen de la experiencia necesaria para juzgar su validez (Papalia, 1993).

En la presente investigación según la frecuencia con que se usan los videojuegos por Internet a la semana y el grado de agresividad (**Tabla 5**), se encuentra que existe influencia altamente significativa entre ambas variables, lo cual es evidenciado al aplicar la prueba de Independencia de criterios (Chi cuadrado),  $p < 0.01$ . Observándose que los adolescentes que juegan todos los días, el 56.7 por ciento presentan un MODERADO grado de agresividad y el 13.3 por ciento un ALTO grado.

De los adolescentes con frecuencia de juego interdiario, el 54.3 por ciento presentan BAJO grado de agresividad y el 40 por ciento MODERADO grado de agresividad; aquellos con frecuencia de juego de 3 días a la semana el 69.7 por ciento presentan BAJO grado de agresividad, porcentaje que



aumenta hasta 71.4% en aquellos adolescentes que tienen frecuencia de juego de 1 día a la semana.

Otra variable relacionada con el grado de agresividad, fué la duración por día dedicado al uso de videojuegos (**Tabla 6**), Apreciándose que a mayor número de horas de uso de videojuegos el grado de agresividad aumenta, es decir que la relación entre ambas variables es altamente significativa, lo que evidencia la prueba estadística aplicada, Chi cuadrado ( $p < 0.01$ ), encontrándose que en el grupo de adolescentes que dedican menos de 1 hora a los videojuegos, el 81 por ciento tienen un grado de agresividad BAJO y solo 4.8 por ciento tienen un grado ALTO.

Los que dedican 1 a 2 horas, el 51.1 por ciento tienen grado de agresividad BAJO, el 43.3 por ciento, es MODERADO y el 5.6 por ciento es BAJO. Los que juegan entre 3 a 6 horas presentan mayormente (56.7%) agresividad MODERADA, el 30 por ciento BAJO y el 13.3 por ciento ALTO. Los adolescentes que juegan más de 6 horas, mayormente (62.5%) presentan grado de agresividad MODERADO y el 37.5 por ciento ALTO.

De acuerdo al resultados anteriormente mencionados, se puede afirmar que a menos días de juego durante la semana el grado de agresividad es menor, porque los efectos que causan los videojuegos en los adolescentes son

nocivos, no sólo por el tipo de juego utilizado (que puede ser el mas violento), si no también, por el tiempo dedicado a ellos (Sánchez, 2003).

Como lo señala Bandura (1980), la agresividad esta relacionada con modelos de aprendizaje imitativo y sirven de base teórica para las hipótesis: “la exposición continua a modelos agresivos, que pueden encontrarse en los videojuegos de tipo violento, pueden conducir a un incremento en el nivel de agresión”.

Asimismo el acceso o dedicación continua a los videojuegos y la constante repetición permiten convertirse en “gran experto” y alcanzar progresivamente niveles superiores de dominio en los juegos, sin embargo cada día se aprende modelos agresivos (Etxeberria, 2004).

No se puede hablar de forma general de un número determinado de horas a la semana a partir de las cuales el uso de los videojuegos puede implicar un riesgo mayor para el niño. Por eso se debe controlar el tiempo que los jóvenes juegan o si el adolescente tiende a aislarse y muestra problemas de sociabilidad o agresividad, ya que en ese caso podría estar utilizando el videojuego a modo de evasión o estimulación a nuevas conductas (Ortega y Romero, 2001).

Etxeberria (2004), concluye que existen aspectos incontestables en cuanto al balance negativo de la influencia de los videojuegos en la personalidad de los jugadores habituales, entre ellos: efecto perjudicial en el terreno del sexo y fomenta actitudes violentas y agresivas.

Los resultados de la presente investigación no pueden ser contrastados con otras investigaciones por la no existencia de estudios con resultados similares.

Berkowitz (1984), afirma que la hostilidad está semánticamente unida a la agresión, por tanto es de esperar que jugar con videojuegos agresivos coloque a los jugadores en una disposición más hostil. Asimismo este autor pretendió comprobar las diferencias entre las reacciones a los juegos que diferían en contenido agresivo. Los resultados obtenidos indicaron que jugar videojuegos agresivos podía tener efectos negativos a corto plazo en el estado emocional del jugador y los cambios afectivos dependieron del tipo de videojuego empleado. El videojuego más agresivo condujo a incrementar la hostilidad y la ansiedad, en relación a aquellos sujetos que no jugaron videojuegos, el videojuego medianamente agresivo incrementó solo el nivel de hostilidad sin afectar el nivel de ansiedad.

Graybill, Kirsch y Esselman (1985), establecieron que los niños que habían jugado videojuegos violentos tendían a mostrar una conducta más asertiva y fantasiosa que aquellos que jugaban con juegos no agresivos. A su vez mostró la no existencia de diferencias en la conducta agresiva entre aquellos que habían jugado con un videojuego agresivo y quienes no lo habían hecho, sin embargo, en 1986, Dominick, hizo referencia que los videojuegos violentos tienen efectos negativos a corto plazo en el estado emocional del jugador. Además los cambios afectivos dependieron del tipo de videojuego empleado.

En la presente investigación según el tipo de videojuego por Internet y el grado de agresividad en adolescentes, **(Tabla 7)** se aprecia una relación altamente significativa, lo cual es evidenciado al aplicar la prueba de Independencia de Criterios (Chi cuadrado),  $p \leq 0.01$ , apreciándose que los adolescentes que prefieren videojuegos violentos, presentan mayormente un grado agresividad entre MODERADO y ALTO (51.6% y 9.7% respectivamente). Mostrándose resultados contrarios en el grupo que prefieren videojuegos educativos, donde el 83.3 por ciento presentan BAJO grado de agresividad, y el 16.7 por ciento presenta grado de agresividad MODERADO.

Los resultados anteriores confirman que un modelo agresivo potencialmente peligroso como aquellos de figuras humanas en situaciones

violentas (peleas, matanzas, disparos, etc) facilitan el aprendizaje de comportamientos también violentos (por imitación con el modelo), reforzados por la posibilidad de ensayar repetidamente la conducta agresiva presentada con realismo (Salinas, 2001).

Bandura (1980), ha demostrado cuatro factores que influyen en el aprendizaje de conductas por Modelamiento u Observación, inmersos en los videojuegos especialmente los de tipo violento: primero, las características del modelo afectan la imitación. Es más probable que seamos influidos por alguien que creemos que es semejante a nosotros que por alguien que consideramos diferente. Segundo, Las conductas más simples son imitadas con mayor facilidad que las complejas, e incluso las conductas hostiles y agresivas son copiadas con facilidad, en especial por los más pequeños.

Tercero, los atributos del observador también influyen en el Modelamiento, las personas que carecen de autoestima o que son incompetentes son propensas en especial a imitar un modelo, o un individuo muy motivado tratará de dominar la conducta deseada. Por último, las conductas recompensadas por el uso de videojuego (con aplausos, puntos, niveles) influyen en la efectividad del Modelamiento (Bandura, 1980).

Otros autores (García y Juan, 2003), identifican 3 razones por las cuales los videojuegos violentos son más perjudiciales para los jóvenes: la identificación con el agresor; esto implica que el usuario vea toda la historia a través de los ojos del protagonista, llegando incluso a identificarse emocionalmente con el personaje central del argumento; la segunda, el alto grado de interactividad; el jugador cumple un rol mucho más activo en que puede escoger la forma en que atacará a sus oponentes, la cual ayudaría a conformar una estructura de pensamiento agresivo; y por último la naturaleza adictiva, los videojuegos operan sobre la base de recompensas y castigos, tal como una máquina tragamonedas quita dinero cuando uno pierde y entrega monedas al ganar.

El medio informático de los videojuegos permite mostrar en pantalla fenómenos de procesos cambiantes. Las imágenes producidas por el ordenador pueden crear modelos de cualquier fenómeno real, posible o imaginario. En este sentido, la creación de simulaciones y entornos virtuales se van haciendo cada vez más sofisticados y el usuario tiene una sensación cada vez mayor de implicación en las historias ofrecidas a través de la pantalla (Begoña, 2000).

Lin y Lepper (1987), estudiaron la conducta agresiva derivada del uso de videojuegos, paralelamente a la impulsividad, sociabilidad y rendimiento académico. Los resultados obtenidos demostraron que en los chicos la

correlación con la impulsividad era consistentemente positiva y elevadamente significativa.

Estallo (1997), también refiere, que se ha podido establecer como los videojuegos de contenido más agresivo incrementan los sentimientos hostiles y el nivel de ansiedad de sus jugadores, mientras que los juegos de contenido medianamente agresivo no afectan en ningún caso al nivel de ansiedad. Estos efectos son únicamente evidentes a corto plazo, sin que sea posible establecer sus consecuencias a medio o largo plazo.

## V. CONCLUSIONES

La discusión de los resultados nos permite llegar a las siguientes conclusiones:

1. La mayoría de adolescentes (40.3%) hacen uso de videojuegos por Internet (frecuencia) todos los días.
2. El 60.4 por ciento de adolescentes juegan de 1 a 2 horas diarias (duración).
3. Los adolescente hacen uso mayormente (62.4%), de videojuegos de tipo violento.
4. El grado de agresividad en adolescentes que hacen uso de videojuegos por Internet, fue mayormente (48.3%) bajo.
5. Existe relación altamente significativa entre la frecuencia de uso de los videojuegos por Internet (según días a la semana) y el grado de agresividad de los adolescentes.
6. Existe relación altamente significativa entre la duración de uso de los videojuegos por Internet (horas por día) y el grado de agresividad de los adolescentes.
7. Existe relación altamente significativa entre el tipo de videojuego preferido y el grado de agresividad en los adolescentes. Obteniéndose adolescentes que usan videojuegos violentos presentan mayormente agresividad moderada y alta (51.6 y 38.7% respectivamente).



## VI. RECOMENDACIONES

De acuerdo a los resultados del presente estudio a fin de disminuir la incidencia de la toma de conductas agresivas en el adolescente, por el uso de videojuegos en Internet se recomienda lo siguiente:

1. Que los resultados del presente trabajo de investigación, sirvan de referencia para elaborar programas educativos a la población sobre los peligros del Uso de videojuegos, haciendo énfasis a los padres de familia: sobre la vigilancia en la frecuencia y tipo de videojuegos utilizados por sus hijos, así como incentivarles a que dediquen más tiempo a otras actividades recreativas, que comparta con toda la familia, como deporte, paseos, juegos familiares, etc.
2. Continuar realizando investigaciones sobre el tema de estudio, a fin de determinar otras variables asociadas al uso de videojuegos por Internet y la conducta agresiva u otras conductas (adictiva) en los adolescentes.
3. A los dueños de cabinas de Internet, concientizarlos sobre la instalación de programas que restrinjan el uso de videojuegos de contenido violento, pornográfico a menores de edad.

4. A las autoridades y gobierno: controlar el cumplimiento de restricción de páginas en Internet y videojuegos no aptos para menores de edad en las cabinas de Internet públicas y dictaminar ordenanzas que regulan al funcionamiento de los espacios de juego.
  
5. Al equipo multidisciplinario de salud, especialmente de Enfermería: promover en la población infantil y adolescente la realización actividades saludables durante su tiempo libre, que incentiven su buen desarrollo psicosocial.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- ADES, J. y VEJOYEUX, M. (2003). Las Nuevas Adicciones: Internet, sexo, juego, deportes, compras, trabajo, dinero. 1era Edición. Editorial Kairos, S.A. Barcelona.
- BALAGUER, P. (2002). Videojuegos, Internet, Infancia y Adolescencia del nuevo milenio. Revista KAIROS - Nro 10, 2do. Semestre.
- BANDURA, A. (1980). "Aprendizaje Social y Desarrollo de la Personalidad. 5ta Edición. Editorial Alianza editorial S.A. Madrid.
- BEGOÑA, S. (2000). la dimensión socioeducativa de los videojuegos Disponible en: <http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/Revelec12/gros.html>  
Accesado: 20.06.06
- BERKOWITZ, L. (1984). Some Effects of Thoughts on anti and prosocial influences of Media Events: Acognitive-Neoassociation Psychological Bulletin.
- CAÑEDO, R. (2004). Aproximaciones para una historia de Internet Disponible en: [http://bvs.sld.cu/revistas/aci/vol12\\_1\\_04\\_/aci05104.htm](http://bvs.sld.cu/revistas/aci/vol12_1_04_/aci05104.htm)  
Accesado: 25.07.06.
- CESARONE, B. (1994). Videogames and children. Office of Educational Research and Improvement. Washington.

- CREASEY, G. y MYERS, B. (1986). Video games and children: Effects on leisure activities, schoolwork, and peer involvement. Merrill-Palmer Quarterly.
- COLLASIUS, D. (1993). Videogames. Tecnologías de la representación y sus retóricas. Buenos Aires.
- CORTES, O. (2003). ¿Qué buscan los jóvenes en Internet?. Miami. Disponible en: <http://www.¿que buscan los jóvenes en el internet.htm>  
Accesado: 10.01.05.
- DIEZ, J.; TERRÓN, E. y ROJO, J. (2005). La violencia en las organizaciones escolares y los videojuegos. - Barcelona: Práxis.
- DOMINICK, R. (1986). Videogames, Television Violence, and Aggression in Teenagers. Journal of Communication, Spring.
- DORSH, F. (1992). Diccionario Enciclopédico Psicológico. Editorial Harlo. México.
- EL PERUANO, (2003). Ordenanzas Municipales.
- ENGLER, B. (2000). Teorías de la personalidad. 4ta Edición. Editorial Mc. Graw-Hill. México.
- ESTALLO, J. (1997). psicopatología y videojuegos Institut Psiquiatric.
- ETXEBERRIA, B. (2004). Videojuegos y educación. Basco. Disponibles en: <http://videojuegos y educación.htm> Accesado: 10.01.06.
- FUNDACIÓN DE AYUDA CONTRA LA DROGADICCIÓN (FAD), (2004). Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos – Madrid.

- FRANCO, I. (2004). Historia de Internet, Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos14/internet-hist/internet-hist.shtml>  
Accesado: 25.07.06
- FUNK, J. (1993). Reevaluating the impact of Video Games. *Clínical Pediatrics*.
- GARCIA, F. y JUAN J. (2003). ¿Sabemos los padres a qué juegan realmente nuestros hijos? Disponible en: <http://www.conelpapa.com/seriesdetelevision/videojuego.htm>  
Accesado: 20.07.06.
- GARZA, G. (2003). Advierten sobre los peligros del Internet. Anunciación altruista. Disponible en: <http://www.AnunciaciónI-A-P.HTM>  
Accesado: 10.01.06
- GRAYBILL, D.; KIRSCH, R. y ESSELMAN, E. (1985). Effects of Playing Violent Versus Nonviolent Videogames on the Agressive Ideation of Agressive and Nonagressive Children. *Child Study Journal*.
- GROS, B. (1995). Jugando con videojuegos: Educación y entretenimiento. Bilbao.
- INEI, (2006). "Censos Nacionales 2005: X de población y V de vivienda" Departamento La Libertad.
- INFANTE, R. (1999). Su dinero. Disponible en: <http://www.elmundo.es/sudinero/99/SD166/SD166-21.htm>  
Accesado: 25.07.06

- LA INDUSTRIA, (1999). Los Videojuegos y sus riesgos.
- LARAM, E. (2002). Agresividad y aprendizaje. Disponible en: <http://www.agresividad y aprendizaje.htm> Accesado: 20.12.05.
- LEÓN, R. (2001). Los adolescentes y los videojuegos Disponible en: <http://www.cop.es/delegaci/andocci/VOL.2115.htm> Accesado: 20.01.06.
- LEVIS, D. (1996). Normas sociales y juegos informáticos Disponible en: <http://www.arrakis.es/~dlevis/diecom/JUSTICIA.htm> Accesado: 20-12-05.
- LIN, S. y LEPPER, R. (1987). Correlates of Children's Usage of Videgames and Computers. Journal of Applied Social Psychology.
- LISANTE, J. (2002). los peligros de la red. San Diego Disponible en: <http://www.encienda una vela.htm> Accesado: 20-01-05.
- MARRINER, A. (1994). "Modelos y teorías en Enfermería". 3ra Edición. Editorial Harcourt Brace S.A. España.
- MARTINEZ, R. (2005). "La salud del niño y del adolescente". 5ta Edición. Editorial El Manual Moderno S.A. – México.
- MATEO, E. (1998). Agresividad infantil. Monografía para optar el título de Licenciado en Psicología. Universidad Nacional Federico Villareal. Lima-Perú.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA, (2003). El adolescente y sus características. Escuela de padres. Disponibles en: <http://www.escuela de padres y madres.htm> Accesado: 20.12.05.

- ORGANIZACIÓN PANAMERICANA DE LA SALUD, (1995). "La salud del Adolescente y del Joven". Publicación científica N°552. Washington DC.
- ORTEGA, A. y ROMERO, F. (2001). Videojuegos, Violencia y Cultura de Paz. Editorial. El Faro de Melilla.
- PAPALIA, E. (1993). "Desarrollo Humano". 4ta Edición. Editorial McGraw-Hill Interamericana. Colombia.
- PINEDO, A.; FERREIRA, M. y Col (1997). "AGA". Manual de Prueba Test de la agresividad.
- PODI, G. y JOVIER, L (2000). Construcciones de Pruebas Psicológicas – tesis UCV.
- POLIT, D. (1997). Investigación Científica en las Ciencias de la Salud. 4ta. Edición. Editorial Interamericana. México D.F.
- SALINAS, S. (2001). La violencia en Internet. Disponible en: <http://línea directa.htm> Accesado: 20.01.05
- SÁNCHEZ, P. (2003). Lara en miniatura. El País. Disponible en: <http://www.nivel3peligros.htm> Accesado: 20-01-05
- SELECCIONES Del Reader's Digest (1999). Videojuegos y su realidad.
- SILVERN, S. y WILLIAMSON, P. (1987). The effects of Video game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior.
- VALLEUR, M. y MATYSIAK, J. (2005). Las Nuevas Adicciones del Siglo XXI, sexo, pasión y videojuegos. Edit. Pidos Ibérica S.A. Barcelona.

- VIERA, J. (2005). Los peligros del Internet. U.S.A. Disponible en:

<http://www.10lospeligros de internet-wwwjosevieracom.htm>

Accesado: 20.12.05.



## **VIII. ANEXOS**

## ANEXO 1

### TAMAÑO DE MUESTRA

Para obtener el tamaño de muestra en la presente investigación se utilizó el muestro aleatorio simple, cuya fórmula es:

$$n_o = \frac{Z_{\alpha/2}^2 * pq}{d^2}$$

Donde:

$Z_{\alpha/2}$  : Valor tabulado de la Distribución Normal Estandarizada ( $Z_{\alpha/2} = Z_{0.975} = 1.96$ )

$\alpha$  : Nivel de significancia del 5% ( $\alpha=0.05$ )

d : Precisión o error de muestreo del  $\pm 8\%$  ( $d = \pm 0.08$ )

p : Proporción de adolescentes con conductas agresivas del 50% ( $p=0.5$ )

q : Proporción de adolescentes con no conductas agresivas del 50% ( $q=0.5$ )

pq : Varianza máxima del 25% ( $pq=0.25$ )

N : Población de adolescentes entre 10 a 19 años de 32043 ( $N=32043$ )

$n_o$  : Tamaño de muestra inicial

$n_f$  : Tamaño de muestra final

Reemplazando valores, obtenemos el tamaño de muestra inicial:

$$n_o = \frac{1.96^2 * 0.25}{0.08^2} = 149 \text{ adolescentes}$$

Comprobando con el factor de corrección del muestro, tenemos:

$$f = \frac{n_o}{N} = \frac{149}{32403} = 0.005 \leq 0.05 \quad (5\%)$$

como el factor de muestreo es menor al 5%, no se corrige el tamaño de muestra inicial.

Por lo tanto el tamaño de muestra será de 149 adolescentes entre 10 y 19 años de edad.

**ANEXO 2****Universidad Nacional de Trujillo****Facultad de Enfermería****ENCUESTA SOBRE CARACTERÍSTICAS DEL USO DE VIDEOJUEGOS POR INTERNET**

**INSTRUCCIONES:** a continuación se te plantean algunas preguntas, llena los espacios en blanco o marca la respuesta en un círculo según sea correspondiente.

**Año:** 2006**Autoras:** Calle y Gutiérrez

EDAD: \_\_\_\_\_

SEXO: \_\_\_\_\_

**FRECUENCIA**

1. ¿con que regularidad utilizas los videojuegos en Internet?
- a) Todos los días                      b) Interdiario
- c) 3 días a la semana              d) 2 días a la semana              e) 1 día a la semana

**DURACION**

2. ¿cuanto tiempo por día o vez haces uso de la red seleccionada? Encierra una opción
- a) menos de 1 hora                      b) 1 a 2 horas
- c) 3-6 horas                                  d) + de 6 horas

**TIPO DE VIDEOJUEGO**

3. De los VIDEOJUEGOS ¿cuál es el tipo que mas usas? Encierra una opción
- a) Violentos                                  b) Deportivos
- b) Educativos                                  c) Temas generales

### ANEXO 3

Universidad Nacional de Trujillo

Facultad de Enfermería

#### TEST DE AGRESIVIDAD AGA

**INSTRUCCIONES:** A continuación te presentamos un listado de preguntas sobre el modo de cómo usted actúa frente a determinadas situaciones. Se presentaran tres alternativas después de cada pregunta, marque con un aspa (+) o cruz (x) la que le parece correcta, no emplees mucho tiempo en cada pregunta.

**Año:** 2006

**Autores:** Pinedo A., Ferreyra LI. y Col.

PREGUNTAS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
¿Cuándo alguien te molesta lo agredes físicamente?			
¿Si estas disgustado o enfadado rompes las cosas o las tiras?			
¿Te ríes de las personas cuando cometes errores?			
¿Si alguien te fastidia o se burla de ti lo insultas?			
¿Si estas molesto con alguien y lo encuentras en la calle no le diriges la palabra?			
¿Te gusta burlarte de los defectos de los demás?			

¿Si alguien se equivoca al hablar te burlas de el o ella?			
¿Cuándo estas molesto (a) levantas el tono de voz?			
¿Le buscas la pelea a las personas que te ofenden?			
¿Hablas palabrotas (malas palabras) cuando estas de mal humor?			
¿Si alguien te hace daño tratas de perjudicarlo o vengarte de algún modo?			
¿Si estas molesto con alguien le gritas sus defectos en su cara?			
¿Insultas a las personas por causa de tu mal humor?			
¿Te gusta ponerle apodos a las personas?			
¿Cuándo estas castigado, te encierras en un cuarto e insultas a las personas?			
¿Sueles agredir a las personas continuamente?			
¿Te agrada participar en los juegos duros?			
¿Te enfadas con facilidad cuando te ofenden?			
¿Al encontrarte con tus amigos de confianza dices palabras soeces?			
¿Amenazas a las personas que te agreden?			
¿Hablas mal de las personas que no te simpatizan para hacerlas quedar en			

ridículo?			
¿Sueles solucionar los problemas a través de golpes?			
¿No aceptas que otras personas traten de superarte?			
¿Rechazas a las personas que no están de acuerdo con tus pensamientos?			
¿Las burlas te parecen graciosas?			
¿Ignoras las opiniones de las personas que consideras inferiores a ti?			
¿Criticas a aquellas personas que consideras inferiores a ti?			
¿Te irritas con facilidad ante una situación, mínima desagradable?			
¿Logras tus metas sin importarte pasar por encima de los demás?			
¿Disfrutas cuando inspiras miedo a los demás?			
¿Sueles ser antipático (a) cuando recién conoces a una persona?			
¿Cuándo estas molesto (a) lo expresas con tus gestos del rostro?			
¿Consideras que llorar es de tontos?			
¿Cuándo estas enojado (a) te es difícil ser amistoso?			
¿Cuando estas enojado (a) te es difícil cambiar de humor?			
¿No aceptas las críticas de los demás?			

¿Te gusta cuando escuchas chistes grotescos u obscenos?			
¿Cuándo tienes que llamar la atención a alguien menor que tú, te gusta hacerlo solo con una mirada fuerte?			
¿Te sientes insatisfecho porque eres muy agresivo (a)?			
¿Terminas perdiendo a tus amigos por tu carácter?			
¿Te consideras una persona desconfiada?			
¿Cuándo estas irritado (a) o molesto sientes ganas de matar a alguien?			

## **CONSTANCIA DE ASESORAMIENTO**

Yo, Elizabeth Rodríguez Miñano, Profesora Principal del Departamento Académico de Enfermería de la Mujer y Niño, de la Facultad de Enfermería de la Universidad Nacional de Trujillo, mediante la presente certifico haber asesorado a las Bachilleres de la facultad de Enfermería: Calle Morales, María carolina y Gutierrez Julca, Carmen Anahí, en su informe de tesis que lleva por título: **“LOS VIDEOJUEGOS POR INTERNET Y SU RELACION CON EL GRADO DE AGRESIVIDAD DE LOS ADOLESCENTES, DISTRITO LA ESPERANZA – TRUJILLO. 2006”**

---

**Dra. Elizabeth Rodríguez Miñano**  
**Profesora Principal del Departamento**  
**Mujer y Niño – F.E. - UNT**



## **CONSTANCIA DE CO-ASESORAMIENTO**

Yo, Rocío Taboada Pilco, Profesora del Departamento Académico de Enfermería de la Mujer y Niño, de la Facultad de Enfermería de la Universidad Nacional de Trujillo, mediante la presente certifico haber co-asesorado a las Bachilleres de la facultad de Enfermería: Calle Morales, María carolina y Gutierrez Julca, Carmen Anahí, en su informe de tesis que lleva por título: **“LOS VIDEOJUEGOS POR INTERNET Y SU RELACION CON EL GRADO DE AGRESIVIDAD DE LOS ADOLESCENTES, DISTRITO LA ESPERANZA – TRUJILLO. 2006”**

---

**Ms. Rocío Taboada Pilco**  
**Profesora del Departamento**  
**Mujer y Niño – F.E. - UNT**