



**NIVELES DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN
JÓVENES DE BUENOS AIRES- ARGENTINA.**

Alumno: Emanuel Nicolás Guidara (B00037819)

Tesis para obtener el título de Licenciado en Psicología

Universidad Abierta Interamericana

Facultad de Psicología y Relaciones Humanas

Licenciatura en Psicología

Tutora: Valeria Chapuis

Cotutora: Agustina Meccico

Fecha de entrega: febrero 2025.

Índice

Agradecimientos	3
Resumen.....	4
Introducción	6
Metodología	11
Diseño	11
Muestra	11
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	12
<i>Cuestionario Sociodemográfico</i>	12
<i>Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011).</i>	12
<i>Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry (1992).</i>	13
Procedimiento	14
Análisis de datos	14
Resultados	14
Discusión	20
Conclusión	23
Referencias.....	26
Anexo.....	29

Agradecimientos

El desarrollo de esta tesis no hubiese sido posible si no fuera por el apoyo de quienes lograron hacer esto posible. En primer lugar, agradecer a mis tutoras Valeria y Agustina quienes demostraron siempre un rol activo de seguimiento del avance de este trabajo en donde aportaron desde su experiencia y conocimiento las herramientas para que se concrete este trabajo.

En segundo lugar, agradecer a todos y cada uno de los profesionales con los que tuve contacto a lo largo de este largo pero hermoso camino dentro del mundo de la psicología y que me ayudaron a conocer lo que, para mí, era un mundo desconocido.

Por último, expresar mi más profundo agradecimiento a mis amigos y familiares, sobre todo a mi madre y mi abuela, quienes consideré en todo momento como personas fundamentales en mi vida, y quienes ofrecieron en todo momento su apoyo y me han escuchado hablar con tanta pasión en un sinfín de momentos lo que iba avanzando y aprendiendo a lo largo de todos estos años.

Resumen

La dependencia a los videojuegos es un patrón conductual destinado a la utilización excesiva de estos juegos que deterioran la calidad de vida del individuo. Además, cualquier tipo de interrupción en las partidas pueden causar diferentes comportamientos y sentimientos, como por ejemplo agresividad. Esta última es entendida como un estado emocional en donde el sujeto se torna violento física y verbalmente. Por ello, el propósito de esta investigación fue examinar la relación entre la Dependencia de Videojuegos y la Agresividad. La investigación fue de tipo cuantitativo no experimental descriptivo correlacional con comparación de grupos de corte transversal. Se encuestaron a 106 jóvenes jugadores de entre 18 y 35 años residentes de la provincia de Buenos Aires, Argentina. Tipo de muestreo no probabilístico intencional. Los instrumentos que se implementaron fueron el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresión (AQ). Se contactó a los participantes mediante las redes sociales en donde se les envió el formulario que contenía el consentimiento informado y los instrumentos antes mencionados. Los principales resultados arrojaron que a mayor nivel de dependencia de videojuegos mayor es el nivel de agresividad, tanto física como verbal. Se concluye que la dependencia es una problemática que ocurre en ascendencia con el pasar del tiempo y que logra generar conflictos y complicaciones en la vida de los individuos que lo padecen.

Palabras Clave: dependencia de videojuegos, jóvenes, agresividad, Buenos Aires, Argentina

Abstract

Video game dependence is a behavioral pattern aimed at excessive use of these games that deteriorate the individual's quality of life. Furthermore, any type of interruption in games can cause different behaviors and feelings, such as aggression. The latter is understood as an emotional state in which the subject becomes physically and verbally violent. Therefore, the purpose of this research was to examine the relationship between Video Game Dependence and Aggression. The research was quantitative, non-experimental, descriptive, correlational, with cross-sectional group comparison. 106 young players between 18 and 35 years old, residents of the province of Buenos Aires, Argentina, were surveyed. Type of intentional non-probabilistic sampling. The instruments that were implemented were the Video Game Dependence Test (TDV) and the Aggression Questionnaire (AQ). Participants were contacted through social networks where they were sent the form containing the informed consent and the aforementioned instruments. The main results showed that the higher the level of dependence on video games, the higher the level of aggression, both physical and verbal. These results helped to conclude that dependency is a problem that occurs in ascendancy over time and that manages to generate conflicts and complications in the lives of the individuals who suffer from it.

Key Words: videogame dependence, young people, aggression, Buenos Aires, Argentina

Introducción

Los videojuegos aparecieron como necesidad de entretenimiento y debido al profundo desarrollo de la informática (Juul, 2005). Estos nacieron en los años 50 y uno de los pioneros fue “Nought and crosses” desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952 y, aunque inicialmente haya sido “Programming a Computer for Playing Chess” el primer videojuego creado siendo su desarrollo en el año 1948, recién pudo ejecutarse en 1952 como el antes mencionado. “Spacewar!”, desarrollado por Steve Russell, para esa época fue toda una novedad ya que fue el más conocido. Aun así, comenzaron a tener mucho peso recién en los años 90 debido a que todos conocían y sabían de qué se trataba. Feil y Scttergood (2005) clasificaron varias categorías de videojuegos que se sostienen hasta el día de hoy: videojuegos de acción, de aventuras, de estrategia, de simulación, de deportes, de pelea, casuales, educativos, de puzzles, de ritmo y música y videojuegos en línea (este último tipo ha ido desarrollándose cada vez más desde hace 15 años). Las personas consumían con mayor frecuencia estos productos y, como en aquel entonces y actualmente, es poca la conciencia que se posee a la hora de pensar la dependencia que poseen los sujetos a estos mismos. Tales juegos de video son puestos como prioridad y se dejan de lado otras actividades como: salidas con amigos, hacer actividades recreativas como el deporte o los talleres de arte y hasta socializar (Griffiths, 2005).

Las adicciones tecnológicas se caracterizan por la pérdida del control y conductas que llevan a dependencia psicológica que tienen como impacto el desinterés por otras actividades que constituyen aspectos de la vida cotidiana de la persona afectada. La dependencia es establecida como un consumo excesivo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). (Griffiths, 1995). En la misma línea, Cholz y Marco (2011) desarrollaron el concepto de Dependencia de Videojuegos dentro del patrón de adicciones tecnológicas y explican que es el conjunto de síntomas y signos marcados por la tolerancia,

considerando esta como la necesidad de jugar cada vez más tiempo. A su vez, tienen en cuenta concepciones como el hecho de que la conducta de jugar se realice por un tiempo más prolongado que al inicio, que la persona quiere dejar de jugar, pero no logra conseguirlo y que el tiempo dedicado al juego interfiere con actividades de la vida cotidiana del individuo. La dependencia trae consigo agresividad, que es comprendida como la intención de perjudicar o hacer mal a un otro, lo cual se desarrolla en un sistema comprendido por interacciones y comportamientos violentos y abusivos (Vilches, 2000). Según Morales (2007), este término puede desatarse de dos maneras, una física y otra verbal. La diferencia es que la primera se visualiza a través del impacto directo mediante acciones como golpes, empujones hacia un objeto o un tercero; mientras que la de tipo verbal se caracteriza y se subdivide en directa e indirecta. La primera categoría hace alusión a insultos o amenazas y la segunda a rumores o dichos.

Resultados arrojados en investigaciones previas acerca de los datos sociodemográficos demostraron que los jóvenes que residen en zonas urbanas hacen mayor uso de videojuegos, debido a su vasto acceso a las tecnologías e internet (Ortiz y Velastegui, 2023). En la misma línea, en otros trabajos se descubrió que el uso de los videojuegos es mucho más prolongado en edades tempranas por lo que los jóvenes son más vulnerables a poseer comportamientos patológicos relacionados a los videojuegos en ese momento de sus vidas, demostrando además que la cantidad de horas jugadas promedio son entre 1 y 2 diarias (Sánchez-Domínguez, 2021). Del mismo modo Santos Bravo y Chávez Vera (2020) hallaron estos resultados y agregaron que la edad de inicio del uso de videojuegos oscila a los 9 años mediante el uso de un dispositivo móvil. Por otro lado, Fernández- Castillo et al. (2022) establecieron que el rango de edad de comienzo de uso de videojuegos oscila entre los 5 y 10 años y adicionan que el patrón individual que se hizo presente en mayor medida fue la

decisión de jugar solo y con otras personas contemplando la importancia de la actividad realizada sin importar el factor de con quien se realice la acción.

Con relación a las diferencias respecto al género, se descubrió que los hombres son más propensos que las mujeres a ser dependientes de los videojuegos. (Toaza Caisaguano y Salazar, 2022). Flores y Gaibor González (2022) hallaron resultados similares y agregan que los hombres son quienes presentan niveles más elevados mientras que las mujeres hacen uso de videojuegos, pero que en su mayoría la dependencia a estos tiende a ser baja. Por su parte Llorens y colaboradores (2021) agregan que la probabilidad de poseer niveles de dependencia de videojuegos aumenta si los sujetos son hombres y si presentan, a su vez, un contexto de inadaptación escolar. También se encontró en otros trabajos que variables como el sexo y la cantidad de horas destinadas a los videojuegos están relacionadas con el nivel de dependencia a los mismos. (Estrada Araoz et al., 2022). Además, en estudios previos se encontró que el tipo de videojuego que generó mayores niveles de dependencia a los videojuegos fue el de tipo online. (Peralta Cabrejos y Torres Flores, 2020).

Teniendo en cuenta resultados de anteriores investigaciones, se demostró que a menor niveles de dependencia de videojuegos menor es el nivel de agresividad. Además, el nivel predominante de dependencia ha sido bajo mientras que se demostró un menor nivel de agresividad (Coronel et al., 2021). Peralta Cabrejos y Torres Flores (2020) obtuvieron resultados similares y agregan que la adicción a los videojuegos está relacionada con la aparición de una conducta antisocial media. Por su parte, Domínguez y Silveira Sosa (2019) encontraron que los jóvenes han empleado mucho más el uso de los videojuegos debido al avance de las tecnologías de la información y la comunicación sin considerar las consecuencias de su uso excesivo. Además, que quienes presentan altos niveles de dependencia suelen tener dificultades en otros aspectos de su vida cotidiana. En otro estudio se halló que no existe una relación entre los niveles de dependencia de videojuegos y la

interacción social del sujeto. También, el nivel predominante de niveles de dependencia es bajo y moderado, y con respecto a las habilidades sociales, se presentan buenos niveles. (Toaza Caisaguano y Salazar, 2022). Relacionado a esto, Alave Mamani y Pampa Yupanqui (2018) hallaron en otra investigación que existía una relación entre dos dimensiones de las habilidades sociales (habilidades alternativas a la agresión y habilidades sociales para afrontar el estrés) considerando que si los niveles de dependencia de videojuegos son bajos existirán mayor cantidad de recursos para afrontar situaciones de estrés o conflictos interpersonales. Del mismo modo Flores y Gaibor González (2022) marcaron que los niveles de dependencia no tienen alguna incidencia en el rendimiento académico debido a que el grado de dependencia que subyace es el de tipo bajo. Aunque, el estrés académico aumentaba en jóvenes que poseían mayores niveles de dependencia. Esto coincide con lo expuesto por Gorozabel et al. (2021), quienes encontraron que los individuos que presentan niveles elevados de dependencia comienzan a sufrir consecuencias negativas en el aspecto académico y en factores de la salud como la alteración del sueño, el cansancio mental o el sedentarismo. Carrillo López y García Perujo (2022) suman la información de que la utilización de los videojuegos de forma excesiva no produce algún efecto sobre la atención, sea positiva o negativa, y no produce una interferencia en el rendimiento académico.

En estudios posteriores se encontró que a mayor dependencia a los videojuegos menor impulsividad en los estudiantes jóvenes. También, que los niveles que predominan sobre la dependencia a videojuegos es alta, y que la expresión de impulsividad es motora (Ortiz y Velastegui, 2023). Asimismo, en otro estudio de perfiles de jugadores en función de la impulsividad y regulación emocional se determinó que a mayores problemas con esta problemática mayores dificultades para regularse emocionalmente y para controlar la impulsividad. (Estévez et al., 2021). A su vez, en trabajos precedentes se visibilizó que es necesario realizar medidas preventivas para concientizar a la población que sea

potencialmente vulnerable sobre el riesgo del exceso de la práctica que conlleva jugar a videojuegos de forma descontrolada aun siendo que la población mostrase una predominancia de nivel bajo de esa variable (Araoz et al., 2022).

La pregunta de investigación, por lo tanto, fue ¿Cuál es la relación entre los Niveles de Dependencia de Videojuegos y la Agresividad en jóvenes de Buenos Aires Argentina?

Teniendo en cuenta lo dicho anteriormente, se busca generar reflexión sobre la dependencia de los videojuegos y lo que esto conlleva, como, por ejemplo, la agresividad y sus subtipos. Se busca concientizar acerca de esta problemática y su incidencia en la población estudiada a fin de poder promover la realización de programas y charlas con el objetivo de una mayor visibilidad del tema para poder lograr que los niveles de dependencia y agresividad disminuyan. Además, el desarrollo de esta investigación ayuda a visualizar qué grado de agresividad y qué relación posee este constructo con respecto a los niveles de dependencia que poseen los jóvenes, para poder obtener más información y aportar al desarrollo de estrategias a futuro para su tratamiento. A su vez, ayudará a la elaboración de futuros trabajos de la misma índole con el fin de promover la utilización de los instrumentos que han sido utilizados en esta investigación y lograr una expansión de conocimiento respecto del tema.

El objetivo general de esta investigación fue analizar la relación entre los niveles de Dependencia de Videojuegos y la Agresividad. A su vez, los objetivos específicos fueron describir los niveles de Dependencia de Videojuegos y Agresividad; caracterizar a la muestra según variables sociodemográficas que corresponden a la edad y género, comparar niveles de Dependencia de Videojuegos y Agresividad según el género y tipo de agresividad. Se planteó como hipótesis general: A mayor nivel de Dependencia de Videojuegos mayor será el grado de Agresividad en jóvenes de Buenos Aires. A su vez, como hipótesis específicas se

plantearon las siguientes: H1: Existen elevados niveles de Dependencia de Videojuegos y Agresividad en Jóvenes de Buenos Aires, Argentina; H2: Existen mayores niveles de Dependencia de videojuegos y Agresividad en hombres en comparación a las mujeres de entre 18 a 35 años; H3: Existen mayores niveles de Dependencia de Videojuegos y Agresividad jóvenes que juegan a juegos online en comparación a los que no lo hacen de entre 18 a 35 años.

Metodología

Diseño

La investigación fue de tipo cuantitativo no experimental, descriptivo, correlacional con comparación de grupos y de corte transversal (Hernández Sampieri et al., 2018).

Muestra

Fue comprendida por 106 jóvenes que juegan videojuegos de las edades correspondientes al rango entre los 18 a 35 años en Buenos Aires, Argentina. Tipo de muestreo no probabilístico intencional (Hernández Sampieri et al., 2018). Los criterios de inclusión han sido que sean jóvenes de las edades entre 18 a 35 años que jueguen videojuegos; mientras que los criterios de exclusión estuvieron compuestos por personas que no cumplan con la edad estipulada y que no jueguen videojuegos. Se encuestó a 106 personas.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Cuestionario Sociodemográfico

Desarrollado para obtener información acerca de las características de la muestra. Fue realizado de forma ad hoc con las siguientes categorías: Edad, sexo, ciudad de residencia, tipo de videojuego más jugado, si juegan juegos online y cuáles.

Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011).

Este instrumento consta de 25 ítems de escala tipo Likert que van de 0 a 4 respectivamente (0 para “totalmente en desacuerdo” hasta 4 para “totalmente de acuerdo”) y se divide en 4 factores: Abstinencia compuesta por los ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25 en donde 0-12 puntos es considerado bajo, 13-16 moderado y 17-20 alto; Abuso y Tolerancia compuesto por los ítems 1, 5, 8, 9 y 12 cuyo puntaje puede ser interpretado como bajo si se obtienen 0-5, moderado 6-12 y alto 13-20; Problemas Ocasionados por los Videojuegos compuesto por los ítems 16, 17, 19 y 23 cuyo puntaje es 0-4 para bajo, 5-10 para moderado y 11-16 para alto, y Dificultad en el Control compuesto por los ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24 donde 0-7 puntos es bajo, 8-15 moderado y 16-24 es alto. Permite medir actitudes y la tendencia adictiva a los videojuegos y el puntaje general es interpretado de la siguiente forma: 0-31 puntos Dependencia baja, 32-66 Dependencia moderada y 67-100 Dependencia alta. Es de utilidad para realizar un diagnóstico de la conducta adictiva a los videojuegos con el objetivo de poder llevar a cabo el desarrollo de planes preventivos. Posee un alfa de Cronbach de 0,96. Las evidencias de validez de constructo estiman que las cuatro dimensiones poseen una correlación positiva confirmatoria luego de la aplicación de un análisis factorial. Este instrumento posee una adaptación en población peruana realizada por Salas Blas en el año 2017 donde se respetaron la cantidad de ítems que poseía el cuestionario original obteniendo un coeficiente de Alfa de Cronbach de 0,97. Es importante considerar

que se han hecho modificaciones a los ítems 4 (se agregó la opción “ Solo juego los fines de semana”) y 5 (se agregó la opción “No juego los fines de semana”) de la primera sección con el objetivo de clarificar y así obtener resultados más claros y exhaustivos. A su vez se hizo una modificación en el ítem 8 (en el enunciado se agregó la palabra “trabajo”) de la sección 3 con el objetivo de generar mayor entendimiento de la afirmación.

Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry (1992).

Este instrumento consta de 29 ítems de escala tipo Likert de cinco puntos (va desde 1 para “es nada característico de mí” hasta 5 “es muy característico de mí”). Permite medir la agresividad en diferentes grados en una población de individuos de características generales donde se establecen ítems con relación a conductas y sentimientos agresivos. A su vez tiene como objetivo poder cuantificar de manera específica dos tipos de agresividad medida en 15 ítems (Verbal en los ítems 2,3,7,10,18 y 19 y Física en los ítems 1,5,9,13,14,17,21,27,29) y dos emociones ligadas a la agresividad medida en 14 ítems (Ira en los ítems 6,11,22,23,24,15 y 25, y Hostilidad en los ítems 4,8,12,16,20,26 y 28). En cuanto a la puntuación la misma se realiza mediante la suma de cada uno de sus ítems de forma directa. Del total de ítems que presenta el instrumento, el ítem 15 y 24 son invertidos. Se utilizó la escala validada en Argentina por García-Batistal et al. (2022) en la cual se eliminaron 7 ítems que son los correspondientes a la dimensión “ira” (ítems 6,11,22,23,24,15 y 25) y por su parte las dimensiones pasan a ser 3 con las siguientes distribuciones de ítems: Agresividad verbal (ítems 2,3,6,9,15,16); Agresividad física (ítems 1,5,8,11,12,14,18,20,22); hostilidad (ítems 4,7,10,13,17,19,21). Esta adaptación presenta un alfa de Cronbach de 0,88.

Procedimiento

Se contactó a los jóvenes que cumplan con los criterios de inclusión mediante las redes sociales (Instagram, WhatsApp, etcétera), se les envió el consentimiento informado y el cuestionario sociodemográfico junto con los instrumentos utilizados a través de Google Form. El tiempo estimado de respuesta es de aproximadamente 15 minutos. La administración se realizó durante los meses de enero y junio del año 2024. Se administraron en primer lugar las preguntas de caracterización de la muestra, luego el Test de Dependencia de videojuegos, y, por último, el Cuestionario de Agresión AQ. Posteriormente, se analizaron los datos obtenidos por medio del programa Jamovi versión 2.3.28. Considerando los aspectos éticos, el presente estudio se realizó respetando los principios de la Declaración de Helsinki (2000) para investigación médica en seres humanos, en la que se incluyen la investigación del material humano y de información identificable. A su vez, esta investigación se apoya en la Ley 25.326 que promueve la protección integral de los datos personales debido a que serán utilizados con fines investigativos.

Análisis de datos

Los datos obtenidos han sido analizados con el programa Jamovi 2.3.28. En primer lugar, se filtraron los datos según los criterios de exclusión e inclusión.

Se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk en las variables. Se aplicaron estadísticos como el R de Pearson según la distribución de variables para la correlación de estas, así como también el estadístico U de Mann Whitney para la comparación de grupos.

Resultados

Se puede considerar como mayoría a la población del sexo masculino en comparación con la de género femenino. Del mismo modo se observa que gran parte de la

muestra juega juegos online en relación con quienes no lo hacen por lo que resulta una limitación para el análisis de las variables de diferencia entre grupos. En cuanto al medio por el cual acceden a los videojuegos los individuos, se visualiza que la mayoría de los sujetos lo hacen por medio de la PC seguido por quienes lo hacen mediante una consola de uso doméstico, como por ejemplo PlayStation y una minoría por medio de consolas portátiles.

Tabla 1. *Datos sociodemográficos.*

<i>Datos sociodemográficos de la muestra</i>			
Variable	Etiqueta	N	Porcentaje
Género	Mujer	18	17
	Hombre	88	83
¿Jugás juegos online?	No	13	12.3
	Si	93	87.7
¿Qué tipos de consolas utilizas?	PC	75	70.8
	Consola de uso Doméstico	25	23.6
	Consola Portátil	6	5.7

Posteriormente se realizó un análisis descriptivo de las variables edad, agresividad y dependencia de videojuegos en donde se buscó visualizar su distribución y la media de cada una respectivamente. A raíz de esto se aplicó la prueba de normalidad Shapiro-Wilk como modo de evaluar individualmente si la distribución de las variables era normal o no normal. De este modo puede establecerse que la media respecto de la edad de la muestra es de 22 años aproximadamente y posee una distribución anormal. A su vez, los datos arrojados por la media de Dependencia de Videojuegos indican la presencia de un nivel moderado de la misma con una distribución normal. Por otro lado, para la variable Agresividad se realizaron las pruebas de asimetría y curtosis y se visualiza una distribución de la media dentro de los parámetros normales; los resultados de la prueba de normalidad de esta variable han dado que la misma presenta una distribución anormal.

Tabla 2. Estadística descriptiva de las variables.

Descriptivas							Asimetría		Curtosis		Shapiro Wilk	
	N	Media	Mediana	DE	Min	Max	Asimetría	EE	Curtosis	EE	W	p
Edad	106	22.80	21.00	4.36	18	35	1.045	0.235	0.1363	0.465	0.868	<.001
Agresividad Verbal	106	16.02	15.5	4.93	6	28	0.253	0.235	-0.4663	0.465	0.983	0.183
Agresividad Física	106	18.18	17	6.7	9	41	1.108	0.235	1.3689	0.465	0.92	< .001
Hostilidad	106	15.26	14	6.06	7	34	0.786	0.235	0.2553	0.465	0.942	< .001
Agresividad	106	49.46	49	14.81	23	103	0.769	0.235	1.1189	0.465	0.963	0.005
Abstinencia	106	16.95	16.5	8.52	0	38	0.235	0.235	-0.4809	0.465	0.986	0.362
Abuso y Tolerancia	106	6.84	7	4.67	0	20	0.535	0.235	0.2386	0.465	0.955	0.001
Problemas Ocasionados por los Videojuegos	106	7.18	7	3.34	1	16	0.34	0.235	-0.2873	0.465	0.975	0.042
Dificultad en el Control	106	8.71	8	4.62	0	21	0.6	0.235	-0.0236	0.465	0.964	0.006
Dependencia de Videojuegos	106	39.68	37	18.13	4	93	0.495	0.235	0.0383	0.465	0.979	0.091

Nota: DE: Desvío Estándar; W: Wilk; P: Significación

Luego se llevó a cabo el análisis de correlación de variables donde se aplicó el estadístico R de Pearson debido a la distribución normal de las variables. Para ello se decidió correlacionar las variables principales junto con sus dimensiones. Considerando los objetivos de la investigación, se evaluó el grado de relación entre los niveles de Agresividad y la escala global de Dependencia de Videojuegos de la muestra. Se puede visualizar que ambas variables presentan una correlación directa y moderada. Además, ambos tipos de agresividad, tanto física como verbal, así como también la Hostilidad presentan correlaciones directas y moderadas con la variable Dependencia de videojuegos. Para agregar información en cuanto a las variables por fuera de los objetivos previstos se halló una correlación inversa baja entre la edad y la dependencia de videojuegos. Los resultados se resumen en la siguiente tabla.

Tabla 3. *Correlación de dependencia de videojuegos, agresividad y variables sociodemográficas.*

	Abstinencia	Abuso y Tolerancia	Problemas Ocasionados por los Videojuegos	Dificultad en el Control	Dependencia de Videojuegos	Agresividad Verbal	Agresividad Física	Hostilidad	Agresividad	Edad
Abstinencia	—									
Abuso y Tolerancia	0.612***	—								
Problemas Ocasionados por los Videojuegos	0.583***	0.467***	—							
Dificultad en el Control	0.702***	0.723***	0.616***	—						
Dependencia de Videojuegos	0.914***	0.815***	0.735***	0.884***	—					
Agresividad Verbal	0.381***	0.171	0.217*	0.277**	0.334***	—				
Agresividad Física	0.365***	0.272**	0.321***	0.35***	0.39***	0.653***	—			
Hostilidad	0.48***	0.4***	0.348***	0.359***	0.484***	0.459***	0.53***	—		
Agresividad	0.489***	0.343***	0.359***	0.397***	0.485**	0.816***	0.886***	0.801***	—	
Edad	-0.207*	-0.285**	-0.268**	-0.166	-0.262*	-0.070	-0.250**	-0.231*	-0.231*	—

Nota: * p<.05, ** p<.01, *** p<.001

Se ha llevado a cabo una comparación de grupos entre jóvenes que juegan juegos online y quienes no juegan juegos online en búsqueda de indagar las diferencias en los niveles de agresividad y niveles de dependencia de videojuegos. Para esta comparación se utilizó el estadístico U de Mann Whitney debido a que había una diferencia muestral por lo que se optó por realizar una prueba no paramétrica con este estadístico. Es importante aclarar que los resultados de dicha comparación pueden contener sesgos debido a la diferencia muestral, por lo que los resultados expuestos en la siguiente tabla son tentativos. En cuanto a la agresividad presentaron niveles similares ambos grupos. Los niveles de dependencia de videojuegos fueron mayores en quienes juegan de forma online -niveles de dependencia moderada- en comparación con quienes no juegan de forma online -niveles de dependencia baja-.

Tabla 4. *Descriptivas de Grupo en Agresividad y Dependencia de Videojuegos en jugadores online.*

Descriptivas de Grupo sobre juegos online							
	Grupo	N	Media	Mediana	DE	EE	U de Mann Whitney
Agresividad	Juega	93	49.4	49	15.2	1.58	0.783
	No	13	49.8	46	12.2	3.37	
	juega						
Dependencia de Videojuegos	Juega	93	40.8	38	17.4	1.8	0.078
	No	13	31.4	26	21.7	6.02	
	juega						

Nota: DE= Desvío estándar, EE= Tamaño del efecto.

Del mismo modo, se realizó una comparación de grupos en cuanto al sexo sobre la variable dependencia de videojuegos y la agresividad junto con sus subtipos en donde se visualiza que ambos poseen una dependencia moderada, aunque la media de los hombres es levemente más elevada que la de las mujeres. Además, esta diferencia se sostiene en la variable agresividad donde los hombres presentan valores más elevados en relación con los de las mujeres. Por último, predominan los niveles de agresividad física siendo levemente

más altos con respecto a los de la agresividad verbal. En este sentido, son los hombres quienes obtienen puntajes promedio mayores comparado con las mujeres. Cabe aclarar que los resultados son tentativos ya que existe una gran diferencia muestral entre ambos grupos y el grado de representatividad de estos.

Tabla 5. *Descriptivas de grupo TDV y AQ en hombres y mujeres.*

	Grupo	N	Media	Mediana	DE	EE	U de Mann Whitney
Dependencia de Videojuegos	Hombres	88	41.2	39	18.13	1.932	0.062
	Mujeres	18	32.3	28	16.74	3.947	
Agresividad	Hombres	88	50.7	50	14.98	1.597	0.078
	Mujeres	18	43.3	43	12.55	2.959	
Agresividad Física	Hombres	88	19	18	6.87	0.732	0.003
	Mujeres	18	14.1	13.5	3.73	0.88	
Agresividad Verbal	Hombres	88	16.4	16	4.7	0.501	0.096
	Mujeres	18	14.3	12.5	5.75	1.355	

Discusión

El objetivo de este trabajo fue indagar la relación entre los niveles de Dependencia de Videojuegos y Agresividad en Jóvenes de Buenos Aires. Los resultados arrojaron que existe una correlación directa y moderada entre ambas variables. En adición a esto, y con el objetivo de describir ambas variables, se determinó que existen niveles de dependencia de videojuegos moderados en la muestra mientras que el nivel de agresividad oscila dentro de la media. Además, se pudo indagar que existen diferencias en los niveles de dependencia de videojuegos y agresividad entre personas que juegan y no juegan online en donde las que lo hacen demostraron elevaciones mayores en dependencia, pero similares en agresividad. Por

último, los resultados arrojaron que existen diferencias entre los grupos siendo el hombre quien más niveles de Dependencia de videojuegos y agresividad posee en comparación con la mujer. En cuanto al tipo de agresividad que se manifestó en mayor grado fue la de tipo física.

Considerando lo mencionado anteriormente, se logró comprobar la hipótesis general que a mayor nivel de dependencia de videojuegos mayor es el nivel de agresividad, esto constituye un resultado similar en cuanto a lo obtenido por Coronel et al. (2022) en donde se observó una correlación de variables de forma directa y donde los resultados indican una relación similar a la de este estudio en las mismas variables, pero con la diferencia de que la población a la que fue dirigido eran estudiantes de secundaria.

Por otro lado, se presentó una correlación inversa y baja entre la dependencia de los videojuegos y la edad que coincide con los resultados arrojados por la investigación de Domínguez y Silveira Sosa (2019). En dicho trabajo, los jóvenes han empleado más el uso de tecnologías, pero sin llegar a tener un uso excesivo de las mismas. Podría pensarse que la falta de información y control de un adulto llevaría a una posible elevación de los niveles de dependencia. Además, el estudio llevado a cabo por Alave Mamani y Pampa Yupanqui (2018) sostiene la correlación entre la dependencia de videojuegos y las habilidades sociales alternativas a la agresión por lo que la existencia de niveles altos o bajos de dependencia se relacionan con la incidencia de la agresión y su afrontamiento. Esta investigación evaluó las habilidades sociales y su relación con la dependencia, lo que indicó que bajos niveles en esa variable denotan una mayor existencia de habilidades sociales y en cómo se afronta la agresión.

Considerando la H1, en donde se estableció que existen niveles elevados de dependencia de videojuegos y agresividad, los resultados demostraron que fue refutada ya que los niveles de dependencia eran moderadas mientras que la media de la agresividad se

distribuyó de forma normal. Estos resultados son más elevados que los de coronel et al. (2022) en donde se obtuvieron niveles bajos en ambas variables. La diferencia obtenida podría estar relacionada con la diversidad de los entornos sociales y el tipo de población entre estudios. A su vez, los niveles de dependencia fueron más bajos en el estudio de Ortiz y Velastegui (2023), aunque fueron similares los resultados en cuanto a la agresividad ya que en ese estudio se encontró una predominancia de la impulsividad motora. En esta investigación se encontró cierta elevación del tipo de agresividad física por lo que se podría establecer una relación con la impulsividad motora. También se puede considerar que en los estudios donde se ha evaluado la variable de impulsividad se han creado lazos con la agresividad y sus tipos.

Por otro lado, se confirmó la H2 en donde los niveles de dependencia de videojuegos y agresividad son mayores en hombres que mujeres, resultados que coinciden con los de Toaza Caisaguano y Salazar (2022). En ese estudio, se realizó la comparación en torno a una población adolescente y donde los valores obtenidos oscilaron entre la dependencia baja y moderada y en todos los niveles los valores más altos los obtuvieron los hombres. Esto puede suceder ya que es una actividad que actualmente puede ser realizada, en mayor medida, por este grupo. Esto también se ve reflejado en la cantidad de hombres y mujeres que se presentaron a responder los cuestionarios para este estudio. Estos resultados son similares a los arrojados en la investigación de Flores y Gaibor González (2022) donde los hombres presentaron mayores niveles respecto a las mujeres. Es probable que pueda deberse a que socialmente, el tiempo de óseo de los hombres, puede llegar a estar más relacionado con el uso de los videojuegos y también la forma de externalizar parte de lo que les sucede, lo que podría suponer un aumento de ambas variables sobre todo de la agresividad física para los hombres mientras que las mujeres pueden llegar a no existir ese grado de externalización llevado a una acción que devenga en ese tipo de agresividad.

La dependencia elevada en hombres en comparación con las mujeres también se presenta en el estudio de Llorens et al. (2021) en donde agregan que las probabilidades de poseer niveles altos de dependencia aumentan si el sujeto es hombre. En contraste, los rasgos asociados con la irritabilidad y agresión encontrados en este estudio no mostraron diferencias significativas en lo que corresponde al sexo.

Por último, se confirma parcialmente la H3 que establece que los jóvenes que juegan juegos online poseen mayores niveles de dependencia de videojuegos y agresividad que quienes no juegan. Por un lado, se confirma ya que la diferencia establecida entre ambos grupos determina que quienes juegan online poseen dependencia moderada mientras que quienes no lo hacen presentan dependencia baja. Esto establece una relación con lo obtenido en el estudio de Peralta Cabrejos y Torres Flores (2020) donde los videojuegos online generan un mayor nivel de dependencia en relación con videojuegos que no son online. Aun así, no se comprueba la diferencia en la agresividad ya que fue similar en quienes juegan online y quienes no lo hacen. En este caso está basado en las diferencias expuestas dentro de este estudio y en la diferencia de muestra respecto quienes juegan de forma online y quienes no.

Conclusión

Teniendo en cuenta los datos arrojados por esta investigación es importante considerar que los niveles que se hacen presentes de dependencia de videojuegos y agresividad son moderados y que dichos niveles se relacionan entre sí. Además, es necesario agregar que los resultados obtenidos ayudan a visualizar de forma más clara la problemática actual que puede suponer el uso excesivo de los videojuegos en la vida de los individuos y, sobre todo, cómo dicho problema genera otras reacciones como la agresividad, ya sea física o verbal. Aun así, es importante destacar el gran impacto y aumento que tuvo el uso de las

computadoras para la actividad de uso de videojuegos, algo que hace años no ocurría ya que las personas utilizaban su tiempo de ocio a realizar otras actividades o a jugar videojuegos, pero desde consolas. Desde lo obtenido en cuanto a la comparación de grupos en cuanto al género, esta continúa siendo una actividad que siguen llevando a cabo principalmente los hombres, aunque actualmente ha ido en aumento el desarrollo de este tipo de actividad en mujeres. Por otro lado, ha aumentado exponencialmente la cantidad de jugadores online debido al gran avance e inversión que ha recibido esa área dentro de la industria de los videojuegos, esto de la mano que las grandes empresas ya no destinan tanto dinero al desarrollo de videojuegos enfocados en historia de un jugador sino al mundo del juego competitivo en línea, lo que se ve reflejado en los datos que surgieron de esta investigación.

Es pertinente aclarar las limitaciones que se presentaron en este estudio durante el procesamiento de datos, como el número de individuos al que se pudo acceder que de alguna u otra forma debería haber sido mucho mayor como para obtener un resultado más representativo. Del mismo modo, la heterogeneidad presentada en la muestra en cuanto a aquellos que juegan y no juegan online y en cuanto a las diferencias entre sexos suponen una gran limitación que derivó en resultados difíciles de comparar. A su vez, la edad fue un factor que puede haber influido en los resultados y que de haber recolectado muestra más contundente en cuanto a esta variable, se podría haber llegado a un resultado mucho más rico. Por último, una variable extraña, que pudo haber elevado los puntajes de la variable dependencia de videojuegos, fue las personas que juegan de forma profesional a los videojuegos y que pasan grandes cantidades de horas utilizándolos debido a que su trabajo consiste en practicar y competir. Probablemente, al haber indicado dentro de los criterios de inclusión a esta población sin considerarla como un trabajo, es posible que los datos arrojados puedan haber variado, por lo que es importante tenerlo en cuenta para futuras investigaciones.

Contemplando lo anteriormente dicho, se puede observar que ha sido muy importante la realización de este estudio ya que en el futuro se puede lograr una mayor exploración en esta problemática que, por el momento, tiene poco tiempo de haber sido planteada y en donde puede investigarse aún más. Además, ayuda a visibilizar este problema que va creciendo con el tiempo. La dependencia a los videojuegos dentro de la sociedad no es muy tenida en cuenta como problemática, lo que llega a afectar la vida de los individuos que padecen niveles altos de la misma. En base a lo anterior, sería fundamental poder fomentar la concientización e implementación futura de herramientas para poder controlar y evitar que esto afecte el accionar social y cotidiano de los jóvenes que realizan esta práctica de forma recurrente, y evitar a su vez que esto devenga en conductas como la agresividad que están directamente ligadas a un aumento de la dependencia.

Referencias

- Alave Mamani, S. y Pampa Yupanqui, S (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Muro de la Investigación*, 3(2), s.p <https://doi.org/10.17162/rmi.v3i2.1162>
- Andreu Rodriguez, J. Peña Fernández, M. y Graña Gomez, J. (2002) Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. *Psicothema*, 14(2), 476-482
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.63.3.452>
- Carrillo-López, P.J., y García-Perujo, M. (2022). Consumo habitual de videojuegos y nivel de atención en escolares de primaria. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 11(2), art.3. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v11i2.13693>
- Chiluisa Flores, E. G., y Gaibor Gonzalez, I. Álvaro. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 1438-1459. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2305
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1. <https://doi.org/10.11144/javeriana.upsy16-4.aptd>
- Estévez, A., Jáuregui P., y Macía L. (2021). Perfiles de jugadores con Trastorno de Juego en función de la Impulsividad y Regulación Emocional. *Behavioral Psychology/Psicología Conductual*, 29(3), 681-697 <https://doi.org/10.51668/bp.8321310>
- Estrada Araoz, E., Paricahua Peralta, J., Velázquez Giersch, L., Paredes Valverde, Y., Quispe Herrera, R., Farfán Latorre, M., Condori, W., Sacsi, M., y Gallegos Ramos, N. (2022)

Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana. *Zenodo (CERN European Organization For Nuclear Research)*, 41 (4), s.p <http://doi.org/10.5281/zenodo.6944985>

Feil, J., & Scattergood, M. (2005). *Beginning game level design*. Course Technology.

Fernández-Castillo, E., Concepción Martínez, A., y Herrera Jiménez, L. F. (2022). Uso de los videojuegos y su relación con factores protectores de la salud mental en adolescentes cubanos. *Información Psicológica*, 123, 55–65.
<https://doi.org/10.14635/IPSIC.1927>

García-Batista, Z., Moretti, L. S., Franco, P., Medrano, L. A., y Mustaca, A. E. (2022). Evidencias de Validez y Confiabilidad de las Puntuaciones del Cuestionario de Agresividad (AQ) para Adultos Argentinos. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación - e Avaliação Psicológica*, 1(62), 17-28.
<https://doi.org/10.21865/RIDEP62.1.02>

Guevara Coronel , G. I., Valladolid Benavides, A. M., Fernández Bonilla, L. E., Olaya Becerra, C. E., y La Rosa Feijoo, O. C. (2021). Conductas de Adicción a Videojuegos y su relación con la Agresividad en estudiantes de secundaria. *acedor AIAPÆC*, 5(2), 155–165. <https://doi.org/10.26495/rch.v5i2.1938>

Griffiths, M. (1995). *Adolescent gambling*. Psychology Press.

Griffiths, M.D. (2005). *Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura*. Psicología Conductual

Hernández Sampieri , R.; C. Fernández Collado, & P. Baptista Lucio. (2018). *Metodología de la investigación*. Mc. Graw Hill.

Johana Elizabeth Santos Bravo y María Dolores Chávez Vera (2020): Uso de los videojuegos en los adolescentes de las unidades educativas de la provincia de Manabí Ecuador,

Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo.

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/05/videojuegos-adolescentes.html>

Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*.

Cambridge.

Morales, V.F. (2007). *El efecto de la impulsividad sobre la agresividad y sus consecuencias en el rendimiento de los adolescentes*. [Tesis doctoral, Universitat Ro-vira].

Repositorio Universitario Universitat Ro-vira.

Ortiz, D. J., y Velastegui, D. C. (2023). Dependencia a videojuegos y su relación con la

impulsividad en estudiantes: Video game dependence and its relationship with

impulsivity in students. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y*

Humanidades, 4(1), 1188–1192. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.330>

Peralta-Cabrejos, L. L., y Torres-Flores, M. C. (2021). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima.

CASUS. Revista de Investigación y Casos en Salud, 5(3), 118–130.

<https://doi.org/10.35626/casus.3.2020.263>

Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas*

Psychologica, 16(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>

Sánchez-Domínguez, J. P., Telumbre-Terrero, J. Y., y Castillo-Arcos, L. C. (2021).

Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de

Ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 21(1), 1-14.

<https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>

Sánchez Domínguez, J. P., & Silveira Sosa, E. A. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes Prevalence and dependence to video

games in a sample of adolescents. *Revista Electrónica Sobre Tecnología, Educación Y Sociedad*, 6(11), s.p. <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>

Sánchez-Llorens, M., Marí-Sanmillán, M., Benito, A., Rodríguez-Ruiz, F., Castellano-García, F., Almodóvar, I., y Haro, G.(2021). Rasgos de personalidad y psicopatología en adolescentes con adicción a videojuegos. *Adicciones*, 35(2) 151-164.
<https://dx.doi.org/10.20882/adicciones.1629>

Toaza Caisaguano, T. D., y Lara-Salazar, M. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 10593-10610.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4151

Vilches Alvarez, O. (2000). *Violencia en la cultura : riesgos y estrategias de intervención* (1a. ed.). Sociedad Chilena de Psicología Clínica.

Anexo

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSewHpB5Vft-vHTD2O4bXmOOQnaXKhRoWofaohizBAQ2AvKKqgw/viewform?usp=sf_link