



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Dependencia a los videojuegos y agresividad en jugadores de
league of legends en América del Sur, 2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Psicología

AUTOR:

Villar Tinoco, Marco Antonio (orcid.org/0000-0001-8763-2489)

ASESOR :

Mg. Castro Santisteban, Martin (orcid.org/0000-0002-8882-6135)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA :

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

LIMA - PERÚ

2023

Dedicatoria

Dedico este trabajo, en primer lugar, a Dios, por no abandonarme desde mi nacimiento. A mi hermana Sidney, por apoyarme en los momentos más difíciles y por su apoyo incondicional. A mi padre por siempre confiar en mí. A mi madre y hermanos, por su comprensión y el amor que me brindan.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por estar conmigo en todo momento. A mi hermana, por hacer el esfuerzo de mantenerme en el camino de la rectitud. A mi padre, por enseñarme lo necesario para aprender. A mi madre y hermanos por ser mi soporte emocional durante este último año. A la Universidad César Vallejo, por darme la oportunidad de obtener nuevos conocimientos. Asimismo, al Mg. Castro Santiesteban Martín, por su guía a través de la realización de esta tesis.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	16
3.1 Tipo y diseño de investigación	16
3.2 Variables y operacionalización	16
3.3 Población y Muestreo	18
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
3.5 Procedimientos	19
3.6 Método de análisis de datos	20
3.7 Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS	211
V. DISCUSIÓN	38
VI. CONCLUSIONES	43
VII. RECOMENDACIONES	44
REFERENCIAS	45
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1 Nivel de dependencia de videojuegos y agresividad	21
Tabla 2 Correlación de dependencia de videojuegos y agresividad	23
Tabla 3 Nivel de dependencia de videojuegos y agresividad verbal	24
Tabla 4 Correlación dependencia de videojuegos y agresividad verbal	26
Tabla 5 Nivel de dependencia de videojuegos e ira	27
Tabla 6 Correlación dependencia de videojuegos e ira	29
Tabla 7 Nivel de dependencia de videojuegos y agresividad física	30
Tabla 8 Correlación de dependencia de videojuegos y agresividad física	32
Tabla 9 Nivel de dependencia de videojuegos y hostilidad	33
Tabla 10 Correlación de dependencia de videojuegos y hostilidad	35
Tabla 11 Grados de dependencia de videojuegos	36
Tabla 12 Grados de agresividad	37
Tabla 13 Prueba de normalidad dependencia y agresividad	58
Tabla 14 Confiabilidad de instrumento dependencia a videojuegos	59
Tabla 15 Estadísticas de total de elemento dependencia	59
Tabla 16 Confiabilidad de instrumento de la variable agresividad	61
Tabla 17 Estadísticas de total de elemento agresividad	61

Índice de figuras

Figura 1 Diagrama de dispersión dependencia y agresividad	22
Figura 2 Diagrama de dispersión dependencia y agresividad verbal	25
Figura 3 Diagrama de dispersión dependencia e ira	28
Figura 4 Diagrama de dispersión dependencia y agresividad física	31
Figura 5 Diagrama de dispersión dependencia y hostilidad	34
Figura 6 Grados de dependencia de videojuegos	36
Figura 7 Grados de agresividad	37

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo: establecer la asociación entre dependencia de videojuegos y agresividad dentro de jugadores del juego League Of Legends en América del Sur, 2022. Los materiales y métodos: se evaluaron 1672 usuarios de ambos sexos, provenientes de países de América del Sur. Se realizó un análisis de correlación entre ambas variables, utilizándose los instrumentos: test de dependencia de videojuegos (TDV) (Chóliz & Marco, 2011) y el cuestionario de agresión (AQ) (Buss y Perry, 1992). Resultados: se obtuvo una correlación positiva significativa débil $Rho= (0.400)$ entre dependencia de videojuegos y agresividad; asimismo, con cada una de las dimensiones de agresividad: entre dependencia a videojuegos y agresión verbal, se encontró una correlación positiva débil $Rho= (0.277)$; entre dependencia de videojuegos e ira, se encontró una correlación positiva débil $Rho= (0.355)$ entre dependencia a videojuegos y agresión física, una correlación positiva débil $Rho= (0.275)$; entre dependencia de videojuegos y hostilidad se encontró una correlación positiva débil $Rho= (0.364)$. Conclusión: se identificó la existencia de una asociación positiva débil entre ambas variables.

Palabras clave : Dependencia, dependencia de videojuegos, agresividad.

ABSTRACT

The objective of this research was to establish the association between video game dependence and aggression within players of the League of Legends game in South America, 2022. Materials and methods: 1672 users of both sexes from South American countries were evaluated. An analysis of the connections between the video game dependency variable and aggressiveness was carried out, using the instruments: video game dependency test (TDV) (Chóliz & Marco, 2011) and the aggression questionnaire (AQ) (Buss & Perry, 1992). Results: a weak significant positive connection $Rho= (0.400)$ was obtained between dependence on videogames and aggressiveness; taking into account each of the dimensions of aggressiveness: between dependence on videogames and verbal aggression, a weak positive conclusion was found as a result $Rho= (0.277)$; between dependence on videogames and rage, a result with a weak positive connection $Rho= (0.355)$ between dependence on videogames and physical aggression, a weak positive connection $Rho= (0.275)$; between dependence on videogames and hostility, a weak positive connection $Rho= (0.364)$. Conclusion: the existence of a weak positive association between both variables was identified.

Keywords: Dependence, dependence on video games, aggression.

I. INTRODUCCIÓN

En el informe de segmentación global de consumidores de videojuegos, DFC Intelligencie (2020), menciona que, la industria de los videojuegos ha estado creciendo durante los últimos años, alcanzando así, una cifra de más de 3000 millones de usuarios de diferentes edades, lo que sería alrededor del 40% de la población mundial, estos datos se dividen dentro de un 8% en jugadores de consola, 44% en jugadores de móvil y 48% en jugadores de PC, donde América latina obtiene un 11% del total.

Escobar y Madrid (2019) En la actualidad mundial, el avance tecnológico y la globalización, ha ofrecido diversos cambios dentro de las actividades que desarrollan las personas, brindando una variedad de dispositivos tecnológicos que integran nuevas formas de ocio a una escala digital y que también incluyen al uso de la web, medios sociales y los videojuegos.

Dentro de Perú, el Instituto Nacional de Estadística e Informática, (2017) informó que 88,8% de la población utiliza la web para la comunicación, agregando que el 81,2% de los hogares utilizan Internet a diario, un aumento del 2,2% respecto a años anteriores. Además, el 8,5% lo hace por información y el 81,9% por ocupaciones de ocio como películas, música y videojuegos.

Asimismo, Antón (2019) manifiesta que, la exposición de los videojuegos ha tenido un incremento a escala global, siendo este el origen de los eSports (conjunto de deportes electrónicos especializado en videojuegos competitivos), donde además de llegar a personas de distintas edades mediante una captación espectral o de inmersión, brinda una forma de entretenimiento cooperativo y competitivo, abasteciendo a más de 165 millones de espectadores.

Kou y Gui (2020) señalan que, League Of Legends; un videojuego gratuito de PC, calificado como MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), es el mayor expositor de los eSports, contando con un aproximado de 8 millones de jugadores simultáneos. Además de ser líder en diversas clasificaciones como uno de los videojuegos más jugados del mundo, Kollar (2016) refiere que el mismo juego incluye un alrededor de 100 millones de jugadores mensuales, convirtiéndose en un juego masivo de talla mundial.

No obstante, así como los videojuegos pueden abrir a la interacción virtual con diferentes personas, también puede convertirse en un peligro para estas, como lo indica Vera, (2018) sosteniendo que los videojuegos son considerados como una droga digital a medida del tiempo, generando una adicción que podría llevar a niños, adolescentes y adultos a tener problemas académicos, sociales, laborales y familiares, dando unos síntomas clásicos y recurrentes de adicción, como lo son la agresividad y la ansiedad.

Según OMS (2019) subrayó una serie de resultados, con Europa y América del Norte que van del 1% al 10% y Asia del 0,7% al 27,5% de toda la población asociada con la adicción a los videojuegos, concluyendo que el uso excesivo conduce a desórdenes mentales.

Estableciendo una relación con esto, Carbonell (2020) afirma que el tiempo dedicado podría generar una adicción a los videojuegos e impedir la realización de otras actividades, tanto como para tener consecuencias físicas, psicológicas y sociales, por lo que debería ser incluido dentro del DSM V y el CIE 11.

En la Clasificación internacional de enfermedades (ICD-11, 2018) se cataloga el trastorno por uso de videojuegos, estableciendo consecuencias negativas en la persona, las cuales pueden ser en el contorno familiar, académico, laboral y social, manifestándose mediante el descontrol y el incremento a la prioridad de jugar, dando así un comportamiento de angustia marcada, impulsividad e inestabilidad emocional, que se relacionan netamente con el comportamiento agresivo.

Asimismo, Rojas y Ruesta (2017) dirigidos por (CEDRO), encontraron que de 496 individuos con juego patológico en los niveles de presencialidad y virtualidad, 45% eran púberes y adolescentes, el 35% de jóvenes y 20% adultos, lo que demuestra que los hombres son más propensos a ser adictos con un 93%, a diferencia de las mujeres que tienen un 7%, también se mencionó que los videojuegos son adictivos, tienen facilidad de crear dependencia, dando indicadores de comportamientos resultantes con irritabilidad, nerviosismo y agresividad.

Ante lo mencionado, se produjo la investigación necesaria sobre: ¿existe asociación entre dependencia a videojuegos y agresividad en jugadores del

juego League Of Legends en América del Sur, 2022? El presente estudio se justifica teóricamente, ya que se podrá obtener más información de los factores específicos que están involucrados en los videojuegos como producto de uso adictivo, así como la asociación entre dependencia a videojuegos y agresividad.

Asimismo, el estudio se justifica de forma práctica debido a las insuficientes elaboraciones de investigación en torno a dependencia en los videojuegos, dando un antecedente importante que se podrá utilizar dentro de futuras investigaciones. Por otro lado, con los resultados se podrá crear a posteriori proyectos para la prevención de la dependencia a los videojuegos y los distintos comportamientos que dicha adicción implica, también se podrán relacionar con principios más amplios en torno a las variables de estudio.

La relevancia social de esta investigación deriva a un estudio que se extiende a una escala mundial, siendo establecida en la parte de América del Sur. Al comprender los factores que intervienen dentro de los videojuegos y su correspondencia con la agresividad, se podrá tomar precauciones para que las personas puedan evitar realizar conductas que podrían ser perjudiciales, tanto para el ámbito, académico, laboral, psicológico y familiar.

El presente proyecto de investigación también resulta ser de alta utilidad ante la comunidad científica, pues en un estudio internacional, además, son escasos los estudios que derivan de la dependencia a los videojuegos y su conexión con la agresividad, siendo que cada vez aumentan las personas con este tipo de adicción.

En tal sentido, el objetivo general fue establecer la asociación entre dependencia de videojuegos y agresividad dentro de jugadores del juego League Of Legends en América del Sur, 2022.

Además de esto, se establecieron los siguientes objetivos específicos; establecer la asociación existente sobre dependencia a videojuegos y agresión verbal; comprobar la asociación existente sobre dependencia a videojuegos y la ira; comprobar la asociación existente entre la dependencia a videojuegos y la agresión física; comprobar la asociación existente entre la dependencia a videojuegos y la hostilidad; identificar los grados de dependencia de videojuegos; identificar los grados de agresividad.

Asimismo, se propuso la siguiente hipótesis general: H₁: Existe asociación entre dependencia de videojuegos y agresividad.

II. MARCO TEÓRICO

En Pakistán, Shabbir et al (2020) realizaron un estudio sobre la correlación entre adicción a videojuegos y agresividad en 160 adultos jóvenes, usando dos instrumentos: Inventario de adicción al Juego para adultos y el cuestionario de agresividad (AQ), donde se obtuvieron resultados de una correlación significativa negativa con la variable agresividad, ira y agresión física, resaltando que jugar a los videojuegos puede convertirse en una fuente de liberación en torno a la agresividad y, por tanto, de disminución de la excitación fisiológica.

También en Pakistán, Shahbaz et al. (2021) realizaron una investigación entre el impacto del exceso de los videojuegos en la agresividad y la capacidad cognitiva de los jugadores, con una muestra de 260 video jugadores entre 11 y 35 años de edad, utilizando la encuesta de videojuegos, el cuestionario de agresión (AQ), la escala de atención plena (MAAS), obteniendo como resultado que la amplitud del tiempo está significativamente correlacionada positivamente con la agresión y de negativamente con la capacidad cognitiva.

En la India, Sahi (2021) efectuó una investigación evaluando la relación entre los juegos en línea y la agresión, con 300 jóvenes, 150 varones y 150 damas, cursando la edad de 14 y 16 años, donde se utilizó el cuestionario de juego online problemático – forma corta (POGQ-SF) y el cuestionario de agresión (AQ), donde se obtuvieron asociaciones positivas entre los juegos en línea y las variables de agresividad, resaltando la agresión verbal, la hostilidad, la ira y la agresión total.

En Birmania, Aung y Chit (2020) investigaron sobre la reciprocidad de adicción a juegos y agresividad en 554 universitarios de Sagaing, manejando la escala de adicción al juego (GAS) y el cuestionario de agresión (AQ), donde se reveló que la adicción al juego de los estudiantes estaba correlacionada significativamente con el comportamiento agresivo, agregando que la adicción a los videojuegos es un predictor clave del comportamiento agresivo.

En Turquía, Yilmaz et al (2018) hicieron un estudio sobre la correlación entre adicción a juegos online y sentimientos de soledad, la agresividad y las tendencias de depresión, la muestra constó de 276 estudiantes de secundaria, manejando la escala de adicción a juegos-online, la escala de soledad de UCLA, la escala de agresividad (AQ), además de la escala de depresión de BECK,

dando en su resultado la validez de una analogía significativa sobre la adicción a juegos online y agresividad, asimismo, resaltan que debido a la adición de videojuegos en línea el sentimiento de soledad, la agresividad y la depresión aumentó un poco.

En Ecuador, Vásquez y Villamar, (2020) establecieron la mayor incidencia de los tipos de conductas agresivas en jugadores de videojuegos-online en su investigación, donde se manejó el cuestionario de agresión (AQ) y la prueba de personalidad de Jugadores de Bartle, donde se obtuvo que en el 90% de los participantes respondió que los videojuegos que motivan al jugador a tener comportamientos agresivos son de tipo Shooter y MOBA, donde los más nombrados son League Of Legends y Dota 2, asimismo entre los tipos de agresividad el más predominante fue el verbal.

En República Dominicana, Cedeño y Méndez (2021) establecieron una relación entre conducta agresiva y el uso de videojuegos, usando una muestra de 400 jóvenes de 18 a 23 años, como resultado, obtuvieron que el 65% y el 67% de los evaluados mostraron evidencias que el uso de videojuegos generaba conductas agresivas, recomendando que los jóvenes tomen conciencia sobre el particular efecto de los videojuegos en su conducta, así como en el comportamiento social.

En Argentina, Amador (2018) dentro de su investigación, buscó establecer la correlación existente de agresividad con la impulsividad dentro de usuarios de videojuegos online y no usuarios de videojuegos, utilizando la encuesta de agresividad (AQ) y la escala de impulsividad de Barrat, con una muestra conformada por 100 personas, concluyendo que no existen diferencias significativas entre impulsividad y agresividad de usuarios y no usuarios de videojuegos.

Dentro de Corea, Yuh (2018) ejecutó una investigación sobre la relación entre la agresión, los factores sociales y la adicción a los videojuegos de internet, en 263 participantes coreanos de sexo masculino, manejando la escala escolar del desarrollo longitudinal de la juventud de Rochester, la escala de ambiente familiar (FES) y el cuestionario de agresión (AQ), consiguiendo resultados donde la agresión y los factores sociales se relacionaron significativamente con la

adicción a videojuegos, además, resaltó que es preferible prestar atención a la agresividad y las relaciones sociales cuando se trabaja con la adicción a los videojuegos.

En Perú, Zapata (2021) ejecutó un estudio para establecer la correlación de agresividad y dependencia de videojuegos, utilizando como muestra 351 jugadores de free fire en América del Sur, utilizándose el cuestionario de agresión (AQ), y el test de dependencia de videojuegos a los videojuegos (TDV), obteniendo una resolución de la existencia de analogía alta sobre agresividad y dependencia de videojuegos.

Por otro lado, en Arequipa, Polanco (2020) ejecutó un análisis para ver la relación entre adicción a videojuegos y agresividad, con una muestra de 150 estudiantes de secundaria, donde se emplearon el test de dependencia de videojuegos (TDV), y el cuestionario de agresión (AQ), encontrando la existencia de niveles medios entre las variables, concluyendo que existe una analogía inversa y significativa entre la dependencia a videojuegos y la agresividad.

En Tacna, Flores (2020) hizo un estudio para determinar la de dependencia de videojuegos y agresividad, la muestra a tomar fueron 297 jóvenes, utilizando los instrumentos del test de dependencia a los videojuegos (TDV) y el cuestionario de agresión (AQ), dando el resultado que confirma la existencia de una analogía baja, pero significativa entre ambas variables.

En Trujillo, Faya y Gonzales (2020) ejecutaron un análisis para determinar la similitud de adicción a los videojuegos y agresividad, con 347 adolescentes, manejando el cuestionario de agresión (AQ), y el test de dependencia a videojuegos (TDV), donde la solución confirmó la existencia de una correlación moderada entre adicción a los videojuegos y agresividad, donde se destacó que la única dimensión con nivel bajo de correlación fue hostilidad.

En el distrito de Comas, Condor (2019) realizó un estudio con la intención de determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad, con una muestra de 300 estudiantes, siendo estos escolares de 3.º a 5.º grado de secundaria, empleando el test de dependencia a los videojuegos (TDV) y el cuestionario de agresión (AQ), donde el resultado confirmó la existencia de una

analogía directa débil y demostrativa entre dependencia a videojuegos y agresividad.

Dentro del Callao, Vidal (2020) elaboró un estudio con la intención de comprobar la correspondencia entre dependencia a videojuegos y agresividad en 215 jóvenes entre 14 y 18 años, utilizando el test de dependencia de videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco, así como el cuestionario de agresividad (AQ), donde se evidenció una analogía directa y significativa sobre dependencia a videojuegos y agresividad, dejando en claro que mientras mayor dependencia a videojuegos exista mayor agresividad habrá.

En Ate, Arteaga (2018) realizó una investigación para comprobar la analogía de dependencia a videojuegos y agresividad, con una muestra perteneciente a 100 adolescentes entre 12 a 19 años, utilizando el test de dependencia a los videojuegos (TDV) de Marco y Chóliz; así como el cuestionario de agresión (AQ), concluyendo con la existencia de una relación moderada demostrativa, dando a entender que ante una mayor dependencia a videojuegos existirá un nivel alto de agresividad.

Con base en lo expuesto, los videojuegos, según Zyda (2015) son concursos mentales, donde se juega con un ordenador, con reglas para divertirse, recrearse o ganar una apuesta. Asimismo, Gil y Vallovera (2012) refieren al término de videojuegos y su uso, como un concepto de toda conducta que una persona realiza dentro de una plataforma, donde se pasa por distintos obstáculos en un entorno virtual. Por otro lado, Pereira y Alonzo (2017) mencionan que los videojuegos han generado una adhesión en las personas, siendo su público de niños, jóvenes y adultos, transformándose en una parte relevante dentro de la cultura, el pasatiempo y actividades de descanso.

Con respecto a Dependencia a videojuegos, se ha considerado dentro de otras adicciones que se relacionan con la tecnología Griffiths (1995), dando un énfasis en ser de implicación conductual a una adicción compulsiva entre el hombre y la máquina; como lo menciona Carretero (2011), quien manifiesta que la adicción a videojuegos se centra más en aspectos emocionales, siendo que ocasiona un resultado demasiado atrayente en los jugadores que están dentro de un ordenador, Remigio (2016) menciona que la adicción, dentro del modelo

teórico de Marlatt, como un patrón de conductas predispuestas de forma biológica, psicosocial y social, donde se resalta que aquellos individuos con menores habilidades cognitivas y emocionales, podrían perder el control y comenzar un uso persistente a pesar de las consecuencias que el videojuego le pueda traer. Dickerman et al (2008) también refiere que estos mismos resultados ocasionan efectos negativos en el ámbito social, siendo que limitan los vínculos amicales con las demás personas, siendo el aislamiento social, distanciándose de amigos y padres, con lo que se postergan las actividades familiares que antes solían hacer, y también dejando varias de las obligaciones y responsabilidades para seguir en el juego.

En ese mismo aspecto, Rodríguez et al (2012) refiere que los videojuegos están incluidos dentro de la adicción a las nuevas tecnologías, dándose por un consumo abusivo de la computadora, el celular, la web e incluso las redes sociales, siendo principalmente adolescentes y jóvenes quienes son más propensos a obtenerla. Dentro de estas adicciones, se disponen dos clases según la participación del sujeto: a) adicción pasiva: producida por la televisión, influyendo al sujeto con sus contenidos y aislando su contacto con el entorno que lo rodea; b) adicción activa: se origina por el internet, el videojuego, el uso del chat y otros, esta produce aislamiento social, problemas de autoestima, económicos, y afecciones al equilibrio psicológico del sujeto.

Desde el aspecto histórico, Chóliz y Marco (2011), la adicción a los videojuegos no fue reconocida como una adicción en el DSM-IV y el ICD-10, esta condición también fue mencionada debido a su asociación con la adicción a los videojuegos por la American Psychiatric Association en 2007, que declaró que no se consideraba La adicción a los videojuegos como enfermedad mental. Después de eso, la adicción a los videojuegos no se definió como una adicción, ya que los trastornos adictivos ni siquiera estaban definidos en las guías, sino como juego patológico, que se incluyó en la clasificación de los trastornos del control de impulsos, que recientemente se incluyó como un trastorno adictivo en la DSM-V (American Psychiatric Association, 2011).

Asimismo, Carbonell (2020) refiere que después de haberse introducido el trastorno por uso de videojuegos en el DSM V y el CIE 11, se tomaron medidas basadas en el uso recurrente y persistente, el cual refiere a la dependencia a

videojuegos como un comportamiento disfuncional persistente del juego que sobrelleva un malestar característico por un periodo anual, donde se menciona tanto a los videojuegos en línea como los que no necesitan conexión a internet.

Robles (2015) menciona al término de adicción como una condición donde el organismo se adapta a la presencia de una droga, donde la ausencia genera un grado de abstinencia, generalmente asociado con la dependencia psicológica que es entendida como una sensación de la persona sobre la necesidad de algo para satisfacer la dependencia adquirida.

Asimismo, Muros et al. (2013) explican que la dependencia de videojuegos se da cuando la satisfacción de jugar que existía en un principio, no satisface completamente al jugador, por lo que termina necesitando de periodos más largos para jugar, de manera que satisfaga los deseos de seguir jugando. Chóliz y Marco (2011), refieren que, ante una adicción a videojuegos, dentro de la persona puede surgir abstinencia, tolerancia a estar por bastante tiempo jugando, problemas producidos por el uso y el conflicto de control junto a un posible aislamiento social.

Chóliz y Marco (2011) en su test de dependencia de videojuegos (TDV) definen 4 dimensiones para dependencia videojuegos, siendo estos los siguientes: abstinencia, referido al malestar por la negación al uso de videojuegos; abuso y tolerancia, concerniente al juego progresivo, donde no hay un control del uso de videojuegos; problemas ocasionados por los videojuegos, referente a consecuencias negativas que afectan el entorno social del individuo y a su salud; dificultad de control, respectivo al nulo control sobre el juego, donde existe un deseo de seguir jugando, incluso después de haberlo hecho por horas.

Asimismo, Balerdi (2011) refiere que la adicción a los juegos violentos y la agresión tiene una relación directa; es decir, mientras que un jugador esté expuesto al juego por tiempo prolongado sin supervisión, esto puede ocasionar que se vuelva a agresividad, tenga pensamientos violentos, tenga acciones violentas o interactúe con personas de forma negativas y agresivas.

Referente a ello, Chóliz (2011) menciona que, aunque no se trate de una de las funciones que el juego debe de tener, este es un aspecto fundamental, puesto que un juego de contenido violento puede ser instrumento de modelado y

moldeamiento de la agresividad, o al menos de permisividad y aceptación de la violencia, siendo esta una cuestión sobre la que prestar más atención.

Del mismo modo, referente a los videojuegos, Tejeiro et al (2009) expresa que, aunque un videojuego puede tener beneficios positivos para un niño, como entrenar el cerebro y retener conocimiento, sin embargo, también tiene algunos efectos negativos que disponen de preocupación: estos son el bajo rendimiento académico, adicción, agresividad y aislamiento social; aunque Griffiths (2010) refiere que jugar videojuegos de forma excesiva no hace que los individuos se vuelven adictos, tampoco que se generen resultados negativos.

En cuanto a la abstinencia, Velasco (2012) indica que se trata de un conjunto de síntomas de gravedad, que se producen como consecuencia de una interrupción o reducción del consumo de psicoestimulantes que han sido utilizados durante un largo período de tiempo y/o en dosis elevadas. Asimismo, Ruiz, (2010) menciona que la abstinencia es una condición aguda que pondría en riesgo la subsistencia del ser humano, lo cual comprende ciertos trastornos físicos y mentales en los que el individuo es dependiente de drogas o sustancias, manifiesta irritación nerviosa y deja de consumir el producto de manera abrupta.

Por otro lado, Chóliz y Marco (2013) refieren que la abstinencia llevada al campo de los videojuegos tiene de síntomas un malestar al interrumpirse el juego o la conexión a la web, también al estar mucho tiempo desconectado sin poder usar el juego, lo que produce una interferencia dentro de las actividades diarias de la persona.

En cuanto al abuso y tolerancia, Martos (2010) menciona que el ser humano, al estar buscando el efecto inicial que se recibe cuando se está presente ante una misma sustancia prolongadamente, desencadena mecanismos que intentan volver al estado anterior, generando una necesidad de incrementar las dosis para poder llegar a sentir los efectos deseados, acoplando al sistema nervioso para que pueda resistirse a los efectos. En cuanto a Velasco (2012) menciona que es la necesidad de grandes cantidades de la sustancia dependiente para poder lograr el efecto deseado al consumirla, lo que provoca la misma reducción de efectos con el uso prolongado en el deseo insatisfactorio de grandes cantidades, sobrellevando un abuso de la misma. Asimismo, Chóliz y Marco (2013)

mencionan que el abuso y la tolerancia dentro de los videojuegos, se da cada vez que el jugador necesite conectarse durante más tiempo o a más juegos, generando que el efecto inicial de juego no sea suficiente y requiera de tiempos más prolongados para jugar y satisfacer el deseo de juego.

En cuanto a problemas ocasionados por los videojuegos, Tapia y Ruiz (2021) refieren que dentro de los problemas del uso excesivo de los videojuegos se encuentran la toxicidad, frustración y actitudes destructivas, teniendo en cuenta que también disminuye el contacto social y puede generar casos de obesidad al estar sentado durante tanto tiempo frente a la pantalla. Asimismo, Marco y Chóliz (2013) mencionan que dentro del uso excesivo de videojuegos se resta otras actividades importantes de la vida diaria, los estudios o la realización de otras aficiones.

En torno a dificultad de control, Levy (2013) menciona que la persona al iniciar la actividad tiene una intención de un tiempo dedicado, pero se encuentra incapaz de dejar de hacerla, a pesar de que el mismo uso prolongado le produzca un daño en ese momento o en uno próximo; aunque la misma persona desee controlar el impulso del uso, generando una conducta dependiente. Referente a esto, Marco y Chóliz (2017), refieren que la dificultad en el control se caracteriza por el problema o conflicto al dejar de jugar, aunque no sea eficaz o adecuado para su realización durante un momento o situación predeterminado.

En cuanto a agresividad, Buss (1961) menciona que la agresividad es la reacción de un individuo en cuanto a su personalidad, dicha reacción busca generar daño a otro, constituyéndose en diversas acciones de ataque, las cuales dependen de la situación y la circunstancia, Buss (1989) los eventos o circunstancias son indicadores para desencadenar la agresividad del individuo, estos se clasifican en tres estilos: físico-verbal, verbalmente agresivo, llegando a la agresión e incluso al asesinato; activo-pasivo, referente a la agresividad activa o reprimida; directo-indirecto, categorizado por agresión directa.

Asimismo, Contini (2015) define a la agresividad como una necesidad importante para la supervivencia en la vida, siendo esta como cualquier tipo de ataque o daño de un individuo a otro en cualquier situación o circunstancia, siendo física o verbalmente. Por otra parte, Bandura (1963) menciona dentro del

aprendizaje por observación, si un niño visualiza un comportamiento agresivo, existen posibilidades altas de que aquel tipo de conducta se reproduzca en el menor, y si, en ocasión, obtiene un resultado satisfactorio, es probable que se repita dicha conducta. Bandura (1975) la agresión o agresividad es una conducta que causa deterioros a un ser vivo o cosa, puede optar por lesiones de forma psicológica y/o física, de forma intencional o accidental, esta misma es aprendida de una u otra manera, las cuales se perfeccionan mediante la enseñanza directa u observada. Siendo así, Buss y Perry (1992) en cuanto a la agresividad, mantiene su definición dada sobre una conducta ejecutada con el afán de hacer daño o generar un malestar a otro individuo, en defensa propia o para evitar un posible daño.

Por otro lado, Lodoño (2010) dice que la agresividad está mantenida dentro de los individuos desde que nace y que esta puede ser expresada a partir de ciertas experiencias que se presenten dentro de su vida. Matalinares et al (2012) describen a la agresión como la expresión ampliada, abierta, direccionada y que se puede observar, materializada en un acto violento. Bandura (1973) también refiere que la misma agresión es un comportamiento que genera algún tipo de daño a la persona, asimilándose tras una exposición paulatina de la agresividad, como consecuencia de la experiencia, ya que los seres humanos adquieren por susceptibilidad estos comportamientos y estrategias agresivas y/o violentas mediante la observación, donde influye de forma vital la familia, con correctivos de violencia física, lo que produce un moldeamiento de acciones violentas que dañan a las personas en su infancia y adolescencia y que siguen establecidas con el paso de las generaciones.

Referente al aspecto filosófico, Massanet (2011) refiere que Aristóteles, y Kant, mencionan a la agresión como algo propio del ser humano, algo que nace de lo instintivo y se produce de forma impulsiva; de la misma manera con las emociones referentes al estado negativo, la envidia, el miedo, el desprecio, el odio y el enojo, eran consideradas como un repertorio de emociones relacionadas con la agresión y a la humanidad, refiriendo este punto a Descartes; por contraparte, Hume refería a las emociones como enojo e ira como algo que es característico de los humanos y que cada individuo poseía dentro de sí.

Asimismo, Guevara (2021), refiere que filósofos como Platón, Pitágoras y Sócrates, priorizaron el cerebro como órgano del pensamiento de la inteligencia, ya que como el mismo platón sostenía: el alma racional habitaba en el cerebro, incluyendo a las sensaciones y los movimientos de voluntad, donde se incluyen las emociones positivas y negativas; Descartes también se refiere a ellas dentro de sus libros, que todas las acciones son premeditadas, pensadas, desde una agresión verbal, agresiones psicológicas, que terminasen agresiones físicas; todas ellas están dentro de las garras de la violencia.

Mencionando la teoría social de Bandura, Carrasco y Gonzales (2006) refieren que existen tres tipos de mecanismos relacionados con la agresividad: a) Los mecanismos que dan origen a la agresión, dado por medio del aprendizaje observacional y experiencia directa; b) mecanismo incitador de agresión, que interviene cuando hay un acontecimiento que resulte contrario a los deseos propios (agravios u otros similares) y que también puede existir un reforzamiento de conducta, sean órdenes o alucinaciones; c) mecanismos que conservan la agresión, estos son catalogados como refuerzos, externos, vicarios o de un mismo auto refuerzo.

De este mismo modo, también se puede agregar la teoría de la frustración – agresión establecida por Dollard y Miller, descrita en Laura et al. (2000) donde se refiere que el comportamiento agresivo se origina cuando el individuo siente una interferencia para lograr una meta o un logro a alcanzar, donde las necesidades conllevan a un estado de frustración y que, a su vez, conllevaría a una conducta agresiva.

Buss y Perry (1992, citados en Matalinares, 2012) dentro del cuestionario de agresividad (AQ) mencionan cuatro dimensiones, siendo éstas: agresividad física: referido al daño físico de una persona a otra o hacia él mismo; agresividad verbal, referido a los insultos y verbalizaciones concernientes a burlas para perjudicar a otros; ira, referente a un estado emocional acercado al enfado, rabia y furia; hostilidad, concerniente a actitudes negativas que conducen a comportamientos agresivos.

En cuanto a agresividad física, Buss (1961) menciona que es todo ataque a un ser vivo por factores corporales, sean brazos, piernas o cualquier parte del

cuerpo, que son manifestadas en conductas motrices y acciones físicas que dañan el organismo a nivel corporal. Por otro lado, Valzelli (1983) refiere que es considerada como toda conducta que se expresa mediante una respuesta corporal para contrarrestar una amenaza física o psicológica.

En cuanto a agresividad verbal, Cuello & Oros (2013) refieren que este tipo de agresión es caracterizado por el ataque hacia una víctima a través de gritos, amenazas, discriminación y otras formas peyorativas de intimidación que pueden provocar angustia e incomodidad a otro. Además, Solberg y Olweus, (2003) indican que la agresión verbal se exterioriza a través de empujones y cualquier maltrato físico, haciendo uso del cuerpo o de una cosa para hacer una lesión a otro individuo.

En cuanto a ira, Spielberger et al. (1983) la definen como un estado emocional caracterizado por sentimientos de enojo y malestar de diversa intensidad; esta se formaliza como una conexión antagónica para la hostilidad, y una actitud evaluativa negativa; y la agresividad, conducta realizada para infligir daño a un ser vivo o cosas. Con respecto a esto, Spielberg (1991) también menciona que se establece como una acción que provoca reacciones fisiológicas y psicológicas ante una situación o persona que genera miedo, amenaza, daño u otro.

En cuanto a hostilidad, Barefoot (1992) refiere que incluye componentes cognitivos, emocionales y conductuales, tales como los sentimientos negativos hacia los demás, resultantes de las reglas que hacen posible la conducta amenazante, incluyendo algunos estados emocionales, que pueden ser: indignación, furia, rencor, inquietud y ofensa, donde el ataque es el modo más destacable. Asimismo, Moscoso (2008) menciona que la hostilidad es una respuesta emocional que incluye sentimientos de ira y tiene una connotación primaria que hace que el comportamiento sea vulnerable a la violencia.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

Se manejó el tipo básico, Concytec (2018), concierne al conocimiento completo de los datos de fenómenos mediante una observación o relación que son establecidos entre los entes. Asimismo, fue de nivel descriptivo/correlacional, Hernández y Mendoza, (2018) por originarse de una hipótesis causa-efecto, que permite relacionar variables.

3.1.2 Diseño de investigación

Fue no experimental, Arias y Covinos (2021), ya que no hay condiciones experimentales para las variables, los participantes son evaluados sin alterar la situación y las variables de estudio no son manipuladas. Asimismo, fue transversal, ya que los datos son recogidos en un solo momento y solo una vez.

El enfoque utilizado fue cuantitativo, Guillen et al (2020), corresponde a un enfoque que aplica la estadística para probar la veracidad o falsedad de una hipótesis, donde se emplea la recopilación y la indagación de datos con el objetivo de responder a la problemática de un estudio.

3.2 Variables y operacionalización

Variable: Agresividad

Definición conceptual

La agresividad es referida a un tipo de respuesta constante y permanente, Buss y Perry (1992), agrupada por dos emociones sobresalientes: la ira y la hostilidad, donde se expresa una conducta ejecutada con el afán de hacer daño físico y/o verbal para generar un malestar a otro individuo, en defensa propia o para evitar un posible daño.

Definición operacional

La variable fue evaluada con el cuestionario de agresividad (AQ) de Buss y Perry, (1992) validado por Matalinares (2012), que cuenta con 29 ítems y cuatro dimensiones: agresividad Física, agresividad Verbal, hostilidad e ira y en cinco niveles de alternativas: completamente falso para mí; bastante falso para mí; ni

verdadero, ni falso para mí; bastante verdadero para mí; completamente verdadero para mí.

Indicadores

Agresividad física: agresión hacia sus compañeros, peleas, golpes; agresividad verbal: discusiones, insultos, amenazas; hostilidad: sensación de infortunio y/o injusticia, componente cognitivo, componente emocional; ira: irritabilidad, furia, cólera.

Escala de medición

Ordinal.

Variable: Dependencia de videojuegos

Definición conceptual

La dependencia a videojuegos, como refieren Chóliz y Marco (2011), es un comportamiento descontrolado y alterado, como una sensación subjetiva del usuario hacia el uso del juego persistente, que afecta dentro de la conducta y el aspecto psicológico, en la familia, trabajo, relaciones interpersonales, así como el ámbito laboral y escolar.

Definición operacional

La variable fue evaluada con el test de dependencia de videojuegos de Marco y Chóliz (2011), validado por Blas et al (2017), que cuenta con 25 ítems dentro de cuatro dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control. Asimismo, se divide en 4 alternativas: Totalmente en desacuerdo, un poco en desacuerdo, neutral, un poco de acuerdo y totalmente de acuerdo.

Indicadores

Abstinencia: Irritabilidad, frustración, ansiedad y enfado; abuso y tolerancia: irresponsabilidad, insatisfacción, abandono de actividades, negligencia, desorganización; problemas asociados a los videojuegos: privación de sueño, disminución de actividades en el ámbito social y familiar, abandono, baja productividad; dificultad de control: permanencia en el juego, ansiedad.

Escala de medición

Ordinal.

3.3 Población y Muestreo

3.3.1 Población

Estuvo compuesta por jugadores de League Of Legends, quienes pertenecen a la región de América del sur, al abarcar una gran cantidad de población, se desconocía la cantidad exacta de usuarios que cumplían específicamente las circunstancias, siendo que era una población infinita. Estos fueron integrados mediante el mismo juego, así como dentro de grupos donde se reúnen varios jugadores del servidor del juego, enfocado en América del Sur.

3.3.2 Muestra

Fue por conveniencia, tomándose a todos los participantes del estudio, quienes respondieron a los instrumentos presentados con una resolución correcta sobre la evaluación, que tuvo una participación de 1672 jugadores. Los encuestados fueron reunidos desde la misma aplicación del juego, así como de diferentes grupos de Facebook y Discord, basándose en la población de América del Sur, quienes fueron encuestados en el tiempo aproximado de 1 mes mediante un formulario de Google.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Técnicas

Se utilizó la encuesta, López & Fachelli (2015) se define como una técnica que hace uso de instrumentos para la recolección de datos, incluyéndose los cuestionarios, test o escalas. Referente a esto, la encuesta fue a través de la virtualidad en un formulario de Google.

3.4.2 Instrumentos para recolección de datos

Para medir la variable agresividad, se utilizó el Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry (1992), originada en Estados Unidos. Su objetivo es medir la conducta agresiva. Puede administrarse con un tiempo medio de 20 a 30 minutos y se puede aplicar a adolescentes y adultos. El objetivo del cuestionario es determinar el nivel de agresividad en niveles bajos, medios y

altos. Consta de 29 ítems que evalúan 4 dimensiones: Agresión física, agresión verbal, hostilidad e ira.

El presente cuestionario se adaptó para las personas de habla hispana, donde se trabajó con muestras españolas, conservando el tamaño y las preguntas (Andreu et al, 2002; García et al 2002), después de ello, tuvo su validación dentro de Latinoamérica, obteniendo validez y confiabilidad propicia (Reyna et al 2011; Cruz & Padilla, 2013; Pérez et al. 2013; Matalinares et al. 2012). Se utilizará la adaptación de Matalinares et. al. (2012) donde se instauró una alta fiabilidad ($\alpha= 0,83$) y la presentación de una validez de constructo mediante el análisis factorial, otorgando una explicación del (60,819%) de la varianza acumulada.

Asimismo, se utilizó el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV), desarrollado por Chóliz y Marco (2011) en España, para calcular la variable de dependencia a los videojuegos. Este instrumento de evaluación fue adaptado a posteriori dentro de la población peruana por Edwin et al (2017), obteniendo una elevada consistencia interna ($\alpha= 0,94$), donde se establece los niveles de dependencia a los videojuegos en los jugadores.

Se desarrolló mediante 25 ítems, manteniendo una alta consistencia interna. Su validez de constructo se obtuvo a través de un análisis factorial exploratorio y un análisis factorial confirmatorio, dividiéndose en cuatro dimensiones: Abstinencia, Abuso y tolerancia, Problemas asociados a los videojuegos y Dificultad de control. Entre estos, principalmente se comienza con los 14 ítems, que se dan una escala tipo Likert, que va de 0 a 4, siendo indicadores de acuerdo o desacuerdo (0, totalmente de acuerdo; 1, ligeramente en desacuerdo; 2, neutral; 3, ligeramente de acuerdo; 4, totalmente en desacuerdo). Continuando con los 11 ítems restantes, se da una respuesta a través de una escala tipo Likert, que va de 0 a 4, siendo indicadores de frecuencia (0, nunca; 1, rara vez; 2, a veces; 3, frecuentemente y 4, casi siempre).

3.5 Procedimientos

Se realizó una carta hacia los autores de los instrumentos solicitando su próxima utilización; al obtener el permiso de los autores, se ejecutó una validez de contenido del instrumento: cuestionario de agresividad (AQ) de Buss y Perry

(1992); después de ello, se procedió con la digitalización de los instrumentos de evaluación en formato de Google Form, incluyendo el consentimiento informado; se buscó grupos de usuarios asociados al juego league of legends; se analizó y comparó la cantidad de las personas que acceden a dichos grupos que pertenezcan a la región de América del Sur, donde se registró grupos que se utilizaron para el proceso de la investigación; además, se contactó con los propietarios de los grupos para explicarle la importancia de la investigación y su motivo para ser ejecutado, así como la solicitud de publicar una invitación a los jugadores con la intención de que participen en la evaluación de los instrumentos; asimismo, se verificó el desarrollo del proceso de recolección de datos, se organizaron los datos validados del proceso de investigación, así como la producción de la matriz, la ejecución de un análisis estadístico y la tabulación de datos.

3.6 Método de análisis de datos

Se extrajeron los datos conseguidos del Google Form y se convirtieron en tablas de Microsoft Excel, se establecieron las calificaciones proporcionadas a las variables de estudio. Dicho esto, se obtuvieron las evaluaciones y se agruparon los cálculos totales. Los resultados que se obtuvieron en Microsoft Excel se exportaron al programa SPSS versión 25, donde se transformaron las medidas escalares a medias ordinales, categorizándolas según niveles y su proyección en frecuencias de tabla, donde se realizó la prueba de normalidad y las pruebas estadísticas de correlación, dando los resultados con base en tablas que se añadieron dentro del documento presente.

3.7 Aspectos éticos

Se mantuvieron los principios éticos, respetando aquellos alineamientos científicos a través del diseño, desarrollo y validación, informando a los participantes de los objetivos y alcances a calcular. Ante la investigación, se notificó a los participantes con el consentimiento informado, en el que se dejó claro que la encuesta era anónima, manteniendo la confidencialidad de los resultados, la confidencialidad de la información y priorizando los derechos e intereses de los participantes.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Dependencia de videojuegos y agresividad dentro de jugadores del juego League Of Legends en América del Sur, 2022.

Nivel dependencia		Nivel agresividad			Total
		Baja	Regular	Alta	
Bajo	f	117	55	1	173
	%	7.0%	3.3%	0.1%	10.3%
Moderada	f	410	768	14	1192
	%	24.5%	45.9%	0.8%	71.3%
Alta	f	53	215	39	307
	%	3.2%	12.9%	2.3%	18.4%
Total	f	580	1038	54	1672
	%	34.7%	62.1%	3.2%	100.0%

Nota: f: frecuencia, %: porcentaje

En la tabla 1 se visualiza que 10.3% encuestados presentan nivel bajo de dependencia, de los cuales 7% están en nivel bajo de agresividad, luego 71.3% encuestados tienen el nivel moderado de dependencia, de los cuales 45.9% están en nivel regular de agresividad y 18.4% presentan el nivel alto de dependencia, de los cuales 12.9% tienen el nivel regular de agresividad. (inter 1.5)

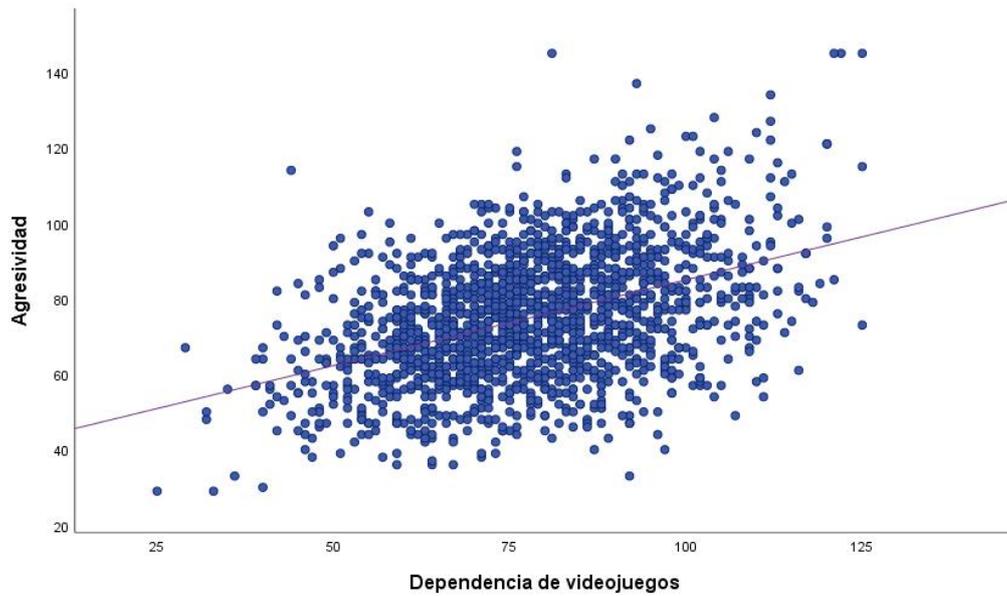


Figura 1

Diagrama de dispersión entre dependencia de videojuegos y agresividad

En la figura 1 se visualiza que la nube de puntuaciones de dependencia de videojuegos y agresividad tienen una tendencia creciente, es decir, a mayor puntuación en dependencia, mayor puntuación en agresividad o menor puntuación en dependencia, menor puntuación en agresividad.

Tabla 2

Dependencia de videojuegos y agresividad dentro de jugadores del juego League Of Legends en América del Sur, 2022.

	Rho de Spearman	Agresividad
	Coefficiente de correlación	.400**
Dependencia a videojuegos	Ho: $\rho=0$	
	Ha: $\rho\neq 0$	
	p-valor	.000
	n	1672

** La correlación es significativa al nivel de .01

En los resultados de la tabla 2 se observa una correlación positiva débil (0.400) entre dependencia de videojuegos y agresividad dentro de los jugadores del juego League Of Legends en América del Sur (Perez, 2008), además esta correlación es significativa al nivel de 0.01. Por lo que existe correlación entre las variables mencionadas.

Tabla 3

Dependencia de videojuegos y agresividad verbal dentro de jugadores del juego League Of Legends en América del Sur, 2022.

Nivel dependencia a videojuegos		Nivel agresividad verbal			Total
		Baja	Regular	Alta	
Bajo	<i>f</i>	104	61	8	173
	%	6.2%	3.6%	0.5%	10.3%
Moderada	<i>f</i>	430	684	78	1192
	%	25.7%	40.9%	4.7%	71.3%
Alta	<i>f</i>	79	162	66	307
	%	4.7%	9.7%	3.9%	18.4%
Total	<i>f</i>	613	907	152	1672
	%	36.7%	54.2%	9.1%	100.0%

Nota: *f*: frecuencia, %: porcentaje

En la tabla 3 se visualiza que 10.3% encuestados presentan nivel bajo de dependencia, de los cuales 6.2% están en nivel bajo de agresividad verbal, luego 71.3% encuestados tienen el nivel moderado de dependencia, de los cuales 40.9% están en nivel regular de agresividad verbal y 18.4% presentan el nivel alto de dependencia, de los cuales 9.7% tienen el nivel regular de agresividad verbal.

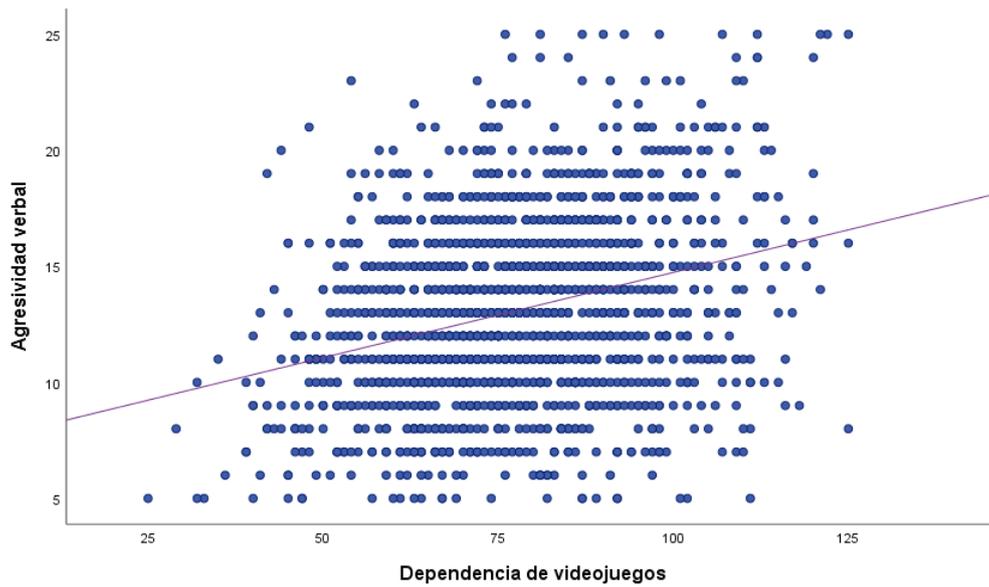


Figura 2

Diagrama de dispersión entre dependencia de videojuegos y agresividad verbal.

En la figura 2 se visualiza que la nube de puntuaciones de dependencia de videojuegos y agresividad verbal tienen una tendencia creciente, es decir, a mayor puntuación en dependencia, mayor puntuación en agresividad verbal o menor puntuación en dependencia, menor puntuación en agresividad verbal.

Tabla 4

Dependencia de videojuegos y agresividad verbal dentro de jugadores del juego League Of Legends en América del Sur, 2022.

Rho de Spearman		Agresividad verbal
Coeficiente de correlación		.277**
Dependencia a videojuegos	Ho: $\rho=0$	
	Ha: $\rho\neq 0$	
	p-valor	.000
n		1672

** La correlación es significativa al nivel de .01

En la tabla 4 se observa como resultado una correlación positiva débil (0.277) entre dependencia de videojuegos y agresividad verbal dentro de los jugadores del juego League Of Legends en América del Sur (Perez, 2008), además esta correlación es significativa al nivel de 0.01. Por lo que existe correlación entre las variables mencionadas.

Tabla 5

Dependencia de videojuegos e ira en los jugadores del juego League Of Legends en América del Sur, 2022.

Nivel dependencia		Nivel de ira			Total
		Baja	Regular	Alta	
Bajo	f	61	107	5	173
	%	3.6%	6.4%	0.3%	10.3%
Moderada	f	228	838	126	1192
	%	13.6%	50.1%	7.5%	71.3%
Alta	f	24	178	105	307
	%	1.4%	10.6%	6.3%	18.4%
Total	f	313	1123	236	1672
	%	18.7%	67.2%	14.1%	100.0%

Nota: f: frecuencia, %: porcentaje

En la tabla 5 se visualiza que 10.3% encuestados presentan nivel bajo de dependencia, de los cuales 6.4% están en nivel regular de ira, luego 71.3% encuestados tienen el nivel moderado de dependencia, de los cuales 50.1% están en nivel regular de ira y 18.4% presentan el nivel alto de dependencia, de los cuales 178 (10.6%) tienen el nivel regular de ira.

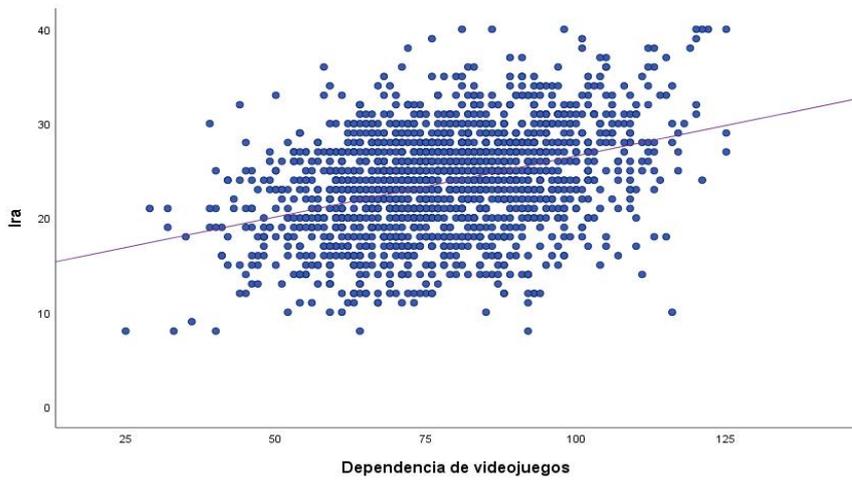


Figura 3

Diagrama de dispersión entre dependencia de videojuegos e ira

En la figura 3 se visualiza que la nube de puntuaciones de dependencia de videojuegos e ira tienen una tendencia creciente, es decir, a mayor puntuación en dependencia, mayor puntuación en ira, o menor puntuación en dependencia, menor puntuación en ira.

Tabla 6

Dependencia de videojuegos e ira dentro de jugadores del juego League Of Legends en América del Sur, 2022.

	Rho de Spearman	Ira
	Coeficiente de correlación	.355**
Dependencia a videojuegos	Ho: $\rho=0$	
	Ha: $\rho\neq 0$	
	p-valor	.000
	n	1672

** La correlación es significativa al nivel de .01

En la tabla 6 se observa como resultado una correlación positiva débil (0.355) entre dependencia de videojuegos e ira dentro de los jugadores del juego League Of Legends en América del Sur (Perez, 2008), además esta correlación es significativa al nivel de 0.01. Por lo que existe correlación entre las variables mencionadas.

Tabla 7

Dependencia de videojuegos y agresividad física en los jugadores del juego League Of Legends en América del Sur, 2022.

Nivel dependencia		Nivel agresividad física			Total
		Baja	Regular	Alta	
Bajo	f	126	44	3	173
	%	7.5%	2.6%	0.2%	10.3%
Moderada	f	704	471	17	1192
	%	42.1%	28.2%	1%	71.3%
Alta	f	127	149	31	307
	%	7.6%	8.9%	1.9%	18.4%
Total	f	957	664	51	1672
	%	57.2%	39.7%	3.1%	100.0%

Nota: f: frecuencia, %: porcentaje

En la tabla 7 se visualiza que 10.3% encuestados presentan nivel bajo de dependencia, de los cuales 7.5% están en nivel bajo de agresividad física, luego 71.3% encuestados tienen el nivel moderado de dependencia, de los cuales 42.1% están en nivel bajo de agresividad física y 18.4% presentan el nivel alto de dependencia, de los cuales 8.9% tienen el nivel regular de agresividad física.

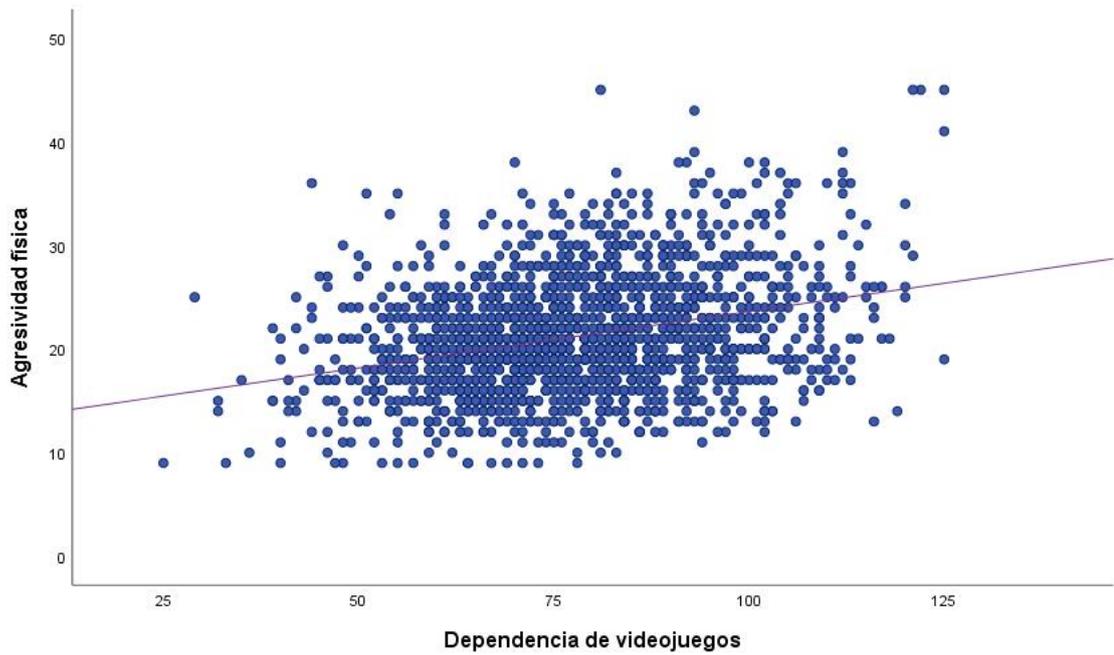


Figura 4

Diagrama de dispersión entre dependencia de videojuegos y agresividad física.

En la figura 4 se visualiza que la nube de puntuaciones de dependencia de videojuegos y agresividad física tienen una tendencia creciente, es decir, a mayor puntuación en dependencia, mayor puntuación en agresividad física, o menor puntuación en dependencia, menor puntuación en agresividad física.

Tabla 8

Dependencia de videojuegos y agresividad física dentro de jugadores del juego League Of Legends en América del Sur, 2022.

Rho de Spearman		Agresividad física
Coeficiente de correlación		.275**
Dependencia a videojuegos	Ho: $\rho=0$	
	Ha: $\rho\neq 0$	
	p-valor	.000
	n	1672

** La correlación es significativa al nivel de .01

En la tabla 8 se observa como resultado una correlación positiva débil (0.275) entre dependencia de videojuegos y agresividad física dentro de los jugadores del juego League Of Legends en América del Sur (Perez, 2008), además esta correlación es significativa al nivel de 0.01. Por lo que existe correlación entre las variables mencionadas.

Tabla 9

Dependencia de videojuegos y hostilidad en los jugadores del juego League Of Legends en América del Sur, 2022.

Nivel dependencia		Nivel de hostilidad			Total
		Baja	Regular	Alta	
Bajo	f	132	40	1	173
	%	7.9%	2.4%	0.1%	10.3%
Moderada	f	596	549	47	1192
	%	35.6%	32.8%	2.8%	71.3%
Alta	f	91	164	52	307
	%	5.4%	9.8%	3.1%	18.4%
Total	f	819	753	100	1672
	%	49%	45%	6%	100.0%

Nota: f: frecuencia, %: porcentaje

En la tabla 9 se visualiza que 10.3% encuestados presentan nivel bajo de dependencia, de los cuales 7.9% están en nivel bajo de hostilidad, 71.3% encuestados tienen el nivel moderado de dependencia, de los cuales 35.6% están en nivel bajo de hostilidad y 18.4% presentan el nivel alto de dependencia, de los cuales 9.8% tienen el nivel regular de hostilidad.

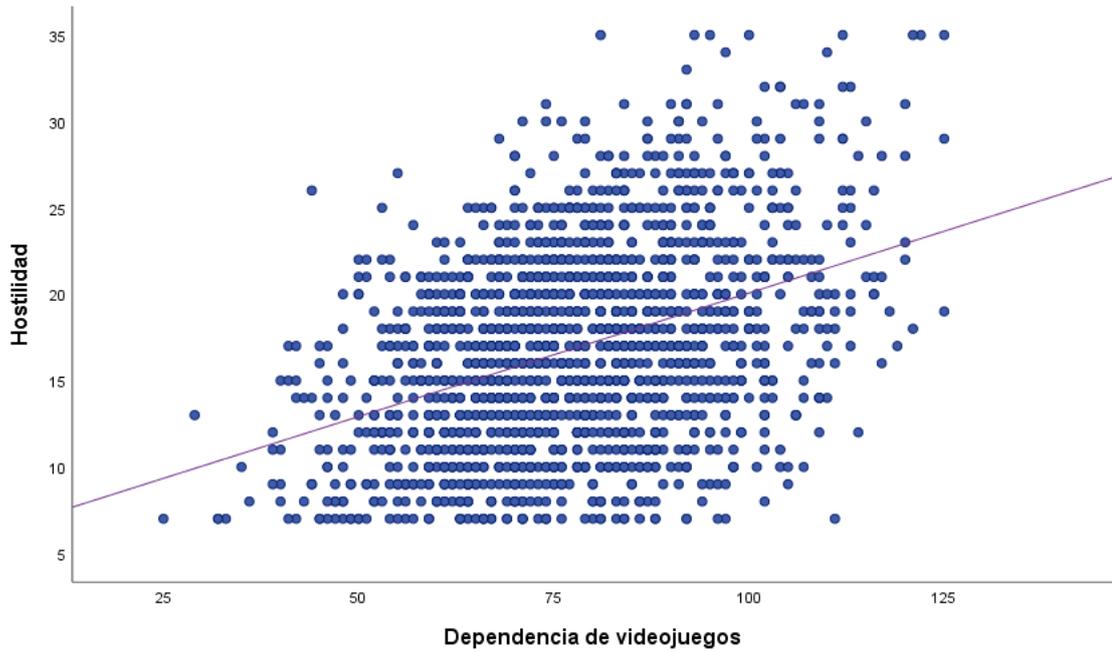


Figura 5

Diagrama de dispersión entre dependencia de videojuegos y hostilidad.

En la figura 5 se visualiza que la nube de puntuaciones de dependencia de videojuegos y hostilidad tienen una tendencia creciente, es decir, a mayor puntuación en dependencia, mayor puntuación en hostilidad, o menor puntuación en dependencia, menor puntuación en hostilidad.

Tabla 10

Dependencia de videojuegos y hostilidad dentro de jugadores del juego League Of Legends en América del Sur, 2022.

	Rho de Spearman	Hostilidad
	Coeficiente de correlación	.364**
Dependencia a videojuegos	Ho: $\rho=0$	
	Ha: $\rho\neq 0$	
	p-valor	.000
	n	1672

** La correlación es significativa al nivel de .01

En la tabla 10 se observa como resultado una correlación positiva débil (0.364) entre dependencia de videojuegos y hostilidad dentro de los jugadores del juego League Of Legends en América del Sur (Perez, 2008), además esta correlación es significativa al nivel de 0.01. Por lo que existe correlación entre las variables mencionadas.

Tabla 11

Grados de dependencia de videojuegos en jugadores del juego League Of Legends en América del Sur, 2022.

Grados	f	%
Bajo	173	10.3
Moderada	1192	71.3
Alta	307	18.4

Nota: f: frecuencia, %: porcentaje

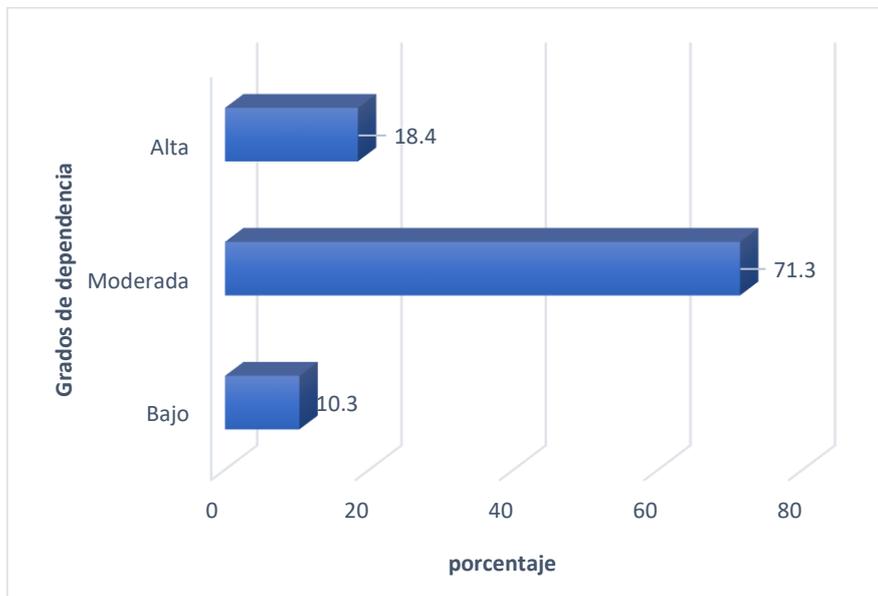


Figura 6

Grados de dependencia de videojuegos en jugadores del juego League Of Legends en América del Sur, 2022.

En la tabla 11 y figura 6 se muestra que el 71.3% de los 1672 jugadores encuestados presentan un grado moderado en dependencia a los videojuegos, luego el 18.4% tienen el grado alto de dependencia y el 10.3% de los jugadores están en el grado bajo de dependencia.

Tabla 12

Grados de agresividad entre jugadores del juego League Of Legends en América del Sur, 2022.

Grados	Frecuencia	Porcentaje
Baja	580	34.7
Regular	1038	62.1
Alta	54	3.2

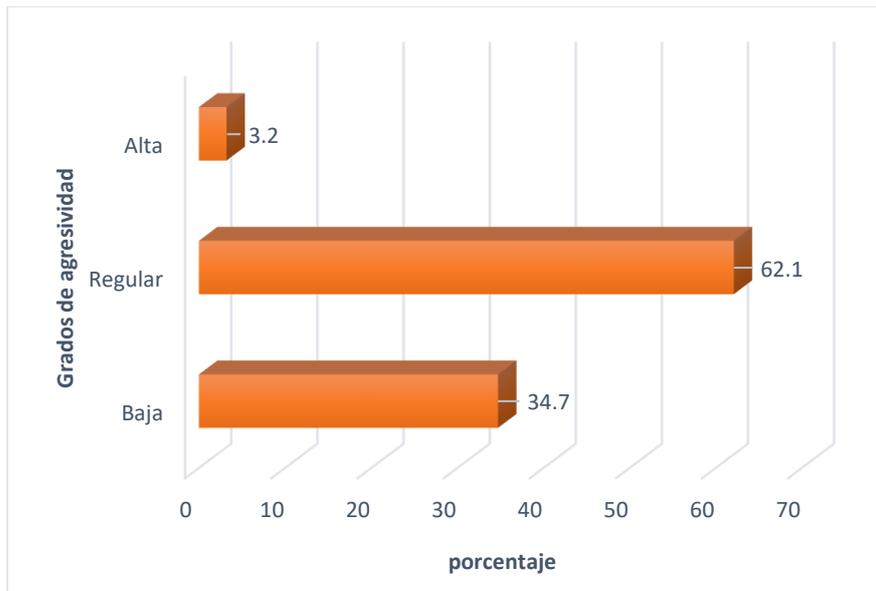


Figura 7

Grados de agresividad entre jugadores del juego League Of Legends en América del Sur, 2022.

En la tabla 12 y figura 7 se tiene que el 62.1% de los 1672 jugadores encuestados tienen el grado regular de agresividad, luego el 34.7% presentan el grado bajo de agresividad y el 3.2% de los jugadores muestran el grado alto de agresividad.

V. DISCUSIÓN

En torno al objetivo general, se obtuvo una relación entre dependencia de videojuegos y agresividad, las mismas se demostraron con una correlación positiva débil (0.400), siendo significativa al nivel de 0.01.

Estos resultados tienen concordancia con los descubrimientos de Flores (2020) quien trabajó con una muestra de 297 jóvenes, confirmando la existencia de una asociación baja, pero significativa entre las variables dependencia a videojuegos y agresividad; y Zapata (2021) quien realizó una investigación con una muestra de 351 jugadores en América del Sur, donde obtuvo resultados de correlación alta con un coeficiente de correlación de 0,380 y una significancia de $0,000 < 0.05$ entre las variables agresividad y dependencia de videojuegos.

Asimismo, se asemeja a los resultados de Condor (2019) con una muestra de 300 estudiantes escolares entre 3.º y 5.º de secundaria, dando un resultado de una asociación directa, débil y demostrativa entre agresividad y dependencia de videojuegos; y Matalinares et al (2013) que investigaron la adicción a internet y agresividad con una muestra de 2255 estudiantes de 3ro a 5to de secundaria del Perú, quienes concluyen que existe una relación positiva.

Por otra parte, también se equiparan a los resultados de Faya y Gonzales (2020), quienes estudiaron la correlación entre dependencia a videojuegos y agresividad en una muestra de 347 estudiantes con el instrumento (TDV) y el cuestionario de agresión (AQ), obteniendo como resultado la existencia de una correlación baja, pero significativa entre ambas variables ($r=.428$; $p<.001$).

Del mismo modo, es similar a los resultados de Vidal (2020), quien realizó un estudio entre dependencia a videojuegos y agresividad en 215 jóvenes entre 14 y 18 años, utilizando el test de dependencia de videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco, así como el cuestionario de agresividad (AQ), donde se evidenció una asociación directa y significativa entre las variables; de la misma manera con la investigación de Arteaga (2018), quien realizó una investigación para comprobar la asociación entre dependencia a videojuegos y agresividad, con una muestra perteneciente a 100 adolescentes entre 12 a 19 años, con el test de dependencia de videojuegos, así como el cuestionario de agresividad, concluyendo con la existencia de una relación moderada demostrativa.

Referente a estos resultados, se pueden contrastar con lo dicho por Balerdi (2011), la adicción a los videojuegos está relacionada con la agresión, cuando un jugador esté expuesto por tiempo prolongado, este puede tener comportamientos agresivos, pensamientos negativos y fomentar una interacción negativa; asimismo, con lo dicho por Chóliz (2011) que refiere que los videojuegos violentos pueden ser un instrumento para el modelado de agresividad o al menos de aceptación de la violencia; y, Tejeiro et al. (2009), aunque los videojuegos también pueden traer beneficios positivos, también trasponen efectos negativos, entre ellos la agresividad.

Por contrario a los estudios, Shabbir et al (2020) en su investigación sobre la reciprocidad de la adicción a videojuegos y agresividad en 160 adultos jóvenes, utilizando el Inventario de adicción al Juego para adultos y el cuestionario de agresividad (AQ), los resultados revelaron que la adicción a los juegos tiene una relación significativa ($p < 0,01$) pero negativa con la agresión; asimismo, Polanco (2020) ejecutó una investigación entre adicción a videojuegos y agresividad con una muestra de 150 estudiantes de secundaria utilizando el test de dependencia a videojuegos (TDV) y el cuestionario de Agresión (AQ), mostrando resultados sobre una asociación inversa moderada y significativa entre ambas variables ($r = -.530$; $P < 0.05$).

Esto también tiene concordancia con lo que menciona Griffiths (2010), la utilización de videojuegos de forma excesiva no hace que los individuos se vuelven adictos, tampoco que se generen resultados negativos; o lo que refiere Dickerman et al (2008) donde menciona que la dependencia de videojuegos se relaciona únicamente con problemas de distanciamiento social por el uso excesivo donde se dejan las responsabilidades en el hogar.

En torno al primer objetivo específico, se encontró una correlación positiva débil (0.277) entre ambas variables. Dicho resultado se asemeja al obtenido por Zapata (2021) que evidenció una correlación significativa con un Rho de (0.319) y una significancia de $0,000 < 0.05$, evidenciando que existe una alta relación entre dependencia a videojuegos y la variable agresividad verbal. Del mismo modo, mantiene semejanza a los resultados de Flores (2020) donde se evidencia que la dependencia de videojuegos y la variable agresividad verbal mantiene una correlación significativa con un (Rho = .314), ($p < 0.001$); así como también se

pone en contraste con los resultados de Vidal (2020) quien demostró con sus resultados la existencia de una correlación directa y significativa entre la variable dependencia a videojuegos y agresividad con un ($Rho = 0,128 - p < 0.05$).

Igualmente, los resultados tienen concordancia con Arteaga (2018) donde se puede evidenciar una correlación moderada ($,439$) positiva entre dependencia a videojuegos y agresividad verbal.

Por el contrario, Shabbir et al (2020) obtuvo resultados donde la adicción del juego no está correlacionada significativamente con la variable agresividad verbal ($p < 0.07$).

Del mismo modo, en torno al segundo objetivo específico, se obtuvo una correlación positiva débil ($0.355 - p < 0.01$) entre ambas variables. Estos resultados contrastan con los resultados obtenidos por Zapata (2021), quien obtuvo una alta correlación entre la dimensión ira y la variable dependencia a los videojuegos ($Rho 0,344 - p 0,000 < 0.05$).

Asimismo, se equiparan a los resultados de Flores (2020), quien obtuvo una correlación significativa entre la variable dependencia a videojuegos y la dimensión ira con un ($Rho = ,223 - p < 0.01$); de la misma manera con Arteaga (2018), obtuvo una baja correlación entre dependencia a videojuegos y la dimensión ira ($Rho = ,353$) siendo directa o positiva demostrada por una significancia de ($,000$); también se asemejan a los resultados de Faya y Gonzales (2020), obtuvieron una correlación positiva entre la variable dependencia a videojuegos y la dimensión ira ($Rho = ,394 - p < 0.01$)

Por contraparte a esto, Shabbir et al (2021) obtuvo que la dependencia a los videojuegos y la dimensión ira están correlacionadas negativamente de forma significativa ($p < 0,05$).

En torno al tercer objetivo específico, se obtuvo una correlación positiva débil (0.275) entre las variables dependencia a videojuegos y agresividad física; del mismo modo, Flores (2020) obtuvo resultados similares en torno a una correlación significativa entre dichas variables ($Rho = .326; p < 0.001$).

Igualmente, Faya y Gonzales (2020) obtuvieron una correlación positiva entre adicción a videojuegos y agresividad física según el Rho de Spearman ($.420$);

por su parte, Arteaga (2018) evidenció una correlación positiva moderada (.427) entre dependencia a videojuegos y agresividad física, agregando una significancia de (.000).

Por contraparte a esto, Shabbir et al (2021) obtuvo resultados donde la dependencia a los videojuegos y la dimensión agresividad física están correlacionadas negativamente de forma significativa ($p < 0,01$).

Con respecto al cuarto objetivo, se obtuvo una correlación positiva débil (0.364) entre la variable dependencia de videojuegos y la dimensión hostilidad.

Estos resultados se asemejan a los de Sahi (2021), quien obtuvo una correlación positiva entre los juegos en línea y la dimensión de hostilidad ($p < 0.01$); asimismo con los resultados de Zapata (2021) siendo un Rho de 0,351 y una significancia de $0,000 < 0.05$, comprobando una alta relación entre la dimensión hostilidad y dependencia a videojuegos; Arteaga (2018) obtuvo resultados similares con una correlación positiva moderada (.463); igualmente Vidal (2018) obtuvo que existe una correlación directa positiva entre variable dependencia de videojuegos y la dimensión hostilidad ($\rho = ,240$; $p < 0.05$).

Por el contrario, a los resultados obtenidos, Shabbir et al (2020) obtuvo resultados donde la adicción al juego no está correlacionada significativamente con la variable hostilidad ($p < 0.07$).

En lo que se refiere al quinto objetivo específico, se obtuvo como resultado que el 71.3% de los encuestados presentaron un grado moderado en dependencia a los videojuegos, luego el 18.4% mantenían un grado alto de dependencia y un 10.3% de los jugadores estaban en un grado bajo de dependencia. Esto tal y como refieren Chóliz y Marco (2011) sobre que la dependencia podría generar malestares por la negación del uso de videojuegos; o aspectos negativos que afecten el entorno social del individuo y a su salud, debido a la dificultad de control.

Con relación al sexto objetivo específico, el 62.1% de los encuestados posee el grado regular de agresividad, luego el 34.7% de los presentes manifiestan un grado bajo de agresividad y, por último, un 3.2% de los jugadores muestra el grado alto de agresividad. La agresividad, como menciona Buss (1989) pueden

ser desencadenados por eventos indicadores, estos se clasifican en tres estilos: físico-verbal, verbalmente agresivo, llegando a la agresión e incluso al asesinato; activo-pasivo, referente a la agresividad activa o reprimida; directo-indirecto, categorizado por agresión directa.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Se obtuvo una correlación positiva débil entre dependencia a videojuegos y agresividad, lo cual refiere que a mayor presencia de dependencia a videojuegos habrá una mayor posibilidad de que ocurra agresividad en los jugadores.

Segunda: Se obtuvo una correlación positiva débil entre dependencia a videojuegos y agresión verbal, lo que refiere que a mayor presencia de dependencia a videojuegos resultará en una mayor posibilidad de que los jugadores presenten agresión verbal a través de gritos, insultos o amenazas.

Tercera: Se obtuvo una correlación positiva débil entre dependencia a videojuegos e ira, lo cual refiere que a mayor presencia de dependencia a videojuegos habrá una mayor posibilidad de que los jugadores presenten ira mediante sentimientos de enojo y malestar.

Cuarta: Se obtuvo una correlación positiva débil entre dependencia a videojuegos y agresión física, lo cual refiere que a mayor presencia de dependencia a videojuegos habrá una mayor posibilidad de que los jugadores presenten agresión física a través de golpes o empujones.

Quinta: Se obtuvo una asociación positiva débil entre dependencia a videojuegos y hostilidad, lo que refiere que a mayor presencia de dependencia a videojuegos habrá una mayor posibilidad de que los jugadores presenten hostilidad por medio de sentimientos negativos hacia los demás.

Sexta: En los grados de dependencia, se identificó que el (71.3%) de los 1672 usuarios encuestados presentan un grado moderado en dependencia a los videojuegos, a su vez, el (18.4%) mantienen el grado alto de dependencia y el (10.3%) restante se encuentra en el grado bajo de dependencia.

Séptima: En los grados de agresividad, se identificó que el (62.1%) de los 1672 usuarios encuestados presentan el grado regular de agresividad, también, el (34.7%) presentan el grado bajo de agresividad y el (3.2%) restante muestran un grado alto de agresividad.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda a los futuros investigadores ampliar la muestra o bien, centralizarla en el Perú, debido a que existen pocos estudios centrados en el País como punto específico, solo estudiados desde algunas provincias o colegios.

Segunda: Se recomienda realizar estudios entre las variables, dependencia de videojuegos y agresividad, con variables socio-demográficas como personalidad, competitividad, autoestima y frustración, así poder ampliar el conocimiento y poder obtener resultados más precisos en investigación en torno a la investigación de videojuegos y su uso.

Tercera: Se recomienda revisar las propiedades psicométricas de los instrumentos para las futuras investigaciones, asimismo se sugiere utilizar otros test y cuestionarios para las variables estudiadas.

REFERENCIAS

- Amador, T. G. (2018). Agresividad e impulsividad en usuarios de videojuegos Online. Universidad Abierta Latinoamericana. <https://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC129364.pdf>
- Andreu R., J.M., Peña F., M.E. y Graña G., J.L. (2002). Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. *Psicothema*, 14, 476-482. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/5049>
- Antón, M. (2019). Los Deportes electrónicos (esports): el espectáculo de las competiciones de videojuegos. Universidad Complutense Madrid. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/54986/1/T41009.pdf>
- Arteaga Hilario, T. E. (2018). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/34997>
- Aung, N. Z., & Chit, Y. Z. (2020) THE EFFECT OF GAME ADDICTION ON AGGRESSIVE BEHAVIOUR AMONG UNIVERSITY STUDENTS IN SAGAING DISTRICT. [http://maas.edu.mm/Research/Admin/pdf/30.%20U%20Nay%20Zaw%20Aung%20\(417-428\).pdf](http://maas.edu.mm/Research/Admin/pdf/30.%20U%20Nay%20Zaw%20Aung%20(417-428).pdf)
- Bandura, A. (1975). Análisis del aprendizaje social de la agresión. Emilio Ribes Iñesta y Albert Bandura (recop.), *Modificación de conducta: análisis de la agresión y la delincuencia*. México, Trillas. <https://acortar.link/olJDWT>
- Bandura, A. (1977). *Teoría del aprendizaje social*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Bandura, A. *Aggression: A social learning analysis*. Englewood Cliffs, Nueva Jersey: Prentice-Hall, 1973 Recovery by: <https://psycnet.apa.org/record/1974-00914-000>
- Balardi, F. E. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, (18), 31-39. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3430207>

- Barefoot, J.C. (1992). Developments in the Measurement of Hostility. En H.S. Friedman (Eds.) Hostility, Coping & Health. Washington: American Psychological Association. <https://psycnet.apa.org/record/1991-99033-001>
- Buss, A. H. (1961). The psychology of aggression, New York and London (John Wiley & Sons) 1961. <https://opus4.kobv.de/opus4-Fromm/frontdoor/index/index/docId/6606>.
- Buss, A., & Perry, M. (1992). The aggression Questionnaire. Journal of Personality and Social Psychology, 63(3), 452-459. <https://psycnet.apa.org/buy/1993-00039-001>
- Buss, D. (1989). Sex differences in human mate preferences: Evolutionary hypotheses tested in 37 cultures. Behavioral and Brain Sciences, 12(1), 1-14. doi:10.1017/S0140525X00023992
- Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Retos y oportunidades para clínicos. Papeles del Psicólogo, 2020, Vol. 41 (3). <http://hdl.handle.net/2072/378024>
- Carrasco, M. y González, J. (2006). Theoretical issues on aggression: concept and models. Acción psicológica, 4(2), 7-38. <http://revistas.uned.es/index.php/accionpsicologica/article/view/478/417>
- Carretero, Y. A. (2011). Desarmando el poder antisocial de los videojuegos. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado (REIFOP), 97. <https://revistas.um.es/reifop/article/download/207391/166051/741811#page=97>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. Anales de Psicología/Annals of Psychology, 27(2), 418-426. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Chóliz, M. (2011). PrevTec 3.1: Programa de prevención de adicciones tecnológicas. Valencia: FEPAD. <https://usoresponsablenuevastecnologias.files.wordpress.com/2009/10/prevtec.pdf>

- Concytec, N. (2018). Reglamento de calificación, clasificación y registro de los investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación tecnológica. Obtenido de https://portal.concytec.gob.pe/images/renacyt/reglamento_renacyt_version_final.pdf.
- Cóndor, F. (2019). Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019 (Doctoral dissertation, Tesis de licenciatura, Facultad de Humanidades, Universidad César Vallejo. Lima, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/37373>
- Contini, N. (2015). Agresividad y habilidades sociales en la adolescencia: Una aproximación conceptual. *Psicodebate. Psicología, cultura y sociedad*, 15(2), 31-54. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8176457>
- Cruz-Peréz, J. P., Padilla-Cotto, L., & Sayers-Montalvo, S. K. (2013). Validación del Cuestionario de Agresión con una muestra de adolescentes puertorriqueños/as. *Revista Interamericana de Psicología/Interamerican Journal of Psychology*, 47(3), 365-372. <https://www.redalyc.org/pdf/284/28432389001.pdf>
- Cuello, M. I., & Oros, L. (2013). Adaptación de una escala de agresividad física, verbal y relacional para niños argentinos de 9 a 13 años. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación-e Avaliação Psicológica*, 2(36), 209-229. <https://www.redalyc.org/pdf/4596/459645436011.pdf>
- de África, R. (2019). Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos. *Boletín de la Organización Mundial de la Salud*, 97, 382-383. <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619/es/>
- DFC Intelligence: Global Video Game Consumer Segmentation – Edition March 2022. <https://www.dfcint.com/product/video-game-consumer-segmentation-2/>
- Dickerman, C., Christensen, J., & Kerl-McClain, S. B. (2008). Big breasts and bad guys: Depictions of gender and race in video games. *Journal of*

Creativity in Mental Health, 3(1), 20-29.
<https://doi.org/10.1080/15401380801995076>

Escobar Centurión, T. C., & Madrid Peralta, L. G. (2019). El uso de videojuegos: un modo de sublimar la exigencia pulsional en la adolescencia. <http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/13622>

Faya De la Cruz, J. A. Z., & González Gallardo, F. M. (2020). Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/45815>

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

Flores Carbajal, H. (2020). Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019. <http://hdl.handle.net/20.500.12840/3617>

García-León, A., Reyes, G.A., Vila, J., Pérez, N., Robles, H. y Ramos, M.M. (2002). The aggression questionnaire: a validation study in student samples. *The Spanish Journal of Psychology*, 5, 45-53. <https://doi.org/10.1017/S1138741600005825>

Gil Juárez, A., & Vall-Llovera, M. (2012). Jóvenes en cibercafés: la dimensión física del futuro virtual. *Jóvenes en cibercafés*, 0-0. <http://digital.casalini.it/9788490293409>

Griffiths, M. (1995, February). Technological addictions. In *Clinical psychology forum* (pp. 14-14). Division of Clinical Psychology of the British Psychol Soc. https://www.researchgate.net/profile/Mark-Griffiths-17/publication/284665745_Technological_addictions/links/5bec2bd9299bf1124fd1de9b/Technological-addictions.pdf

Griffiths, M. D. (2010). Digital impact, crossover technologies and gambling practices. *Casino and Gaming International*, 4, 37-42 <http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/883/>

- Guillen Valle, O. R., Sánchez Camargo, M. R., & Begazo De Bedoya, L. H. (2020). Pasos para elaborar una tesis de tipo correlacional. http://cliic.org/2020/Taller-Normas-APA-2020/libro-elaborar-tesis-tipo-correlacional-octubre-19_c.pdf
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2018). Metodología de la investigación. México D. F.: McGRAW- HILL. <https://dspace.scz.ucb.edu.bo/dspace/bitstream/123456789/21401/1/11699.pdf>
- INEI. (2017). Población que utiliza internet incremento frecuencia de uso. 2017, De Instituto Nacional de Estadística e Informática. <https://www.inei.gob.pe/prensa/noticias/el-282-de-la-poblacion-que-usa-internet-lo-hace-exclusivamente-por-telefono-movil-9825/>
- Kollar, P. (2016). The past, present and future of League of Legends studio Riot Games. Polygon. Retrieved August, 23, 2020. <https://www.polygon.com/2016/9/13/12891656/the-past-present-and-future-of-league-of-legends-studio-riot-games>
- Kou, Y., & Gui, X. (2020). Emotion regulation in eSports gaming: a qualitative study of league of legends. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 4(CSCW2), 1-25. <https://doi.org/10.1145/3415229>
- Laura, A., Hernández, J., García, O. y Santacreu, J. (2000). Un test informatizado para la evaluación de la tolerancia a la frustración. Anales de psicología, 16 (2), 143-145. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/29301>
- Levy, N. (2013). Addiction and self-control: Perspectives from philosophy, psychology, and neuroscience. En: Levy, N. (Ed.), Addiction and self-control: Perspectives from philosophy, psychology, and neuroscience (pp. 1-15). Oxford: Oxford University Press. https://kclpure.kcl.ac.uk/portal/files/31667823/Gold_2013_Team_Reasoning_Framing_and_SelfControl.pdf
- Ledo, A., Gándara, J., García, I., y Gordo, R. (2016). Videojuegos y Salud Mental: De la adicción a la rehabilitación. Revista C. Med. Psicosom, 117 (1), 71-83. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5564733>

- López-Roldán, P., & Fachelli, S. (2015). Metodología de la investigación social cuantitativa.
https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsoccua_a2016_cap2-3.pdf
- Loyaga Arteaga, P. K., & Tapia Florián, D. A. (2020). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en alumnos de instituciones educativas de la ciudad de Trujillo.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/51460>
- Marco, C., & Chóliz, M. (2013). Tratamiento cognitivo-conductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos. *International journal of psychology and psychological therapy*, 13(3), 125-141.
<https://www.redalyc.org/pdf/560/56028282009.pdf>
- Marco, C., & Chóliz, M. (2014). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 30(1), 46-55. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.1.150851>
- Marco, C., & Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia psicológica*, 35(1), 57-69. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082017000100006>
- Martos, C. (09 de 2010). Síndrome de Abstinencia: Síntomas, Causas y Tratamiento. Recuperado el 16 de 06 de 2022, de <https://www.lifeder.com/sindrome-de-abstinencia/>
- Matalinares, M., Varingaño, J., Uceda, Y., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A. & Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. *Revista IIPSI*, 15(1), 147-161.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8176397>
- Matalinares Calvet, M., Arenas I., C., Díaz A., G., & Dioses Ch., A. (2013). Adicción a la internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. *Revista De Investigación En Psicología*, 16(1), 75–93.
<https://doi.org/10.15381/rinvp.v16i1.3920>

- Matías, O. M. P., Andrade, N. A. O., Arenas, A. B. R., Cruz, R. G., & Ramírez, M. A. R. (2013). PROPIEDADES PSICOMÉTRICAS DEL CUESTIONARIO DE AGRESIÓN EN DOS MUESTRAS DIFERENTES DE HIDALGO, MÉXICO. *European Scientific Journal, ESJ*, 9(32). <https://doi.org/10.19044/esj.2013.v9n32p%p>
- Méndez Soñé, K. A., & Cedeño, E. E. (2021). Uso de videojuegos y su relación con conducta agresiva en jóvenes entre 18 y 23 años en las universidades Pedro Henríquez Ureña e Instituto Tecnológico de Santo Domingo (Doctoral dissertation, Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña). <https://repositorio.unphu.edu.do/handle/123456789/4173>
- Moscoso, M. (2008). La hostilidad: Sus efectos en la salud y medición psicométrica en Latinoamérica. *Persona*, (11), 75-90. <https://www.redalyc.org/pdf/1471/147117608005.pdf>
- Muros-Ruiz, B., Aragón-Carretero, Y., & Bustos-Jiménez, A. (2013). La ocupación del tiempo libre de jóvenes en el uso de videojuegos y redes. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 20(40), 31-39. <https://doi.org/10.3916/C40-2013-02-03>
- Organización Mundial de la Salud- OMS. (2016). Violencia juvenil. Obtenido de OMS <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/youthviolence>.
- Polanco Flores, H. J. (2020). Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo Arequipa, 2020. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/59454>
- Perez, H. (2008). Estadística para las ciencias sociales del comportamiento y de la salud (3a ed.). Cengage Learning. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2015/09/Estadistica-para-las-ciencias-sociales-del-comportamiento-y-de-la-salud.pdf>
- Pereira-Henríquez, F., & Alonzo-Zúñiga, T. (2017). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas-Rumbos y sentidos de la comunicación-*, 15(30), 51-64. <http://www.scielo.org.co/pdf/anqr/v15n30/1692-2522-anqr-15-30-00051.pdf>

- Reyna, C., Lello, M.G., Sanchez, A., Brussino, S., (2011). The Buss-Perry Aggression Questionnaire: construct validity and gender invariance among Argentinean adolescents. *International Journal of Psychological Research*, 4(2), 30-37.
<http://mvint.usbmed.edu.co:8002/ojs/index.php/web/article/viewFile/30/507>
- Rojas Valero, M., & Ruesta Hospina, S. (2017). Informe sobre 496 casos de juego patológico presencial y virtual. ¿Los juegos, como el Dota2 o el Warcraft, son adictivos? Recuperado: <http://www.repositorio.cedro.org.pe/handle/CEDRO/359>
- Rodríguez, O., Gallego, V., Rodríguez, M. J., & López, M. Á. (2012). Adicción a las nuevas tecnologías. *Psicología de las Adicciones*, 1(1), 2-6.
<https://acortar.link/FkVKEg>
- Robles, E. D. A. (2015). De la adicción a la adicción a internet. *Revista Psicológica Herediana*, 10(1-2), 47-47.
<https://doi.org/10.20453/rph.v10i1-2.3023>
- Ruiz, X. (2010). *Manual de la Enfermería*. Barcelona: Oceano.
<https://www.udocz.com/apuntes/63549/manual-de-la-enfermeria-nueva-edicion-oceano-centrum>
- Sahi, M. (2021) Relationship between Online Games and Aggression amongst Adolescents. <http://ymerdigital.com/uploads/YMER221022.pdf>
- Shabbir, S., Saleem, M., Mahmood, S., & Perveen, S. (2020). Gaming addiction and aggression in Pakistani young adults: Through the lens of excitation transfer theory. *Journal of Professional & Applied Psychology*, 1(1), 10-21.
<https://doi.org/10.52053/jpap.v1i1.4>
- Shahbaz, K., Khan, A., & Rasul, F. (2019). IMPACTS OF VIDEO GAMING ON AGGRESSION AND COGNITIVE ABILITY OF PAKISTANIS VIDEO GAMERS. <https://www.tuengr.com/V10A/10A141.pdf>
- Solberg, M. y Olweus, D. (2003). Prevalence estimation of school bullying with the Olweus Bully/Victim Questionnaire. *Aggressive Behavior*, 29, 239-268.
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/Ab.10047>

- Spielberg, C. (1991). Inventario de expresión de ira estado-rasgo en niños y adolescentes STAXI NA. Madrid: TEA Ediciones. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/50015599/STAXI_NA_Inventario_de_Expresion_de_Ira_Estado_-_Rasgo_en_Ninos_y_Adolescentes_1-libre.pdf?1477952192=&responsecontentdisposition=inline%3B+filename%3DSTAXI_NA_Inventario_de_Expresion_de_Ira.pdf
- Spielberger, C.D., Jacobs, G., Russell, S.F. y Crane, R.S. (1983). Assessment of anger: The State-Trait Anger Scale. En J.N. Butcher y C.D. Spielberger (Eds.), *Advances in personality assessment* (vol. 2). Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1573105975847970688>
- Tapia, M., & Ruiz, F. (2021). *Afectaciones provocadas en los jóvenes por la utilización inadecuada del tiempo destinado a los videojuegos* (Doctoral dissertation). <https://35.208.31.111/handle/123456789/236>
- TEJEIRO, R., PELEGRINA, M. & GÓMEZ, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 7, (1), 235-250. <https://idus.us.es/handle/11441/58204>
- Tintaya, Y. (2018). Propiedades psicométricas del cuestionario de agresión de Buss y Perry-AQ en adolescentes de Lima Sur. *Acta psicológica Peruana*, 3(1), 85-113. Recuperado de <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/126>
- Valzelli, L. (1983). *Psicobiología de la agresión y la violencia*. Madrid: Alhambra. https://jabega.uma.es/permalink/34CBUA_UMA/1o1oa5r/alma991002120549704986
- Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta psicológica peruana*, 2(2), 193-216. <http://201.234.119.250/index.php/ACPP/article/view/75>
- VÁSQUEZ ABUDEYE, K. H., & VILLAMAR OCHOA, K. S. (2020). Prevalencia del tipo de comportamiento agresivo en adultos jóvenes jugadores de videojuegos en línea del centro Xtreme Gaming en Guayaquil (Bachelor's

thesis, Universidad de Guayaquil-Facultad de Ciencias Psicológicas).
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/52975>

Velasco, B. (2012). Las adicciones: Definiciones y conceptos. Secretaría de educación de Veracruz.
<http://www.sev.gob.mx/prevencionadicciones/files/2012/11/C5DefinicionesConceptos.pdf>.

Vera, C. (2018) EsSalud advierte que adicción a los videojuegos es una enfermedad mental. Lima, Perú. Seguro Social de Salud. Recuperado de <http://www.essalud.gob.pe/essalud-advierte-queadiccion-a-los-videojuegos-es-una-enfermedad-mental/>

Vidal Adanaque, S. K. (2020). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48166>

World Health Organization. (2018). International statistical classification of diseases and related health problems (11th ed.). <https://icd.who.int/>

Yılmaz, R., Karaoğlan Yılmaz, F. G., & Kılıç, A. E. (2018, April). Examination of relation between high school students' online game addiction, loneliness, aggression, and depression tendency. International Child and Information Safety Congress. <http://hdl.handle.net/11772/1012>

Yuh, J. (2018). Agresión, entorno social y adicción a los juegos de Internet entre adolescentes coreanos. *Comportamiento social y personalidad: una revista internacional*, 46 (1), 127-138. <https://doi.org/10.2224/sbp.6664>

Zapata Bobbio, D. S. (2021). Agresividad y dependencia a los videojuegos en jugadores de free fire región Sudamérica 2020. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/74687>

Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 38(9), 25-32. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/1510565>

ANEXOS

ANEXO 1. Matriz de consistencia.

TÍTULO DE LA TESIS	PROBLEMA GENERAL	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA	VARIABLES
Dependencia a los videojuegos y Agresividad en jugadores de league of legends en América Del Sur, 2022.	¿Existe asociación entre dependencia a videojuegos y agresividad en jugadores del juego League Of Legends en América del Sur, 2022?	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Establecer la asociación entre dependencia de videojuegos y agresividad dentro de jugadores del juego League Of Legends en América del Sur, 2022.</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecer la asociación existente sobre dependencia a videojuegos y agresión verbal • Comprobar la asociación existente sobre dependencia a videojuegos y la ira • Comprobar la asociación existente entre la dependencia a videojuegos y la agresión física • Comprobar la asociación existente entre la dependencia a videojuegos y la hostilidad. • Identificar los grados de dependencia de videojuegos • Identificar los grados de agresividad. 	Existe asociación entre dependencia de videojuegos y agresividad.	<p>TIPO: Básica.</p> <p>DISEÑO: No experimental.</p> <p>Población: Jugadores de league of legends en América del Sur.</p> <p>Muestra: 1000 participantes.</p> <p>Técnica: Encuesta (Google Form)</p> <p>Instrumentos: Test de dependencia a los videojuegos (TDV), Marcos y Chóliz. Adaptado por Salas-Blas et al. (2017)</p> <p>Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry. Adaptado por Matalinares et al. (2012)</p>	<p>DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS</p> <p>AGRESIVIDAD</p>

Anexo 2. Tabla de operacionalización de variables

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA
AGRESIVIDAD	La agresividad es un tipo de respuesta constante y permanente, Buss y Perry (1992), agrupada por dos emociones sobresalientes: la ira y la hostilidad, donde se da una conducta ejecutada con el afán de hacer daño físico y/o verbal para generar un malestar a otro individuo, en defensa propia o para evitar un posible daño.	La variable será medida con el cuestionario de agresividad (AQ) de Buss y Perry, (1992) validado por Matalinares (2012), que cuenta con 29 ítems y cuatro dimensiones: agresividad Física, agresividad Verbal, hostilidad e ira y en cinco niveles de alternativas: completamente falso para mí; bastante falso para mí; ni verdadero, ni falso para mí; bastante verdadero para mí; completamente verdadero para mí.	Agresividad física Agresividad verbal Ira Hostilidad	Agresión hacia sus compañeros Peleas Golpes Discusiones Insultos Amenazas Sensación de infortunio Componente cognitivo Componente emocional Irritabilidad Furia Cólera	ORDINAL
DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS	La dependencia a videojuegos, como refieren Marco y Chóliz (2011), es un comportamiento descontrolado y alterado, que afecta dentro de la conducta y el aspecto psicológico, en la familia, trabajo, relaciones interpersonales, así como el ámbito laboral y escolar.	La variable será medida con el test de dependencia de videojuegos de Marco y Chóliz (2011), validado por Salas et al (2017), que cuenta con 25 ítems dentro de cuatro dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control. Asimismo, se divide en 4 alternativas: Totalmente en desacuerdo, un poco en desacuerdo, neutral, un poco de acuerdo y totalmente de acuerdo.	Abstinencia Abuso y Tolerancia Problemas ocasionados por los videojuegos Dificultad en el control	Agresión hacia sus compañeros Peleas, Golpes Discusiones Insultos Amenazas Sensación de infortunio y/o injusticia Componente cognitivo Componente emocional Irritabilidad Furia, cólera	ORDINAL

Anexo 3. Prueba de normalidad de las puntuaciones de dependencia y agresividad

Tabla 13

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	p-valor
Dependencia	.031	1672	.001
Abstinencia	.036	1672	.000
Abuso y tolerancia	.052	1672	.000
Problemas ocasionados por videojuegos	.072	1672	.000
Dificultad de control	.078	1672	.000
Agresividad	.037	1672	.000
Física	.087	1672	.000
Verbal	.072	1672	.000
Hostilidad	.062	1672	.000
Ira	.053	1672	.000

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la tabla 13 se muestran los resultados de la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov por tener el tamaño de muestra mayor a 30. Estos indican que las puntuaciones de las variables y dimensiones no tienden a una distribución normal ($p\text{-valor} < 0.05$), es así como se utiliza el coeficiente Rho de Spearman para la correlación entre ellas.

Anexo 4. Confiabilidad de instrumento de la variable Dependencia a videojuegos.

Tabla 14

Alfa de Cronbach	N de elementos
,864	25

Tabla 15

Estadísticas de total de elemento.

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Ítem 01	48,4833	158,017	,296	,864
Ítem 02	49,9333	158,063	,386	,860
Ítem 03	48,5750	155,154	,446	,858
Ítem 04	48,5583	159,274	,350	,861
Ítem 05	48,5917	152,328	,489	,857
Ítem 06	49,0250	153,336	,516	,856
Ítem 07	48,0417	158,242	,356	,861
Ítem 08	49,3583	152,434	,570	,854
Ítem 09	48,6583	151,017	,575	,854
Ítem 10	48,8083	154,408	,395	,861
Ítem 11	49,2083	153,713	,482	,857
Ítem 12	48,4167	151,405	,571	,854
Ítem 13	49,2500	153,954	,470	,858
Ítem 14	47,9083	157,714	,373	,861
Ítem 15	48,7667	161,760	,288	,863
Ítem 16	48,0333	164,839	,327	,862
Ítem 17	49,3583	158,618	,365	,861
Ítem 18	48,1917	163,551	,352	,862
Ítem 19	48,3083	158,635	,553	,857
Ítem 20	48,8333	157,619	,465	,858
Ítem 21	48,6250	156,825	,473	,858
Ítem 22	48,5167	156,218	,567	,856
Ítem 23	49,2917	155,065	,444	,859
Ítem 24	48,5833	167,321	,043	,870
Ítem 25	48,4750	158,352	,439	,859

En la tala 14 y 15, se puede observar que el resultado del coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach del cuestionario Test de dependencia de videojuegos (TDV), que se aplicó a 120 jugadores de league of legends de América del Sur, cuyo valor fue 0,864. Concluyendo que el instrumento presenta confiabilidad por consistencia interna y puede aplicarse a los participantes de la muestra.

Anexo 5. Confiabilidad de instrumento de la variable Agresividad

Tabla 16

Alfa de Cronbach	N de elementos
,856	29

Tabla 17

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Ítem 01	40,7281	173,244	,594	,847
Ítem 02	39,4211	175,095	,376	,852
Ítem 03	39,3947	171,869	,453	,849
Ítem 04	40,0789	179,383	,222	,856
Ítem 05	40,1491	170,340	,493	,848
Ítem 06	39,3070	180,887	,200	,856
Ítem 07	39,4737	171,508	,469	,849
Ítem 08	39,3246	176,611	,291	,854
Ítem 09	39,2544	178,882	,224	,856
Ítem 10	39,4035	174,738	,398	,851
Ítem 11	39,5877	169,395	,520	,847
Ítem 12	39,5263	174,110	,393	,851
Ítem 13	40,7544	176,594	,490	,850
Ítem 14	39,9912	174,487	,440	,850
Ítem 15	38,7982	188,463	-,104	,861
Ítem 16	39,4649	169,826	,520	,847
Ítem 17	39,6579	175,714	,340	,853
Ítem 18	40,3333	173,127	,508	,848
Ítem 19	40,1316	172,434	,426	,850
Ítem 20	39,8860	174,934	,370	,852
Ítem 21	40,6579	176,192	,423	,851
Ítem 22	40,4386	171,664	,544	,847
Ítem 23	39,0263	177,459	,301	,854
Ítem 24	39,0000	187,558	-,061	,864
Ítem 25	39,7982	169,578	,574	,846
Ítem 26	39,3596	172,339	,405	,851
Ítem 27	40,4737	170,163	,593	,845
Ítem 28	38,8772	180,569	,223	,855
Ítem 29	40,1228	171,949	,428	,850

En la tala 16 y 17, se puede observar que el resultado del coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach del cuestionario de Agresividad (AQ), que se aplicó a 120 jugadores de league of legends de América del Sur, cuyo valor fue 0,856. Concluyendo que el instrumento presenta confiabilidad por consistencia interna y puede aplicarse a los participantes de la muestra.

Anexo 6. Registro del investigador.

PERFIL

MARCO ANTONIO VILLAR TINOCO



Calificación, Clasificación y Registro de Investigadores

[Solicitar Incorporación](#)



Conducta Responsable
en Investigación

Fecha: 13/05/2022

Anexo 8. Solicitudes de permiso instrumentos:

Solicitud de permiso para utilización del Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry

Externo Recibidos x



MARCO ANTONIO VILLAR TINOCO

Buenas tardes, estimada Dra. Matalinares Calvet, María Luisa Mi nombre es Marco Antonio Villar Tinoco, estudiante de psicología del décimo ciclo; perteneciente



maria luisa matalinares Calvet

para mí ▾

vie, 1 jul, 17:3

Marco Antonio puedes usarlo. haz las citas que correspondan.

RE: Autorización de uso del Cuestionario de Adicción a Redes Sociales

Externo Recibidos x



Edwin Salas

para Marjorie, Nathalie, ANALY, PAOLA, EDIMAR, Arturo, valeria, PAREDES, JESUS, FRANKS, LIDA, mí, Jose, Melissa, CYNTHIA, Blanca, Melany, Ana, Vania, Sergio, Oshin, ZOILA, SERGIO, veronica, GERMAN, Lluvia, MADILEY, madlley, JAROT ▾

mar, 9 ago, 10:43



Estimados jóvenes

Me disculpo por no dar el tiempo suficiente para enviarles un correo personalizado. Espero que no tengan problemas al momento de sustentar mi aceptación

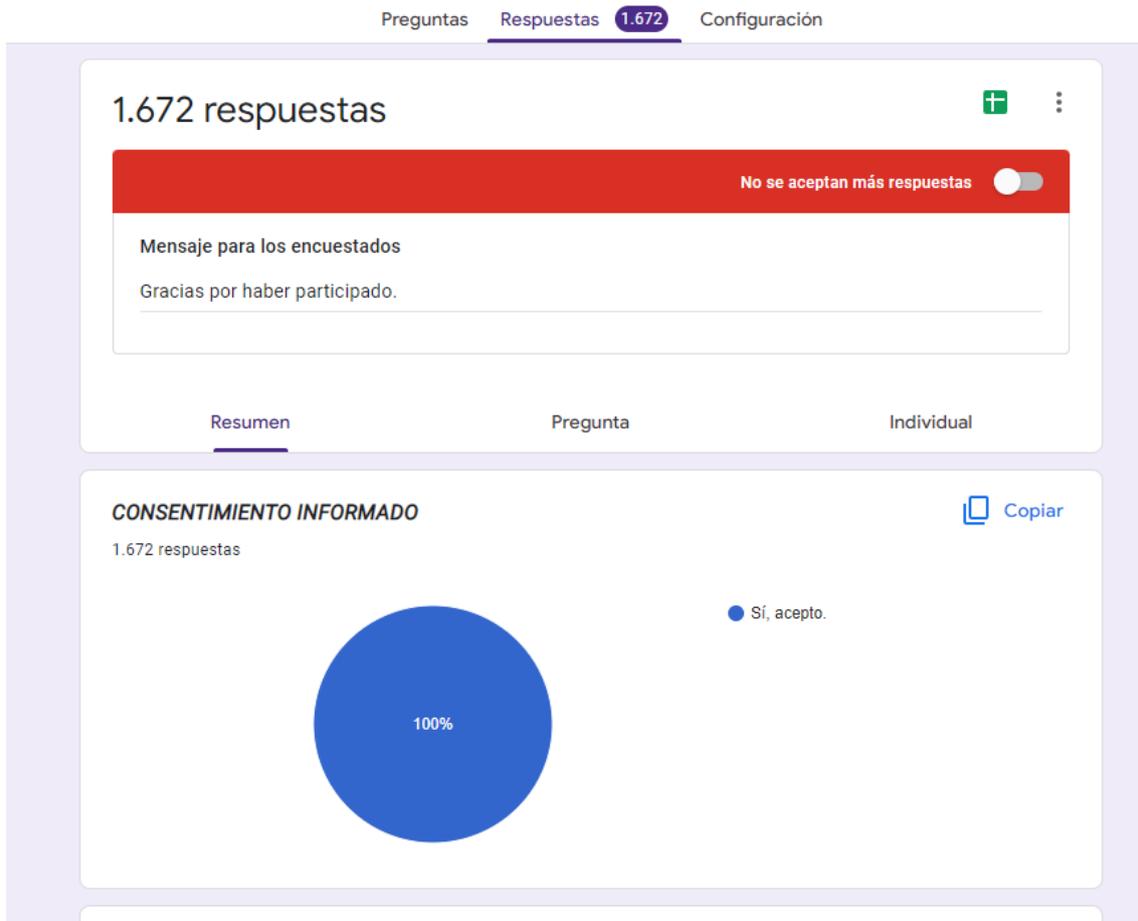
Tienen Uds. El permiso que requieren para usar el ARS en sus investigaciones y espero que tengan todos los éxitos. Les remito material que podría servirles para manejar la prueba (un poco antiguos), y otros materiales que podrían usarlos en el marco teórico.

Saludos cordiales

Edwin Salas

Enviado desde [Correo](#) para Windows

Anexo 9. Respuestas obtenidas en los cuestionarios.



Anexo 10. Formulario de cuestionarios dependencia de videojuegos y agresión, consentimiento informado.

<https://forms.gle/CnaUa74uN1RJg7jH9>

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CUESTIONARIO DE AGRESIÓN

Sean bienvenidos, estimados usuarios de League Of Legends de América del Sur, reciban un cordial saludo de Marco Antonio Villar Tinoco, estudiante del XI ciclo de Psicología de la Universidad Cesar Vallejo.

En esta oportunidad, me encuentro realizando mi trabajo de investigación para conseguir el grado de Licenciado en Psicología. El objetivo de la presente investigación será determinar si existe una relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad dentro de los jugadores de League Of Legends en América del Sur.

Con lo anterior dicho, la información recolectada dentro de este cuestionario solo será utilizado para la investigación mencionada, manteniendo asimismo la confidencialidad de todos los usuarios que la respondan.

En caso de alguna duda, puede escribir al siguiente correo: Mvillart@ucvvirtual.edu.pe

Si decide participar en la investigación, confirme su decisión en el siguiente apartado.

 marco.vt165@gmail.com (no compartidos) [Cambiar de cuenta](#) 

*Obligatorio

CONSENTIMIENTO INFORMADO *

Yo, en pleno uso de mis facultades mentales y comprensivas, declaro tener conocimiento sobre los detalles del trabajo de investigación "Dependencia a los videojuegos y Agresividad en jugadores de league of legends en América Del Sur, 2022", que dirige el joven Marco Antonio Villar Tinoco.

Sí, acepto.

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV) adaptado por Salas et al (2017)

Texto de respuesta corta

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV) adaptado por Salas et al (2017)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos, tomando como referencia la siguiente escala:

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

1. Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

2. Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral



Cuestionario de Agresión (AQ) Adaptado por Matalinares et al (2012)

A continuación, resuelve las siguientes afirmaciones:

1. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona. *

- Completamente falso para mí
- Bastante falso para mí
- Ni verdadero, ni falso para mí
- Bastante verdadero para mí
- Completamente verdadero para mí

2. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos. *

- Completamente falso para mí
- Bastante falso para mí
- Ni verdadero, ni falso para mí
- Bastante verdadero para mí
- Completamente verdadero para mí



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CASTRO SANTISTEBAN MARTIN, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, asesor de Tesis titulada: "Dependencia a los videojuegos y Agresividad en jugadores de league of legends en América Del Sur, 2022.", cuyo autor es VILLAR TINOCO MARCO ANTONIO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 13 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CASTRO SANTISTEBAN MARTIN DNI: 08553897 ORCID: 0000-0002-8882-6135	Firmado electrónicamente por: CCASTROSA10 el 16-01-2023 22:56:45

Código documento Trilce: TRI - 0519343