



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN
JUGADORES DE FREE FIRE REGIÓN SUDAMÉRICA 2020

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Psicología

AUTOR:

Zapata Bobbio, David Steven (ORCID:0000-0002-0586-4209)

ASESOR:

Dr. Vela Miranda, Óscar Manuel (ORCID:0000-0001-8093-0117)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

PIURA- PERÚ

2021

DEDICATORIA

Dedicada a mis padres Julio Zapata y Elizabeth Bobbio como un regalo especial por el 40 aniversario de unión, de amor, de lucha, de familia.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por la vida, a mis padres, por el sacrificio y el acompañamiento durante este camino al éxito profesional. A la familia Carmen Sarango, en especial a Marilyn por su incondicional presencia en cada paso de este proceso, al Dr. Eduardo Carmen y su esposa Bertha Sarango por sus consejos en lo profesional y en lo personal. A mi asesor Dr. Oscar Vela por el profesionalismo y amistad durante este tiempo. Un agradecimiento a Estefany Odeley Aquino Congora (ODGame) por su apoyo en el acceso a la población evaluada.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	iv
ÍNDICE DE TABLAS.....	vi
ÍNDICE DE FIGURAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA.....	15
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	15
3.2 Variables y operacionalización.....	15
3.3 Población y Muestreo.....	16
3.3.1 POBLACIÓN.....	16
3.3.2 MUESTRA	16
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	16
3.4.1 TÉCNICAS	16
3.4.2 INSTRUMENTOS DE RECOLLECCIÓN DE DATOS	17
3.5 Procedimientos.....	18
3.6 Método de análisis de datos.....	19
3.7 Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN.....	27

VI. CONCLUSIONES.....	31
VII. RECOMENDACIONES.....	33
REFERENCIAS.....	34

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Niveles de Dependencia a los Videojuegos en Jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020	21
Tabla 2 Niveles de Agresividad en Jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020	22
Tabla 3 Prueba de homogeneidad de los resultados de Agresividad y Dependencia a los Videojuegos en Jugadores De Free Fire Región Sudamérica 2020	23
Tabla 4 Relación entre la Variable Agresividad y las dimensiones de la Variable Dependencia a los Videojuegos en Jugadores De Free Fire Región Sudamérica 2020	23
Tabla 5 Relación entre la Dimensión Agresividad Verbal de la Variable Agresividad y las dimensiones de la Variable Dependencia a los Videojuegos en Jugadores De Free Fire Región Sudamérica 2020	24
Tabla 6 Relación entre la Dimensión Agresividad Física de la Variable Agresividad y las dimensiones de la Variable Dependencia a los Videojuegos en Jugadores De Free Fire Región Sudamérica 2020	25
Tabla 7 Relación entre la Dimensión Hostilidad de la Variable Agresividad y las dimensiones de la Variable Dependencia a los Videojuegos en Jugadores De Free Fire Región Sudamérica 2020.....	25
Tabla 8 Relación entre la Dimensión Ira de la Variable Agresividad y las dimensiones de la Variable Dependencia a los Videojuegos en Jugadores De Free Fire Región Sudamérica 2020.....	26

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Niveles de Dependencia a los Videojuegos en Jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020.....	21
Figura 2 Niveles de Agresividad en Jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020	22

RESUMEN

Se realizó una investigación correlacional, con el objetivo de establecer la relación existente entre Agresividad y la Dependencia a los videojuegos en jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020. Se evaluó a 351 jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020, con el Cuestionario de agresividad (AQ) de Arnold Buss y Mark Perry, para medir Agresividad y para medir la Dependencia a los videojuegos se utilizó el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV), elaborado por Marcos y Cholíz (2011). Se encontró que un 53% de los encuestados están en Alto nivel de Agresividad y un 33.9% en Alto nivel de Dependencia a los videojuegos, además una alta relación entre la Agresividad y la Dependencia a los Videojuegos en jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020.

Palabras claves: dependencia, agresividad, videojuegos

ABSTRACT

A correlational investigation was carried out, with the objective of establishing the existing relationship between Aggression and Dependence on video games in players from Free Fire South America Region 2020. 351 players from Free Fire South America Region 2020 were evaluated, with the Aggression Questionnaire (AQ) by Arnold Buss and Mark Perry, to measure Aggression and to measure Dependence to video games, the Video Game Dependency Test (TDV) was used, prepared by Marcos and Cholíz (2011). It was found that 53% of the respondents are at a High level of Aggression and 33.9% are at a High level of Dependence on video games, in addition to a high relationship between Aggression and Dependence on Video Games in players from Free Fire South America 2020 Region.

Keywords: dependency, aggression, videogame

I. INTRODUCCIÓN

El avance tecnológico es un proceso que día a día alcanza a más personas alrededor del mundo, así lo demuestra la agencia internacional We Are Social y Hootsuite en su último informe del 2020 nos dice que, hasta enero del 2020, alrededor del mundo existen 4 540 millones de personas que acceden a internet, es decir un 59% aproximadamente, de la población mundial, esta cifra ha aumentado en un 7% respecto a la cifra del 2019. Además, nos refiere que 5 190 millones de personas alrededor del mundo utilizan teléfono móvil, un 67% de la población mundial y de igual forma esta cifra ha aumentado en un 2.4% respecto a la cifra del 2019. Para el caso de Sur América, el 72% de la población tiene acceso a internet, esto con un aumento del 3.7% respecto a la cifra del año pasado y además se incrementó en 0.7% la cifra de personas que utilizan teléfono móvil. Las estadísticas refieren, además, que las aplicaciones con mayor descarga tanto en el sistema operativo Android como en el IOS son juegos y en esta categoría el juego Free Fire, es el que tiene mayores descargas. El 81% de población mundial utiliza video juegos, 69% en teléfonos móviles, 41% en PC o laptop, 25% en consolas de juego y 21% en Tablet.

Estas cifras revelan que el avance tecnológico no solo está cambiando las formas de trabajo, y de interacción social sino también significan nuevos estilos de ocio y diversión, entre ellos el acceso a los videojuegos. Sin embargo, esta exposición podría resultar dañina para las personas, ya que como lo mencionaba Griffiths (2005) en más de los últimos 20 años se ha dicho que las enfermedades de corte social están apareciendo en aquellos que de forma excesiva hacen uso de los videojuegos y es que el tiempo que permanecemos conectados a los videojuegos, es una variable muy importante a la hora de tipificar la adicción a ellos, así lo menciona Carbonell (2014) al decir que una de las características sobre las adicciones, y específicamente las relacionadas

con los videojuegos en línea, es la constancia y la persistencia durante muchas horas en estos juegos.

Esta adicción a los videojuegos, se ha considerado como parte de las adicciones relacionadas a la tecnología (Griffiths, 1995a; 1996a) y operacionalmente se precisan bajo la terminología de adicciones conductuales, en las que es manifestado el vínculo intenso entre el hombre y las máquinas, para el caso de los videojuegos hablamos de una interacción activa. Estas adicciones conductuales tienen una fuerte repercusión en la esfera social, Marengo, Herrera, Vianna, Rotela y Strahler (2015) sostienen que en el momento que los juegos por red, se configura en algo adictivo, y deja de ser una acción puramente de entretenimiento, las funciones cognitivas inician una alteración, y dentro de ellas, la principal será la toma de decisiones, lo que se comprueba entre otras cosas, con una participación social en déficit. Los sujetos adictos al juego por internet, suelen tomar decidir con mayor impulsividad (Bailey, West & Kuffel, 2013).

Estableciendo una relación con esto, el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM V) clasifica la adicción a los videojuegos como Trastorno de juego por internet y establece como consecuencias funcionales; el bajo rendimiento en las escuelas y en los trabajos, así como la vida matrimonial en crisis. Las actitudes del juego compulsivo empiezan a reemplazar otras actividades de la vida diaria normales, como las de las esferas familiar, social y escolar. Las calificaciones de los alumnos tienden a una disminución hasta terminar en una crisis académica. Se dejan de lado responsabilidades familiares. Por otro lado, las conductas impulsivas y la inestabilidad emocional, dos aspectos que se evidencian en la adicción a los videojuegos, se correlación fuertemente con otra problemática, la agresividad.

Del Barrio, Moreno & López (2001) así como Tur, Mestre & Del Barrio (2004) nos dicen que La labilidad emocional se establece como un

indicador de riesgo para la agresividad física y verbal, y se aleja de la posibilidad de generar vínculos de empatía entre las personas y de colaboración con el entorno. Por otro lado, la agresividad y el desequilibrio emocional, en diferentes estudios realizados, resultan ser dos variables que establecen una correlación positiva y significativa entre sí. Además de ello se suma que las conductas violentas pueden ser producto de una imitación de las conductas agresivas que se presentan en algunos videojuegos, y paradójicamente en aquellos que tienen mayor índice de descarga a nivel mundial. Bandura (1963) manifestaba, mientras un niño observa el uso de la agresión, existen altas probabilidades que copien esas conductas y si con ello, obtiene algo que esté buscando, socialmente obtendrá una premiación, lo que se convierte en alta probabilidad que la conducta agresiva se repita.

Por lo expuesto surgió la necesidad de poder investigar la Agresividad y Dependencia a los videojuegos en jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020, esta investigación se justifica de manera práctica desde el postulado que es conveniente porque ante una escasa producción investigativa que tenga como contenido la adicción a los videojuegos, la presente se convierte en un antecedente con alto grado de importancia para investigaciones futuras. Por otro lado, de los resultados obtenidos, se podrá establecer a futuro, planes de acción y de prevención para controlar la adicción a los videojuegos y el conjunto de comportamientos que ello implica. La trascendencia de esta investigación radica en que es una fuente de ayuda para una población bastante amplia que gira a nivel mundial y que actualmente está en crecimiento, al entender los factores que determinan la adicción a los videojuegos y la relación que pueda existir con la agresividad, las personas pueden tomar precauciones, para no terminar en conductas que sean perjudiciales a nivel personal y social. Esta investigación resulta ser de interés para la comunidad científica ya que es notable que, aunque existe un crecimiento acelerado de la tecnología existen muy pocos estudios referentes a las adicciones tecnológicas, en especial a los videojuegos. Y es por ello que

no existen políticas de prevención que apunten a reducir este fenómeno que va en contraposición a lo que se espera, es decir, cada vez existen más personas adictas a los videojuegos.

La presente investigación se justifica de manera teórica desde el postulado que permitirá conocer más sobre los factores involucrados en los videojuegos como productos adictivos y cómo está adicción podría relacionarse con la agresividad. Por otro lado, los resultados que se obtengan podrán relacionarse con principios más amplios y en especial con aquellos referidos a las variables de estudio, así mismo los resultados obtenidos permiten reforzar las teorías referidas a los videojuegos y su impacto en la salubridad, así como en el comportamiento social.

Frente a lo expuesto nos preguntamos si ¿Existirá relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en jugadores de Free Fire región Sudamérica 2020? Para responder a esta pregunta se plantean los siguientes objetivos:

Como objetivo general:

- Establecer la relación existente entre agresividad y dependencia a los videojuegos en jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020.

Como objetivos específicos:

- Determinar los niveles de agresividad en jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020.
- Determinar los niveles de dependencia a los videojuegos en jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020.
- Determinar la relación existente entre la agresividad y la dimensión Abstinencia de la variable dependencia a los videojuegos.
- Determinar la relación existente entre la agresividad y la dimensión Abuso y tolerancia de la variable dependencia a los videojuegos.
- Determinar la relación existente entre la agresividad y la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos de la variable dependencia a los videojuegos.

- Determinar la relación existente entre la agresividad y la dimensión Dificulta del control de la variable dependencia a los videojuegos.

Como Hipótesis general se plantea:

H₁: Existe relación entre la Agresividad y la Dependencia a los videojuegos.

La Hipótesis nula será:

H₀: No existe relación entre la Agresividad y la Dependencia a los videojuegos.

Dentro de las Hipótesis específicas tenemos:

- Existe relación entre la variable Agresividad y la dimensión Abstinencia.
- Existe relación entre la variable Agresividad y la dimensión Abuso y tolerancia.
- Existe relación entre la variable Agresividad y la dimensión Problemas ocasionados por los Videojuegos.
- Existe relación entre la variable Agresividad y la dimensión Dificultad en el Control.

II. MARCO TEÓRICO

Entre los hallazgos científicos encontrados, referentes a las variables de estudio agresividad y dependencia a los videojuegos, tenemos a nivel Internacional el estudio realizado por Amador (2018) titulado “*Agresividad e Impulsividad en usuarios de Videojuegos Online*” en el que se busca establecer la relación entre las variables agresividad e impulsividad en jugadores y no jugadores de videojuegos en línea. El trabajo se realiza con población de la provincia de Buenos Aires, Argentina entre 18 a 40 años y se utilizaron la Escala de Impulsividad de Barrat, así como el cuestionario de Agresividad de Buss y Perry, se concluye de este estudio que no existe diferencias significativas sobre la agresividad e impulsividad con respecto a los usuarios y no usuarios de los videojuegos.

Otro estudio es el de Oroval (2015) en su estudio "*Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes*" y en el que se plantea estudiar cómo influyen los videojuegos en las conductas antisociales y en la agresividad de adolescentes, para ellos se utilizó el Cuestionario de Agresión (AQ) (BUSS y PERRY, 1992) y el inventario de Conductas Antisociales (CCA). Concluyendo que no existen diferencias significativas entre la conducta antisocial o agresión de los sujetos en función de si utilizan o no los videojuegos.

En la misma línea, Letona (2012) en su estudio "Agresividad en adolescentes ciberadictos (estudio realizado con adolescentes que asisten a videojuegos de la zona 3 del municipio de Mazatenango, Suchitepéquez)" Concluye en la observación de algunas evidencias que son influyentes en la agresividad de los adolescentes, pero que estas no están relacionadas directamente con el consumo en exceso de videojuegos, sino que podrían estar asociadas a situaciones de otra índole como sociales, familiares y personales que pueden desencadenar las conductas agresivas.

A nivel Nacional, tenemos como hallazgo científico el estudio de Estrada Araoz, Mamani Roque, Gallegos Ramos y Mamani Uchasara (2020) titulado "Adicción a internet y agresividad en estudiantes peruanos de educación secundaria" se trabajó con una muestra de 303 estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública de Madre de Dios. Los instrumentos que se utilizaron fueron La Escala de la Adicción a Internet de Lima (EAIL) y el Cuestionario de Agresividad AQ. Y se llegó a la conclusión que existe una relación directa y significativa entre la adicción a internet y la agresividad de los estudiantes del nivel de educación secundaria de una institución educativa pública de Madre de Dios.

Por otro lado, Matalinares, Arenas, Díaz, Dioses, Yarlequé, Raymundo, Baca, Fernández, Uceda, Huari, Villavicencio, Vargas, Quispe, Sánchez, Leyva, Díaz, Campos, y Yaringaño (2013) presentan su titulado *“Adicción a la internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú”* se trabajó con una muestra de 2225 estudiantes de 3.ero a 5.to año de secundaria de 13 ciudades del Perú, con edades entre 13 y 19 años. Los instrumentos utilizados fueron el cuestionario de agresión, Buss y Perry (1992) y el test de adicción a la Internet, Young (1998). En esta investigación se concluye en que las variables agresividad y adicción a la Internet, así como entre sus componentes, guardan una relación positiva.

Otro estudio importante es el de Vara (2017) titulado *“Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María Del Triunfo”* En este estudio se trabajó con el Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco, y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry, encontrándose correlación positiva, moderada baja y altamente significativa entre la adicción a los videojuegos y agresividad.

En la misma línea tenemos el estudio de Quezada (2019) titulado *“Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de la institución educativa Fe Y Alegría N°2 De San Martín De Porres”* El trabajo se llevó a cabo con una muestra de 297 alumnos de segundo a quinto de educación secundaria. La investigación fue de tipo descriptiva correlacional. Se utilizaron los cuestionario PVP “Problem Video Game Playing Questionnaire de Ricardo Tejeiros y Rosa M.” y Cuestionario AQ “Aggression Questionnaire de Buss y Perry” y se llegó a la conclusión que existe una relación significativa a un nivel ($p < 0.05$), entre uso de videojuegos y conductas agresivas.

Respecto a la variable de estudio, Agresividad, encontramos como referentes conceptuales y teóricos los puntos descritos a continuación:

Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012) refieren que la agresión o conducta agresiva es una manifestación externalizada, de apertura, objetiva y observable, que durante mucho tiempo se ha concretado desde diferentes teorías.

Según Sánchez (2017) La conducta agresiva se configura como la acción que busca causar daño físico y psicológico. Este comportamiento se produce por cuatro causas: las ansias de poder y de dominar; hostilidad en las relaciones familiares; posibles beneficios obtenidos al realizar un acto delictivo y por la desobediencia a normas como mecanismo de reivindicación.

Castrillón, Ortiz y Vieco (2004) sostiene que la agresividad supone siempre una provocación o un ataque. Dicho ataque tiene diferentes objetivos, como, por ejemplo, expulsar a un posible invasor de un territorio propio, ejercer defensa sobre algo, descargar una hostilidad personal, etc., pero en todos los casos aparece un elemento constante, que es el ataque, sin importar el alcance destructivos, lo que dependerá de la coyuntura y del nivel de fuerza que tenga la conducta de agresión.

Barkowitz (1996) define la agresividad como la falta de respeto, ofensa o provocación a otros, en otras palabras, es un claro actuar sobre otra persona, sobre la víctima.

Buss (1961) sobre la agresividad, postula que es una reacción con la finalidad de generar daño en otro ser. Es una manifestación de la personalidad y se constituye por la acción de ataque, además la existen diversos estilos de ejercer agresión; que dependerán del momento y las circunstancias.

Como refiere Castillo (2006) el comportamiento agresivo, sufre cambios originados por diversas circunstancias o factores y entre ellas las sociales, culturales, genéticas y biológicas, ya sea a nivel individual o a

nivel familiar. A estos factores Cerezo (2002) agrega factores cognitivos y otros factores ambientales. En esta misma línea Brain (1994, citado en Del Barrio et. al., 2003) dice que la agresión tiene una condición multifactorial, y no única. Así pues, podemos explicar algunos enfoques que permitirán entender la agresión.

Según Castillo (2006) desde una revisión biológica, el género puede influenciar en la manifestación de los comportamientos agresivos. Por otro lado, para algunos teóricos de la agresión, como Shaffer (2000), Albert Bandura y Seymour Feshbach, la tendencia de un sujeto a manifestar su agresividad depende significativamente del medio social en el que se ha desarrollado. Se configuran así, dos fuerzas sociales que contribuyen a la explicación de la agresividad en mayor medida en algunos menores que en otros:

- La normativa y pilares sociales y culturales.
- La contextualización de las familias en que se desarrollan.

Por otro lado, desde la teoría del aprendizaje social propuesta por Bandura (1977), la conducta agresiva es producto del modelamiento y de las experiencias directas, como derivación de los impactos positivos y negativos que causan las acciones, reguladas por las cogniciones. Sin embargo, Castillo (2006) agrega que existe una gran diversidad de modelos en los que el hombre se ven expuestos como, por ejemplo:

- Agresión aprendida y sostenida por miembros de la familia
- El entorno cultural de desarrollo de los sujetos y el círculo social con el que se guarda relación.
- Los medios de comunicación, como ejemplos a seguir de ciertas conductas.

Otra perspectiva sobre la agresividad es la expuesta por Gerard Patterson (citado en Disk-Nelson, R., e Israel, A., 1998) y se sustenta en el modelo familia. El autor califica al entorno familiar como la principal fuente de aprendizaje de la conducta agresiva, ya que es el más cercano y el que más influye en el individuo. En esta línea Buss y Perry (1992)

sostiene que cuando existe agresividad en las familias para intentar dar solución a diversas situaciones, los niños establecen una relación entre la fuerza y la obtención del objetivo y ven que la fuerza es efectiva para alcanzar las metas.

Desde la perspectiva cultural, Shaffer (2000) sostiene que la agresividad puede aparecer según el nivel en que la cultura o subcultura fomenta o acepta este tipo de comportamiento.

Desde otro punto de vista se agrega la teoría basada en la estructura cerebral, Grisolfá (citado por Palmero et al., 2002) refiere: “los estudios sobre las regiones subcorticales revelaron que la amígdala, el hipocampo, el hipotálamo y la sustancia gris periacueductal están relacionados con la generación y la regulación de la agresión”. Bonilla, Blanco, Fernández y Freund, sostienen, además, que los neurotransmisores que inhiben o regulan la agresividad son la serotonina a diferencia de los neurotransmisores como la dopamina y las enzimas MAO que potencian la agresividad.

Buss y Perry (1992) establecen la agresividad en una clasificación de cuatro dimensiones:

- Agresión física: Es aquella que se manifiesta desde la expresión física, utilizando el propio cuerpo o con un objeto con la finalidad de causar daño o lesión. Es la manifestación de golpes, empujones, etc.
- Agresión Verbal: Es aquella que se manifiesta desde la expresión verbal, utilizando insultos, amenazas, etc. Con sarcasmo, burla con la finalidad de causar daño a otra persona, que es quien escucha o de quien se habla.
- Hostilidad: es una manifestación conductual influenciada por un disgusto y además el sometimiento a una evaluación cognitiva de los demás. Buss (1961). Con la tendencia a infligir daño o causar perjuicio en otros.

- Ira: Engloba los sentimientos que nacen a partir de la activación interna de características psicológicas y de respuestas emocionales involuntarias que a su vez, aparecen ante un evento desagradable. La ira es una expresión ante algo irritante, que ha generado furia o cólera, y que aparece ante la imposibilidad de un organismo de alcanzar algo, o satisfacer algo.

Respecto a la variable de estudio, Dependencia a los videojuegos o adicción a los videojuegos, encontramos como referentes conceptuales y teóricos los puntos descritos a continuación:

Marlatt, Baer, Donovan y Kivlahan (1988) nos alcanzan una conceptualización sobre adicciones, que es conveniente para el presente estudio, las definen, como un “patrón de hábitos repetitivos que aumenta el riesgo de problemas personales y/o sociales”. Dichos comportamientos adictivos son a menudo experiencias de pérdida de control - el comportamiento se produce a pesar que voluntariamente se ha intentado abstinencia o el uso moderado. Este conjunto de hábitos está generalmente representado por la pronta satisfacción, con frecuencia, acompañada de consecuencias deletéreas retardadas. Ante las diversas medidas para reivindicar las conductas de adicción, es típico observar altos índices de reincidencia en la conducta adictiva.

Para establecer los conceptos y las teorías sobre la Adicción a los Videojuegos es necesario distinguir entre la adicción y el uso problemático, aunque guardan relación son perspectivas diferentes. Caplan (2006) por ejemplo refiere que el uso problemático de internet se configura como el uso excesivo en comparación con lo normalizado y que además es causado por cierta dificultad de controlar los impulsos. Asimismo, Griffiths (2010) nos dice que el uso excesivo de videojuegos no necesariamente deriva en un uso adictivo o tiene consecuencias negativas para el individuo.

En esa misma línea Griffiths (2005) propone algunos criterios para hablar de adicciones; cambios en el estado de ánimo, tolerancia, prominencia, manifestaciones de abstinencia, conflicto y recaída. Estos criterios según Kardefelt-Winther (2017) se simplifican en un daño o alteración funcional significativa como consecuencia directa de la conducta adictiva y durabilidad temporal. Rodríguez (2018) resume la adicción conductual en dos puntos claves el daño y la dependencia sea esta psicológica o física.

Otros aspectos importantes son los sentimientos que generados por el uso de videojuegos que según Gee (2005) están relacionados con necesidades humanas, necesidad que para Chóliz & Marco (2011) pueden ser control, competitividad y autonomía, importantes para la adaptabilidad a la realidad, este elemento puede generar emociones positivas para el afrontamiento de la realidad, o por el contrario pueden contribuir al aislamiento o también generar una urgencia de jugar. A esto se suma lo que Rosell, Sánchez-Carbonell, Jordana & Fargues, (2007) mencionan como otro factor importante, es la posibilidad que tiene el jugador de experimentar una aventura en primera persona, utilizando sus capacidades y destrezas en el mundo virtual, sin consecuencia en el real. Esto se configura como una motivación de inmersión en los videojuegos.

Chóliz y Marco (2011) establecen que, en relación a lo mencionado, referente a los sentimientos generados por los videojuegos, se suma también algunas propiedades intrínsecamente motivadoras, propias de los videojuegos como: la atracción de los escenarios, la retroalimentación continua sobre el comportamiento del jugador dentro del juego configurándose como verdaderas actividades interactivas; medir la potencialidad del jugador superando niveles; el éxito o cumplimiento de los niveles genera sentimientos de competitividad, y con ello más deseo de jugar, estableciéndose como una actividad reforzadora y de motivación intrínseca; las características anteriores, contribuyen a la sensación de autonomía en el sujeto y finalmente, la habilidad y la dificultad, sumadas por la dedicación en la tarea, resultan en un

distanciamiento de la realidad y a utilizar la mayor parte del tiempo en estar vinculado al juego.

Diversos estudios sobre adicciones han comprobado cambios significativos en las estructuras cerebrales de las personas adictas, la adicción a los videojuegos, aunque todavía merece mayor investigación científica, ya ha generado algunos registros neurológicos a tomar en consideración. Han, Hwang & Renshaw (2012) revelan que una diferencia significativa entre adictos a los videojuegos y jugadores no adictos es que estos últimos, existe una mayor cantidad de neuronas en la circunvolución cingular izquierda, mayor a la de los adictos. Mientras que la población adicta, se observa mayor cantidad de neuronas en el tálamo izquierdo.

Weinstein & Lejoyeux (2013). Observan que, en los sujetos con adicción a videojuegos, las áreas cerebrales, tienen una muy significativa manifestación a los estímulos visuales relacionado con la representación adictiva. Situación semejante con las ocurrencias a otras dependencias, en los que se involucran los circuitos de recompensa dopaminérgicos.

Koepp, Gunn, Lawrence, Cunningham, Dagher, Jones, Brooks, Bench & Grasby (1998) realizaron un estudio a través de imágenes cerebrales con tecnología de emisión de positrones. Observando la relación del consumo de videojuegos electrónicos y el almacenamiento de dopamina, este aumenta al doble, mientras los sujetos se exponen al videojuego. Este almacenamiento se registra en el núcleo accumbens y es similar a la generación de dopamina después del consumo de anfetaminas.

Liu, Yen, J., Chen, C.Y., Yen, C., Chen, C.S., Lin & Ko (2013). Realizaron un estudio, con la finalidad de establecer el área cerebral, desde la que se expliquen bajos rendimientos cognitivos en la adicción a los videojuegos, como la reducción del control inhibitorio. Así pues, la investigación demuestra el déficit de actividad, de los adictos a los videojuegos, en la corteza prefrontal dorsolateral derecha y en el lóbulo

parietal superior, lo que se traduce como una disminución del control inhibitorio (Marengo, Herrera, Coutinho, Rotela & Strahler. 2015)

Junto a los hallazgos neurocientíficos sobre la adicción a los videojuegos, se presentan otros estudios sobre los indicios comportamentales relacionados a la adicción a los videojuegos, por ejemplo, la sustracción de dinero el consumo de actividades relacionadas al juego (Klein, 1984; Keepers, 1990; Griffiths y Hunt, 1995; 1998), faltar a clases con la intención de jugar (Keepers, 1990; Griffiths y Hunt, 1998), dejar de lado las responsabilidades escolares y bajas calificaciones en la escuela (Griffiths y Hunt, 1998), preferir el juego antes que algunas actividades sociales (Egli y Meyers, 1984; Griffiths y Hunt, 1998), malestares emocionales por la incapacidad o imposibilidad de jugar (Griffiths y Hunt, 1998; Rutkowska y Carlton, 1994), aumento de las horas de juego (Egli y Meyers, 1984; Griffiths y Hunt, 1998) aumento de los niveles de agresión (Griffiths y Hunt, 1995).

Esta última señal conductual está estrechamente relacionada con lo expresado por Bailey, West & Kuffel (2013). Al sostener que en personas adictas a los videojuegos varias funciones cognitivas sufren alteraciones significativas, dentro de ellas y la principal, es la capacidad de tomar decisiones, que se traduce en un déficit del área social y además que los jugadores adictos, toman decisiones más impulsivamente.

Aunque existe aún polémica sobre el trastorno de juego por internet, en cuanto a su definición y delimitaciones clínicas, en el DSM-5 (APA, 2013) se ha incluido este trastorno, en la sección de condiciones que requieren más estudio, estableciéndose criterios de consideración. Por otro lado, y anterior a la edición 2013 del DSM – 5, Chóliz & Marco (2005) proponen unos criterios de consideración para la adicción a los videojuegos y a que además resumen los criterios de Griffiths (2005) considerado uno de los principales exponentes sobre adicciones a los videojuegos.

- **Tolerancia:** Referido a la necesidad que tiene el sujeto a jugar cada vez, por más tiempo o más juegos que antes. El patrón de juego se modifica porque el anterior no le es suficiente.
- **Abstinencia:** Referido a la molestia emocional que vive el sujeto al ser interrumpido el juego o cuando tiene un tiempo sin jugar.
- **Más juego:** Referido a que se juega más de lo pretendido inicialmente.
- **No poder dejar el juego:** Referido al deseo de no jugar, pero no poder dejarlo.
- **Tiempo excesivo:** Referido al tiempo utilizado en los videojuegos y que interfieren con actividades cotidianas.
- **Dejar actividades:** Referido al rechazo de otras actividades por continuar jugando.
- **Seguir jugando:** Aun cuando hay conocimiento que es perjudicial.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Este estudio es sustantivo, en cuanto su orientación es establecer una descripción, explicación, predicción o poder retro decir la realidad. Es una investigación de línea transversal, en cuanto la medición de las variables se realiza una sola vez e inmediatamente se ejecuta una descripción o análisis. Es no experimental y de diseño descriptivo correlacional, porque se busca establecer los niveles correlativos entre dos variables y en una misma población. Además, es una investigación libre porque la temática ha sido seleccionada por el propio autor, atendiendo a sus intereses propios.

3.2 Variables y operacionalización

Agresividad:

- ✓ Agresividad Física
- ✓ Agresividad Verbal

- ✓ Ira
- ✓ Hostilidad

Dependencia A Los Videojuegos:

- ✓ Abstinencia
- ✓ Abuso Y Tolerancia
- ✓ Problemas Ocasionados Por Los Videojuegos
- ✓ Dificultad En El Control

3.3 Población y Muestreo

3.3.1 POBLACIÓN

La población de estudio son jugadores del videojuego Free Fire y pertenecen a la región Sudamérica, se desconoce a la actualidad el número exacto de jugadores que cumplen las condiciones de estudio, por lo tanto, hablamos de una población infinita. Los jugadores fueron invitados a participar de este estudio desde la misma aplicación del juego y desde páginas web de jugadores experimentados o comentaristas del juego.

3.3.2 MUESTRA

La muestra fue por conveniencia, se tomó el 100% de las personas que participaron del estudio y que respondieron en su totalidad y de manera correcta los instrumentos de evaluación.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1 TÉCNICAS

La técnica que se han utilizado en la presente investigación, han sido la encuesta, digitalizada y convertida en formato de formulario Google. Se utilizaron cuestionarios sobre Agresividad y Dependencia a los Videojuegos, dos pruebas estandarizadas y adaptadas a la población de estudio, que

cumplen con rigurosidad científica la medición de las variables de estudio. La evaluación de la adicción a los videojuegos, se hizo con el Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco, y para la evaluación de la agresividad, se trabajó con el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry.

3.4.2 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para medir la variable agresividad se utilizó el Cuestionario de agresividad (AQ) de Arnold Buss y Mark Perry con procedencia de EE. UU. Tiene como finalidad medir las conductas agresivas en la población. Este cuestionario, se puede administrar de forma individual o colectiva, utilizándose un tiempo promedio de 20 y 30 minutos, puede ser aplicada tanto para adolescentes como para adultos.

La finalidad del cuestionario es conocer el nivel de agresividad en los niveles Bajo, promedio y alto. Su elaboración consta de 29 ítems dentro de los que se evalúa 4 dimensiones: Agresión física, agresión verbal, hostilidad e ira.

El presente cuestionario ha sido adaptado para hispanohablantes, el trabajo se realizó en muestras españolas y se mantuvo las dimensiones así como el número de preguntas (Andreu, Peña & Granda, 2002; García-León, Reyes, Vila, Pérez, Robles & Ramos, 2002), Se validó en población latinoamericana, y se obtuvo validez y confiabilidad propicia (Cruz & Padilla, 2013; Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio, 2012; Reyna, Lello, Sánchez & Brussino, 2011; Pérez, Ortega, Rincón, García & Romero, 2013).

Para la presente investigación se utilizó la adaptación de realizada por Matalinares et. al. (2012) en la que se

estableció alta fiabilidad ($\alpha = 0,836$). Así también, se observó que el Cuestionario de Agresión utilizado en la investigación peruana, presenta validez de constructo mediante el análisis factorial.

Por otro lado, para medir la variable dependencia a los videojuegos, se utilizó el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV), elaborado por Marcos y Cholíz (2011). Este instrumento de evaluación se logró adaptar al Perú, gracias a los trabajos de Edwin Salay Merino César, en el año 2017. Con este instrumento se pretende establecer los niveles de dependencia de los videojuegos en individuos. Fue elaborado en base a 25 ítems y cuenta con una elevada consistencia interna. Su validez de constructo se dio mediante el análisis factorial exploratorio y el análisis factorial confirmatorio, de ahí se confirmó que cuenta con cuatro dimensiones. Abstinencia, Abuso y tolerancia Problemas asociados por los videojuegos y dificultad de control. Para los 14 primeros ítems se otorga una escala tipo Likert que oscila entre 0 y 4, siendo indicadores de frecuencia (0, nunca; 1, rara vez; 2 a veces; 3 con frecuencia y 4, casi siempre), Para los 11 siguientes ítems se otorga una respuesta a través de una escala tipo Likert, que oscila entre 0 y 4 siendo indicadores de acuerdo o desacuerdo (0, totalmente de acuerdo; 1, un poco en desacuerdo; 2, neutral; 3, un poco de acuerdo; 4, totalmente desacuerdo).

3.5 Procedimientos

Para la presente investigación, y después de todo el proceso de búsqueda y recolección de información necesaria para la elaboración del presente trabajo, se continuó con los siguientes procedimientos:

- Digitalización de los instrumentos de evaluación en formato formulario de Google. En este formulario se agregará el consentimiento informado.
- Búsqueda y revisión de páginas de transmisión en vivo o de contenido relacionado al juego Free Fire.
- Analizar y comparar la cantidad de personas que acceden a las páginas de transmisión en vivo o de contenido relacionado al juego Free Fire y que pertenecen a la Región Sudamérica.
- Registrar las páginas de interés para el proceso de esta investigación.
- Contactar con los Streamers (personas que transmiten en vivo a través de páginas de internet) para explicar las bondades, el motivo y la importancia de la investigación, así como solicitar la publicación de la invitación a Jugadores de Free Fire de participar en el desarrollo de los instrumentos de evaluación.
- Verificar el desarrollo del proceso de recolección de datos.
- Depurar datos no válidos para el proceso de la investigación
- Organizar los datos válidos para el proceso de la investigación
- Elaboración de matriz de los datos.
- Realizar el análisis estadístico.
- Tabulación de datos.

3.6 Método de análisis de datos

El análisis estadístico e interpretación de los datos obtenidos seguirá los siguientes pasos:

- Se extrajo del formulario Google los datos obtenidos y se convertirán en tablas del programa Microsoft Excel 2013.
- En el programa Microsoft Excel 2013 se estableció las puntuaciones correspondientes a las variables de estudio, se obtuvo las calificaciones y se agrupó las puntuaciones totales.

- Los resultados obtenidos en el programa Microsoft Excel 2013, se exportaron al programa Statistical Package For The Social Sciences SPSS® 23.0. para la transformación de las medidas escalares a medias ordinales, para la categorización según niveles y para la obtención de las frecuencias en tabla. Finalmente se realizó la comprobación de hipótesis.

3.7 Aspectos éticos

La presente investigación cumple con diferentes aspectos éticos, en especial los relacionados al respeto de la dignidad de las personas y el derecho a la libertad de ser parte de una investigación científica, así como a la renuncia de la misma si la persona así lo desea. Así también, se guarda el respeto a la confidencialidad y fidelidad de las respuestas.

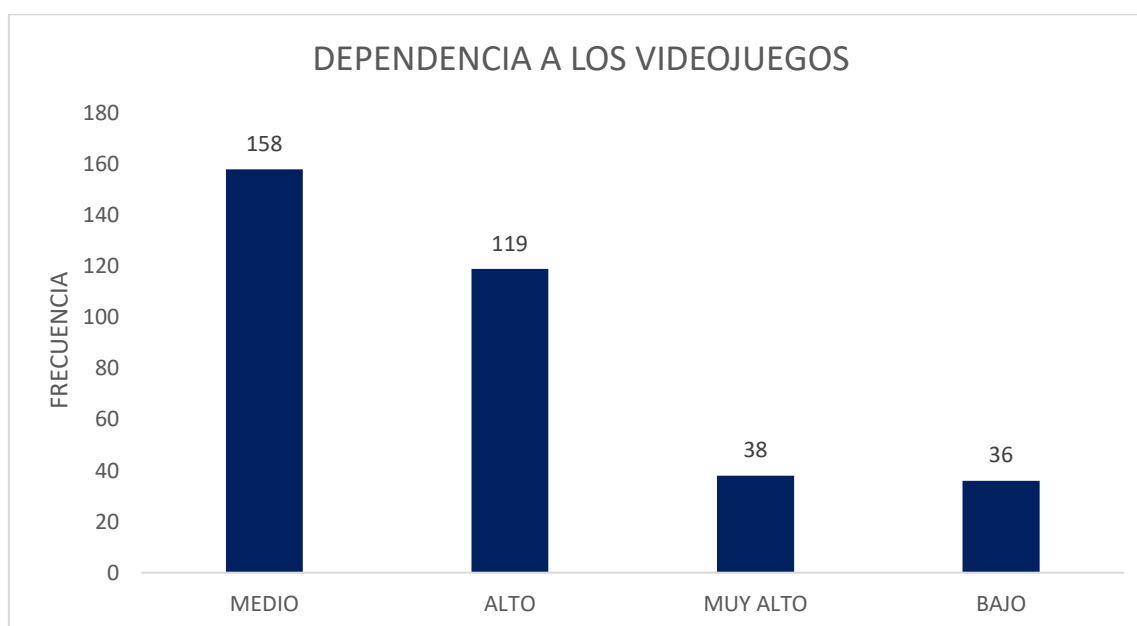
Por otro lado, la presente investigación cumple con el criterio ético de ser una herramienta de mejora la sociedad en general y en especial para la población referida en este estudio.

IV. RESULTADOS

Tabla 1 Niveles de Dependencia a los Videojuegos en Jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	MEDIO	158	45,0	89,2
	ALTO	119	33,9	33,9
	MUY ALTO	38	10,8	100,0
	BAJO	36	10,3	44,2
	Total	351	100,0	

Figura 1 Niveles de Dependencia a los Videojuegos en Jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020

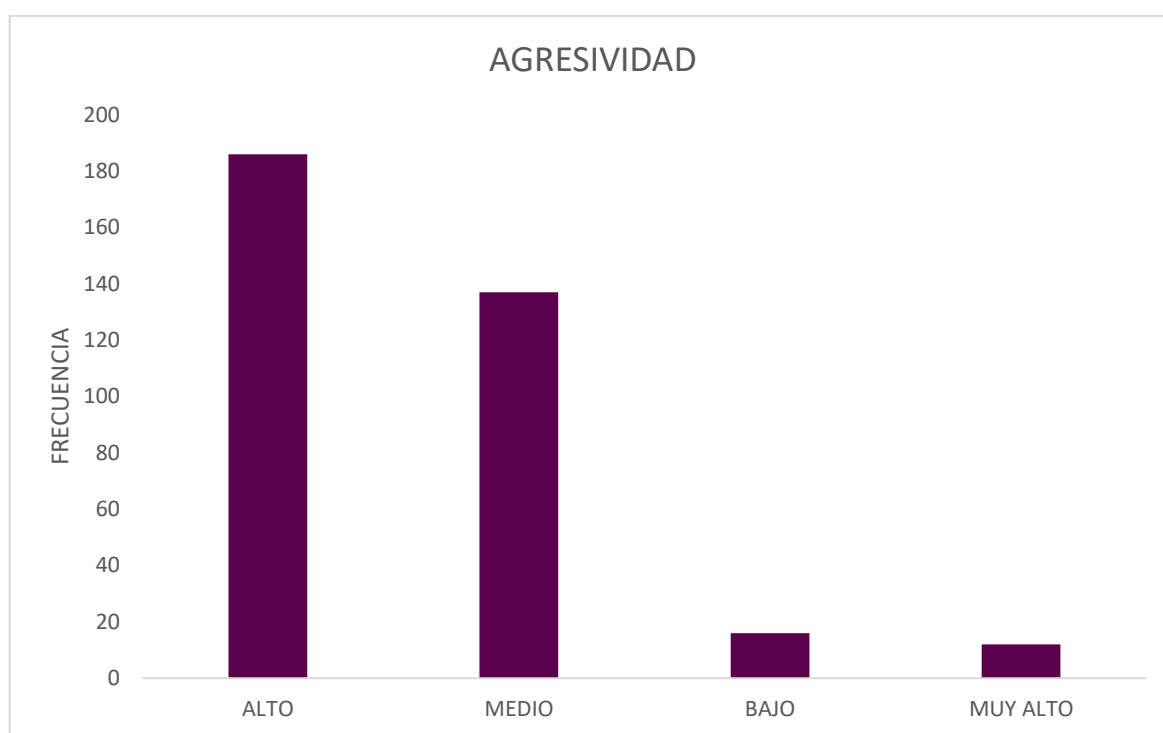


En la tabla 2 y figura 1 observamos referente a la Dependencia a los Videojuegos que un 45% de las personas evaluadas se encuentran en un nivel Medio de Dependencia a los Videojuegos, mientras que un 33.9% tienen un nivel Alto de Dependencia a los Videojuegos, un 10.8% tienen un nivel Muy Alto de Dependencia a los Videojuegos y un 10.3% tienen un nivel Bajo de Dependencia a los Videojuegos.

Tabla 2 Niveles de Agresividad en Jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020

AGRESIVIDAD				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	ALTO	186	53,0	53,0
	MEDIO	137	39,0	96,6
	BAJO	16	4,6	57,5
	MUY ALTO	12	3,4	100,0
	Total	351	100,0	

Figura 2 Niveles de Agresividad en Jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020



En la tabla 3 y figura 2 observamos referente a la Agresividad que un 53% de las personas evaluadas se encuentran en un Alto índice de Agresividad, mientras que un 39% presentan un índice Medio de Agresividad, un 4.6% Bajo índice de Agresividad y un 3.4% un índice Muy Alto de Agresividad.

Tabla 3 Prueba de homogeneidad de los resultados de Agresividad y Dependencia a los Videojuegos en Jugadores De Free Fire Región Sudamérica 2020

Pruebas de normalidad			
	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS	0,066	351	0,001
AGRESIVIDAD	0,060	351	0,004

En la Tabla 4, podemos observar que en la prueba de normalidad aplicada a los resultados obtenido, se obtuvo en la prueba de Kolmogorov-Smirnov para más de 50 datos, Un 0.066 con una significación de 0.001 para la Dependencia a los Videojuegos y un 0.060 con una significación de 0.005 para la Agresividad, lo que significa que se acepta la premisa que los datos no se encuentran dentro de una curva normal y por lo tanto pueden aplicarse solo pruebas no paramétricas como la r de Spearman para relacionar datos de dos variables.

Tabla 4 Relación entre la Variable Agresividad y las dimensiones de la Variable Dependencia a los Videojuegos en Jugadores De Free Fire Región Sudamérica 2020

		Correlaciones					
		ABSTINENCIA	ABUSO Y TOLERANCIA	PROBLEMAS OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS	DIFICULTAD EN EL CONTROL	TOTAL	
Rho de Spearman	AGRESIVIDAD	Coeficiente de correlación	,366**	,274**	,316**	,356**	,380**
		Sig. (bilateral)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
		N	351	351	351	351	351

Se puede observar en la Tabla 5, que entre la variable Agresividad y la dimensión Abstinencia de la variable Dependencia a los Videojuegos existe un Rho de 0.366, con la dimensión Abuso y tolerancia existe un Rho de 0.274, con la dimensión Problemas relacionados con los videojuegos existe un Rho de 0.316, y con la dimensión Dificultad en el control existe un Rho de 0.356, con todas las dimensiones de la variable Dependencia a los Videojuegos, existe una significancia

de $0,000 < 0,05$. En general se evidencia que entre las dos variables existe un Rho de 0,380 y una significancia de $0,000 < 0,05$ (significativa). Comprobándose que existe una alta relación entre la Agresividad y la Dependencia a los Videojuegos en jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020.

Tabla 5 Relación entre la Dimensión Agresividad Verbal de la Variable Agresividad y las dimensiones de la Variable Dependencia a los Videojuegos en Jugadores De Free Fire Región Sudamérica 2020

		Correlaciones					
		ABSTINENCIA	ABUSO Y TOLERANCIA	PROBLEMAS OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS	DIFICULTAD EN EL CONTROL	TOTAL	
Rho de Spearman	AGRESIVIDAD VERBAL	Coficiente de correlación	,285**	,237**	,311**	,308**	,319**
		Sig. (bilateral)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
		N	351	351	351	351	351

Se puede observar en la Tabla 6, que entre la dimensión Agresividad Verbal de la variable Agresividad y la dimensión Abstinencia de la variable Dependencia a los Videojuegos existe un Rho de 0.285, con la dimensión Abuso y tolerancia existe un Rho de 0.237, con la dimensión Problemas relacionados con los videojuegos existe un Rho de 0.311, y con la dimensión Dificultad en el control existe un Rho de 0.308, con todas las dimensiones de la variable Dependencia a los Videojuegos, existe una significancia de $0,000 < 0,05$. En general se evidencia que entre la dimensión Agresividad Verbal de la variable Agresividad y la variable Dependencia a los Videojuegos existe un Rho de 0,319 y una significancia de $0,000 < 0,05$ (significativa). Comprobándose que existe una alta relación entre dimensión Agresividad Verbal de la variable Agresividad y la variable Dependencia a los Videojuegos en jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020.

Tabla 6 Relación entre la Dimensión Agresividad Física de la Variable Agresividad y las dimensiones de la Variable Dependencia a los Videojuegos en Jugadores De Free Fire Región Sudamérica 2020

		Correlaciones					
		ABSTINENCIA	ABUSO Y TOLERANCIA	PROBLEMAS OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS	DIFICULTAD EN EL CONTROL	TOTAL	
Rho de Spearman	AGRESIVIDAD FISICA	Coefficiente de correlación	,269**	,231**	,282**	,303**	,301**
		Sig. (bilateral)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
		N	351	351	351	351	351

Se puede observar en la Tabla 7, que entre la dimensión Agresividad Física de la variable Agresividad y la dimensión Abstinencia de la variable Dependencia a los Videojuegos existe un Rho de 0.269, con la dimensión Abuso y tolerancia existe un Rho de 0.231, con la dimensión Problemas relacionados con los videojuegos existe un Rho de 0.282, y con la dimensión Dificultad en el control existe un Rho de 0.303, con todas las dimensiones de la variable Dependencia a los Videojuegos, existe una significancia de $0,000 < 0.05$. En general se evidencia que entre la dimensión Agresividad Física de la variable Agresividad y la variable Dependencia a los Videojuegos existe un Rho de 0,301 y una significancia de $0,000 < 0.05$ (significativa). Comprobándose que existe una alta relación entre dimensión Agresividad Física de la variable Agresividad y la variable Dependencia a los Videojuegos en jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020.

Tabla 7 Relación entre la Dimensión Hostilidad de la Variable Agresividad y las dimensiones de la Variable Dependencia a los Videojuegos en Jugadores De Free Fire Región Sudamérica 2020

		Correlaciones					
		ABSTINENCIA	ABUSO Y TOLERANCIA	PROBLEMAS OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS	DIFICULTAD EN EL CONTROL	TOTAL	
Rho de Spearman	HOSTILIDAD	Coefficiente de correlación	,375**	,239**	,217**	,317**	,351**
		Sig. (bilateral)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
		N	351	351	351	351	351

Se puede observar en la Tabla 8, que entre la dimensión Hostilidad de la variable Agresividad y la dimensión Abstinencia de la variable Dependencia a los Videojuegos existe un Rho de 0.375, con la dimensión Abuso y tolerancia existe un Rho de 0.239, con la dimensión Problemas relacionados con los videojuegos existe un Rho de 0.217, y con la dimensión Dificultad en el control existe un Rho de 0.317, con todas las dimensiones de la variable Dependencia a los Videojuegos, existe una significancia de $0,000 < 0.05$. En general se evidencia que entre la dimensión Hostilidad de la variable Agresividad y la variable Dependencia a los Videojuegos existe un Rho de 0,351 y una significancia de $0,000 < 0.05$ (significativa). Comprobándose que existe una alta relación entre dimensión Hostilidad de la variable Agresividad y la variable Dependencia a los Videojuegos en jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020.

Tabla 8 Relación entre la Dimensión Ira de la Variable Agresividad y las dimensiones de la Variable Dependencia a los Videojuegos en Jugadores De Free Fire Región Sudamérica 2020

		Correlaciones					
		ABSTINENCIA	ABUSO Y TOLERANCIA	PROBLEMAS OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS	DIFICULTAD EN EL CONTROL	TOTAL	
Rho de Spearman	IRA	Coeficiente de correlación	,340**	,242**	,282**	,320**	,344**
		Sig. (bilateral)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
		N	351	351	351	351	351

Se puede observar en la Tabla 9, que entre la dimensión Ira de la variable Agresividad y la dimensión Abstinencia de la variable Dependencia a los Videojuegos existe un Rho de 0.340, con la dimensión Abuso y tolerancia existe un Rho de 0.242, con la dimensión Problemas relacionados con los videojuegos existe un Rho de 0.282, y con la dimensión Dificultad en el control existe un Rho de 0.320, con todas las dimensiones de la variable Dependencia a los Videojuegos, existe una significancia de $0,000 < 0.05$. En general se evidencia que entre la dimensión Ira de la variable Agresividad y la variable Dependencia a los Videojuegos existe un Rho de 0,344 y una significancia de $0,000 < 0.05$ (significativa). Comprobándose

que existe una alta relación entre dimensión Ira de la variable Agresividad y la variable Dependencia a los Videojuegos en jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020.

V. DISCUSIÓN

En el análisis correspondiente a si se cumple o no la hipótesis General, podemos mencionar que en términos generales y luego del proceso de estudio de las hipótesis específicas, que se acepta la hipótesis General, de manera muy significativa, estableciendo que si hay una correlación positiva la Agresividad y la Dependencia a los videojuegos en jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020. Es decir que a mayores índices de dependencia a los videojuegos en jugadores de Free Fire, mayores es la Agresividad. Estos resultados concuerdan con los hallazgos obtenidos en los estudios de Estrada Araoz, Mamani Roque, Gallegos Ramos y Mamani Uchasara (2020) el que se trabajó con una muestra de 303 estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública de Madre de Dios. Concluyendo que la relación que existe entre las variables de estudio es directa y significativa. Así también los estudios de Matalinares et. al. (2013) quienes trabajan con una muestra de 2225 estudiantes, concluyen que entre las variables agresividad y adicción a la Internet, así como entre sus componentes, hay una relación positiva. De igual forma el estudio de Vara (2017) en el que se trabajó con el Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco, y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry, en la que se obtiene como resultado una correlación positiva, moderada baja y altamente significativa entre la adicción a los videojuegos y agresividad.

En la misma línea, el estudio de Quezada (2019) quien trabajó con una muestra de 297 estudiantes del segundo al quinto grado del nivel secundario, obtiene como resultado que existe una relación significativa a un nivel ($p < 0.05$), entre uso de videojuegos y conductas agresivas.

En contraposición a los resultados obtenidos en la presente investigación, se debe mencionar el estudio de Letona (2012) quien concluye al analizar las evidencias de la agresividad en los adolescentes, que estas no están relacionadas directamente con el consumo en exceso de videojuegos, sino que podrían estar asociadas a situaciones sociales, familiares o personales que pueden desencadenar las conductas agresivas. Así también, en el estudio de Amador (2018) en el que se busca establecer la relación entre las variables agresividad e impulsividad en jugadores y no jugadores de videojuegos en línea, se concluye de este estudio que no existen diferencias significativas sobre la agresividad e impulsividad con respecto a los usuarios y no usuarios de los videojuegos. Finalmente, en el estudio de Oroval (2015) en el que se plantea estudiar cómo influyen los videojuegos en las conductas antisociales y en la agresividad de adolescentes, se concluye que no existen diferencias significativas entre la conducta antisocial o agresión de los sujetos en función de si utilizan o no los videojuegos.

Estos estudios que se contraponen a los resultados obtenidos en la presente investigación, en su proceso de recolección de datos evidencian que no han tomado en cuenta los niveles de Adicción a los videojuegos, sino simplemente el consumo de los mismos, lo que está relacionado con lo mencionado por Griffiths (2010) al señalar que el uso excesivo de videojuegos no necesariamente deriva en un uso adictivo o tiene consecuencias negativas para el individuo. Del mismo modo, Kardefelt-Winther (2017) refuerza los criterios de adicción a los videojuegos simplificándolos como un daño o alteración funcional significativa como consecuencia directa de la conducta adictiva y durabilidad temporal.

Las diferencias entre los hallazgos obtenidos en esta investigación y los de otras investigaciones deben ser consideradas desde un punto muy importante, y es el poder establecer a que tipos de juegos o que juego son los que consumen la población a quien se evalúa como adicta a los videojuegos, ya que esto tiene relación con lo expresado por Chóliz y Marco (2011) cuando establecen que, uno de los criterios a tener en

cuenta para la adicción a los videojuegos son los sentimientos generados por los videojuegos, y con ello se suma también algunas propiedades intrínsecamente motivadoras, propias de los videojuegos como: la atracción de los escenarios, la retroalimentación continua sobre el comportamiento del jugador dentro del juego configurándose como verdaderas actividades interactivas; medir la potencialidad del jugador superando niveles; el éxito o cumplimiento de los niveles genera sentimientos de competitividad, y con ello más deseo de jugar, estableciéndose como una actividad reforzadora y de motivación intrínseca; las características anteriores, contribuyen a la sensación de autonomía en el sujeto y finalmente, la habilidad y la dificultad, sumadas por la dedicación en la tarea, resultan en un distanciamiento de la realidad y a utilizar la mayor parte del tiempo en estar vinculado al juego. Estas características han sido consideradas en la población con la que se trabaja en esta investigación, la cual es una población consumidora de un juego en particular “Free Fire”.

En relación a la hipótesis específica si existe relación entre la variable Agresividad y la dimensión Abstinencia, el resultado obtenido es de un Coeficiente de correlación de ,366** y una significancia (bilateral) de 0,000, lo que significa que existe una relación significativa entre agresividad y la dimensión Abstinencia de la variable dependencia a los videojuegos. Estos resultados se contrastan con los obtenidos por Matalinares et. al. (2013). Quienes establecen una relación positiva entre la Abstinencia y las dimensiones de la agresividad. Esto quiere decir que la agresividad puede manifestarse o incrementarse cuando no existe acceso a los videojuegos o cuando hay una interrupción del juego. Castrillón, Ortiz y Vieco (2004) mencionaban que la agresividad supone siempre una provocación o un ataque y de ahí la relación existente entre la Agresividad y la dimensión Abstinencia, ya que cuando el sujeto es privado del ejercicio de la conducta adictiva, los niveles de ansiedad, estrés y preocupación por el juego conllevan a niveles de agresividad directamente proporcionales.

Respecto a la hipótesis si existe relación entre la variable Agresividad y la dimensión Abuso y tolerancia. se concluye que con un Coeficiente de correlación de ,274** y una significancia (bilateral) de 0,000 existe una relación significativa entre agresividad y la dimensión Abuso y tolerancia de la variable dependencia a los videojuegos. Estos resultados se contrastan con los obtenidos por Matalinares et. al. (2013). Quienes establecen una relación positiva entre la variable Agresividad y la dimensión Abuso y tolerancia de la variable dependencia a los videojuegos. Esto quiere decir que a mayor cantidad de horas de juego, la Agresividad tiende incrementarse en el jugador, esto podemos relacionarlo con lo dicho por Bandura (1963) quien manifestaba que mientras un niño observa el uso de la agresión, existen altas probabilidades que copien esas conductas, en el juego Free Fire existen constantes manifestaciones de conductas agresivas ya sea en la misma trama del juego, que consiste en ir matando a contrincantes de cualquier forma y utilizando cualquier arma, o en las manifestaciones de los jugadores entre sí cuando pierden hay insultos entre ellos, o cuando ganan se ejecutan manifestaciones de burla hacia el o los contrincantes derrotados.

Así mismo, respecto a la hipótesis si existe relación entre la variable Agresividad y la dimensión Problemas ocasionados por los Videojuegos, de la variable dependencia a los videojuegos se concluye que con un Coeficiente de correlación de ,316** y una significancia (bilateral) de 0,000 existe una relación significativa entre agresividad y la dimensión Problemas ocasionados por los Videojuegos, de la variable dependencia a los videojuegos. Estos resultados se contrastan con los obtenidos por Matalinares et. al. (2013). Quienes establecen una relación positiva entre la variable Agresividad y la dimensión Problemas ocasionados por los Videojuegos, de la variable dependencia a los videojuegos. Lo que significa que dentro de los problemas ocasionados por la adicción al videojuego Free Fire se encuentra la agresividad, o que muchos de los problemas ocasionados por esta adicción conllevan al incremento de la agresividad, como por ejemplo el aislamiento social, la falta de empatía,

el inadecuado manejo de las emociones, etc. Choliz (2011) decía que la dependencia es contraproducente para las relaciones interpersonales, derivando en la falta de control del individuo para la ejecución de sus tareas cotidianas.

Finalmente, respecto a la hipótesis si existe relación entre la variable Agresividad y la dimensión Dificultad en el control, de la variable dependencia a los videojuegos se concluye que con un Coeficiente de correlación de ,356** y una significancia (bilateral) de 0,000 existe una relación significativa entre agresividad y la dimensión Dificultad en el control, de la variable dependencia a los videojuegos. Estos resultados se contrastan con los obtenidos por Matalinares et. al. (2013). Quienes establecen una relación positiva entre la variable Agresividad y la dimensión Dificultad en el control, de la variable dependencia a los videojuegos. Matalinares et. al. (2013). decían que diferentes investigaciones sostienen que los jugadores dependientes pueden manifestar sintomatología establecida como un patrón de personalidad, en la que el sujeto dependiente tiene preferencias por las relaciones de la virtualidad, que significaría un abandono de las condiciones reales por inmersión en el campo virtual (escapismo). Este escapismo se convierte en la excusa para buscar el juego aun cuando el juego en sí ya no interese o no se quiera jugar, y esta dificultad en el control sobre el consumo del videojuego genera sensaciones negativas o incómodas para el sujeto, como irritabilidad, lo que lleva a un incremento de la agresividad.

VI. CONCLUSIONES

- Se determinó los niveles de agresividad en jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020. Obteniendo que un 53% de la población evaluada se encuentra en Alto nivel de agresividad y un 39% en Medio nivel de Agresividad.
- Se determinó los niveles de dependencia a los videojuegos en jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020. Se concluye

que existe un 45% de nivel medio de adicción a los videojuegos y un 33,9% de alto nivel de adicción a los videojuegos.

- Se determinó la relación existente entre las variables agresividad y dependencia a los videojuegos en jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020, concluyendo que con un coeficiente de correlación de 0,380 y una significancia de $0,000 < 0.05$ (significativa), existe una alta relación entre la Agresividad y la Dependencia a los Videojuegos en jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020.
- Se determinó la relación existente entre la agresividad y la dimensión Abstinencia de la variable dependencia a los videojuegos, se concluye que con un Coeficiente de correlación de ,366** y una significancia (bilateral) de 0,000 existe una relación significativa entre agresividad y la dimensión Abstinencia de la variable dependencia a los videojuegos.
- Se determinó la relación existente entre la agresividad y la dimensión Abuso y tolerancia de la variable dependencia a los videojuegos, se concluye que con un Coeficiente de correlación de ,274** y una significancia (bilateral) de 0,000 existe una relación significativa entre agresividad y la dimensión Abuso y tolerancia de la variable dependencia a los videojuegos.
- Se determinó la relación existente entre la agresividad y la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos de la variable dependencia a los videojuegos, se concluye que con un Coeficiente de correlación de ,316** y una significancia (bilateral) de 0,000 existe una relación significativa entre agresividad y la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos de la variable dependencia a los videojuegos.
- Se determinó la relación existente entre la agresividad y la dimensión Dificulta del control de la variable dependencia a los videojuegos, se concluye que con un Coeficiente de correlación de ,356** y una significancia (bilateral) de 0,000 existe una

relación significativa entre agresividad y la dimensión Dificultad del control de la variable dependencia a los videojuegos.

VII. RECOMENDACIONES

- Se recomienda para futuras investigaciones, en las que se involucre estas variables y en especial la Adicción a los Videojuegos, poder centrar a la población como consumidores de un mismo juego, o de juegos con características similares, ya que ello puede influir en los resultados obtenidos. En relación a esto, se recomienda también para futuras investigaciones, poder agregar como parte del contenido teórico las características del juego ya que están relacionadas con una mayor dependencia a los videojuegos.
- Se recomienda también poder analizar esta misma realidad en un tiempo diferente al confinamiento por el virus COVID – 19, ya que el aislamiento social obligatorio que se ha vivido al momento de realizar el presente estudio, puede influir en los resultados presentados, sobre todo en los niveles de adicción ya que en tiempos de confinamiento son muchas más horas la que la población está conectada al mundo virtual y ello conlleva al uso de videojuegos como un escape del aburrimiento. Por otro lado, el confinamiento puede también influir en los resultados sobre los niveles de agresividad, ya que el confinamiento como tal genera sensaciones negativas, de estrés, ansiedad, falta de empatía y poco contacto social, características relacionadas con la agresividad.
- Desde otro ámbito se recomienda a las Instituciones educativas e Instituciones de servicio a niños, niñas y adolescentes a poder realizar programas preventivos frente a la adicción a los videojuegos y a las consecuencias que ello trae a la vida de los consumidores. Así mismo, que estos programas involucre la participación de los padres de familia como principales cuidadores y veedores de la salud de sus hijos.

REFERENCIAS

- Amador, T. 2018. "Agresividad e Impulsividad en usuarios de Videojuegos Online". Universidad Abierta Latinoamericana.
- Asociación Americana de Psicología. (2005). DSM-IV. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Barcelona: Masoon.
- Bandura, A. (1977). Teoría del aprendizaje social. Madrid: Espasa-Calpe.
- Bailey, K., West, R. & Kuffel, J. (2013). What would my avatar do? Gaming, pathology, and risk decision making. *Frontiers in Psychology*, 4, 609. doi: 10.3389/fpsyg.2013.00609
- Berkowitz, L. (1996). Agresión. Causas, consecuencias y control. Bilbao: Desclée de Briuer.
- Buss, Perry, M. (1992). The agresión questionnaire. *J Pers Soc Psychol*.
- Buss, A. H. (1961). The psychology of aggression. New York: Wiley.
- Carbonell, X., Torres-Rodríguez, A. y Fuster, H. (2016). El potencial adictivo de los videojuegos. En E. Echerburua (Ed.), *Abuso de Internet: ¿antesala para la adicción al juego de azar on-line?* (pp. 83-103). Madrid: Pirámide.
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. doi: 10.20882/adicciones.10
- Castillio, M. (2006). *El Comportamiento Agresivo y sus Diferentes Enfoques*. Colombia: Universidad Simón Bolívar.
- Castrillón, D. A., Ortiz, P. A., & Vieco, F. (2004). Cualidades paramétricas del cuestionario de agresión (AQ) de Buss y Perry en estudiantes universitarios de la ciudad de Medellín (Colombia). *Revista Facultad de Salud Pública*, 22(2), 49-61.
- Caplan, S. E. (2006). Problematic Internet use in the workplace. In M. Anandarajan, T.S.H. Teo, & C. A. Simmers (Eds.), *The Internet and workplace transformation* (pp. 63-79). Armonk, NY: M. E. Sharpe.
- CEREZO, Fuensanta R., (2002). *La Violencia en las Aulas*. Pirámide. Madrid-España. pp. 64-67. Contiene uno de los temas controversiales de la psicología como es la conducta agresiva, su naturaleza y desarrollo. Se tomo como referencia uno de los temas: "La agresividad en los contextos escolares"
- Chóliz, M. (2011). *PrevTec 3.1: Programa de Prevención de Adicciones Tecnológicas*. Valencia: FEPA D.
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27, 418-426
- Chóliz, M., Marco, C., y Chóliz, M. C. (2014). *ADITEC*. Madrid: TEA Ediciones.

- Chóliz, M., Villanueva, V. y Chóliz, M. C. (2009). Ellas, ellos y su móvil: uso, abuso (¿y dependencia?) del teléfono móvil en la adolescencia. *Revista Española de Drogodependencias*, 34, 74-88.
- Del Barrio, C. Martín E., Almeida, A. y Barrios, A. (2003). *Agresión y otros conceptos*. España.
- Egli, E. A., y Meyers, L. S. (1984). The role of videogame playing in adolescent life: is there reason to be concerned? *Bulletin o the Psychonomic Society*, 22, 309–312
- Estrada Araoz, E. G. ., Mamani Roque, M. ., Gallegos Ramos, N. A. ., & Mamani Uchasara, H. J. . (2020). Adicción a internet y agresividad en estudiantes peruanos de educación secundaria. *Apuntes Universitarios*, 11(1), 140 - 157.
- Gee, J. P. (2005). *Why Video Games Are Good For Your Soul: Pleasure and Learning*. Common Ground Publishing: Illinois.
- Griffiths, M. D. (1995). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*, 76, 14-19
- Griffiths, M. D. (2000). Does Internet and computer “addiction” exists? Some case study evidence. *CyberPsychology and Behavior*, 3, 211-218
- Griffiths, M. D. (2008). Digital impact, crossover technologies and gambling practices. *Casino and Gaming International*, 4, 37-42.
- Griffiths, M. D. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología conductual*, 13, 445-462.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., y Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of adolescence*, 27, 87-96.
- Griffiths, M. D., y Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*, 82, 475–480.
- Letona Méndez, M. (2012). “Agresividad en adolescentes ciberadictos (estudio realizado con adolescentes que asisten a videojuegos de la zona 3 Del Municipio De Mazatenango, Suchitepéquez)”. Tesis para obtener el título de Licenciada. Universidad Rafael Landívar.
- Liu, G., Yen, J., Chen, C., Yen, C., Chen, C., Lin, W. & Ko, C. (2013). Brain activation for response inhibition under gaming cue distraction in internet gaming disorder. *The Kaohsiung Journal of Medical Sciences*, 30(1), 43-51. doi: 10.1016/j.kjms.2013.08.005
- 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>

- Matalinares, M. et al. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista IIPSI facultad de psicología UNMSM*, 15 (1), 147-161.
- Matalinares, M. et al. (2010). Clima familiar y agresividad en estudiantes de secundaria de Lima Metropolitana. *Revista IIPSI Facultad de Psicología UNMSM*, 13 (1), 109-128.
- Oroval Escandell, Ricardo. 2015. Influencia del uso de los videojuegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes. *Universitat Jaume I*
- Quezada Pacherre, A. (2019) "Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de la institución educativa Fe Y Alegría N°2 De San Martín De Porres". Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Psicología. Universidad Privada del Norte.
- Tejeiro, R., Pelegrina, M., & Gómez, J. L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 1(7), 235-250.
- Shaffer, D. (2000). *Desarrollo social y de la personalidad*. España: Tomson.
- Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María Del Triunfo. Universidad Autónoma del Perú.
- We are social & Hootsuite. (2020). Digital 2020 Global Overview Report. We Are Social Inc. Recuperado de <https://wearesocial.com/blog/2020/01/digital-2020-3-8-billion-people-use-social-media>
- Weinstein, A. & Lejoyeux, M. (2013). New developments on the neurobiological and pharmacogenetic mechanisms underlying internet and videogame addiction. *The American Journal on Addictions*, 24(2), 117-125. doi: 10.1111/j.1521-0391.2013.12110.X
- Wicks-Nelson R, Israel A. (1998). *Psicopatología del niño y del adolescente*. Madrid: Prentice H

ANEXOS

OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Escala de medición
AGRESIVIDAD	Buss (1961) define la agresividad como “respuesta que proporciona estímulos dañinos a otro organismo”	Se realizará la medición a través del cuestionario de agresividad (AQ) de Buss y Perry, que consta de 29 ítems estructurados, agrupados en 4 dimensiones. Las puntuaciones se dividen en 5 niveles: de 0 a 51: muy bajo, 52 a 67: Bajo, 68 a 82: medio, 83 a 96: alto, 99 a 145: muy alto.	<p>Agresividad física Ítems: 1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27, 29</p> <p>Agresividad verbal Ítems: 2, 6, 10, 14,18</p> <p>Ira Ítems: 3, 7, 11, 15, 19, 22, 25</p> <p>Hostilidad Ítems: 4, 8, 12, 16, 20, 23, 26, 28</p>	ORDINAL
DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS	Choliz y Marco (2016) definen la dependencia a los videojuegos, como aquella conducta que induce a un patrón de juego con consumo excesivo y que genera alteraciones en diferentes parcelas de la vida; salud, familia, escuela y relaciones sociales. Etc.	Se realizará la medición a través del Test de dependencia a los videojuegos (TDV) de (Chóliz y Marco, 2011) Consta de 25 ítems los cuales pertenecen a 4 factores. Las puntuaciones se pueden dividir en tres niveles: Leve, moderado y grave.	<p>Abstinencia Ítems: 3,4,6,7,10,11,13,14,25</p> <p>Abuso y Tolerancia Ítems: 1,5,8,9,12</p> <p>Problemas ocasionados por los videojuegos Ítems: 16,17,19,23</p> <p>Dificultad en el control Ítems: 2,15,18,20,22,24</p>	ORDINAL

CUESTIONARIOS EN FORMATO GOOGLE FORM

docs.google.com/forms/d/1PN6h93OC9JDW2P96FYW0b6hdW54dqQttoymDiGexfk/edit

Aplicaciones Plantilla PPT - Powe... eCIE-Maps - CIE-10 CIE-10 IMAG. EDITABLES Fondo Perpetuo pa... SORTEOS Centro de Recarga... TOC TEST Otros marcadores Lista de lectura

PROYECTO DE INVESTIGACION ☆ Enviar

Preguntas Respuestas 531

Sección 1 de 3

AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN JUGADORES DE FREE FIRE REGION SUDAMERICA 2020

GRACIAS POR PARTICIPAR EN ESTA INVESTIGACIÓN QUE ES DE CARÁCTER CIENTÍFICO Y PROFESIONAL, QUE RESPETA LAS CONDICIONES ÉTICAS Y MORALES DE LAS PERSONAS, Y MANTIENE EN TOTAL CONFIDENCIALIDAD LAS RESPUESTAS BRINDADAS.
AL DESARROLLAR ESTA ENCUESTA USTED CONFIRMA EL CONSENTIMIENTO DE PARTICIPAR DE ESTA INVESTIGACIÓN Y SE COMPROMETE A RESPONDER CON LA VERDAD, ASÍ MISMO PUEDE SOLICITAR NO SER PARTE DEL PRESENTE ESTUDIO EN CUALQUIER MOMENTO.
SI UD ESTA DE ACUERDO CON LO ANTERIOR, POR FAVOR COMPLETE ESTE FORMULARIO EN SU TOTALIDAD. GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

ID FREE FIRE

Texto de respuesta corta

SEXO *

Mujer

Hombre

EDAD *

docs.google.com/forms/d/1PN6h93OC9JDW2P96FYW0b6hdW54dqQttoymDiGexfk/edit

Aplicaciones Plantilla PPT - Powe... eCIE-Maps - CIE-10 CIE-10 IMAG. EDITABLES Fondo Perpetuo pa... SORTEOS Centro de Recarga... TOC TEST Otros marcadores Lista de lectura

PROYECTO DE INVESTIGACION ☆ Enviar

Preguntas Respuestas 531

Sección 2 de 3

TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)

El presente instrumento busca diagnosticar el grado de dependencia a los videojuegos que usted presenta, no existen respuestas buenas ni malas, responder los enunciados según sea su caso.

Horas al día que dedica al Videojuego *

Texto de respuesta corta

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

Totalmente en desacuerdo

Un poco en desacuerdo

Neutral

Un poco de acuerdo

Totalmente de acuerdo

docs.google.com/forms/d/1PN6t93OC9jDW2P96FYW0b6hdoW54dqQttoymDIGexFk/edit

Aplicaciones Plantilla PPT - Powe... eCIE-Maps - CIE-10 CIE-10 IMAG. EDITABLES Fondo Perpetuo pa... SORTEOS Centro de Recarga... TOC TEST

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Preguntas Respuestas 53

Sección 3 de 3

Cuestionario de Agresión (AQ)

A continuación se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar, según la alternativa que mejor describa tu opinión. Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, solo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

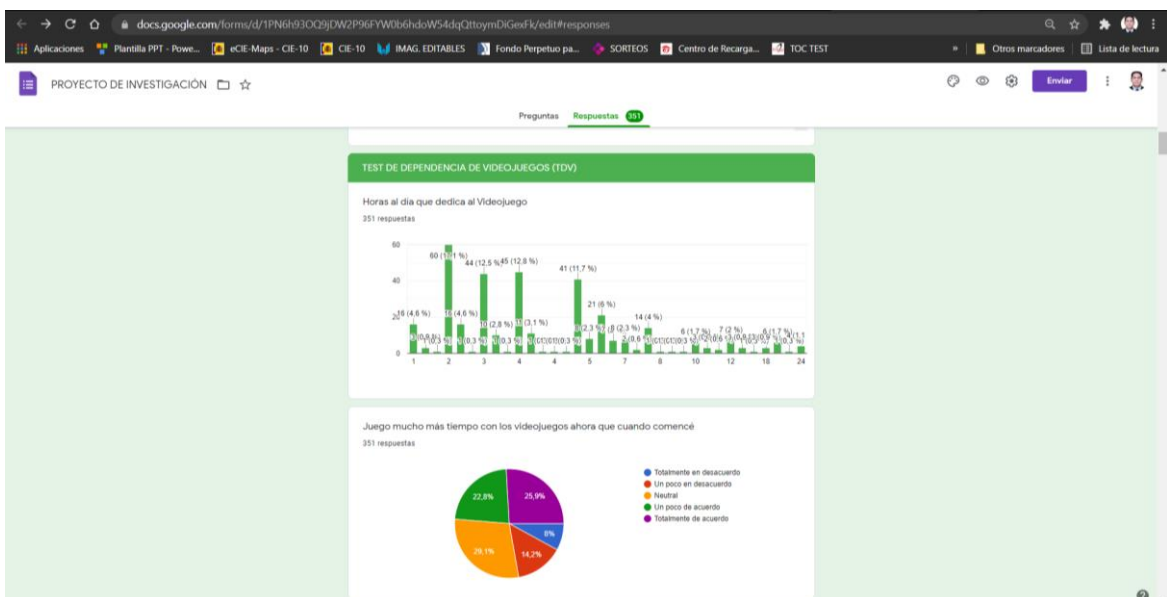
De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona *

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

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

RESUMEN DE RESPUESTAS OBTENIDAS



web.facebook.com/100893001611582/videos/1723040627861778

Aplicaciones Plantilla PPT - Powe... eCIE-Maps - CIE-10 CIE-10 IMAG. EDITABLES Fondo Perpetuo pa... SORTEOS Centro de Recarga... TOC TEST

Otros marcadores Lista de lectura

REGION SUDAMERICA

llegamos a los 10K seguidores este fin de semana ?

TOP DONADOR MENSUAL	
Rafael Oliva	4900 ☆
Juaquis LoL	2500 ☆

21/30 Recarga Rápida

UN DIA MAS EN FREE SUBIENDO DE RANGO CADA 200 LIKE UN BAILE... Ver más

1,7 mil comentarios 5,1 mil reproducciones

Me gusta Comentar Compartir

Comentarios Ocultar

Más relevantes

¡Sigue a OdGame desde hace 102 días!

Me gusta Responder 45 sem

Chris SG 58:19 Y si me preguntan quien es les dire una luz que ilumina mis ojos 🤔🤔🤔🤔

Me gusta Responder 45 sem

Escribe un comentario...

1:19:58 / 5:01:24



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, ZAPATA BOBBIO DAVID STEVEN estudiante de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN JUGADORES DE FREE FIRE REGIÓN SUDAMÉRICA 2020", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
ZAPATA BOBBIO DAVID STEVEN DNI: 44248030 ORCID 0000-0002-0586-4209	Firmado digitalmente por: DZAPATAB el 25-08-2021 21:31:56

Código documento Trilce: INV - 0427489