



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS



FACULTAD DE PSICOLOGÍA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

RELACIÓN DE USO DE VIDEOJUEGOS CON LA AGRESIVIDAD EN
ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

PRESENTA:

EFRAIN MEJIA MENDOZA

DIRECTOR DE TESIS:

DRA. MA. DE LA CRUZ BERNARDA TÉLLEZ ALANÍS

COMITÉ REVISOR:

Dr. Jonatan Ferrer Aragón

Dr. Carlos José Aragón Carrillo

Dra. Bruma Palacios Hernández

Dr. Guillermo Delahanty Matuk

Cuernavaca, Mor. a 25 de Mayo de 20223

A mis padres Efraín y Ma. Dolores
Por ustedes soy quien soy.

A Don Marcos, ¡Se logró el objetivo!

Agradezco al espacio y al tiempo
Que me han traído a este final
Que es a la vez este principio.

Agradecimiento, Nach. *Silencios Vivos.*

Agradecimientos

A mi padre, por todas las enseñanzas y aprendizajes que me ha brindado. También por el apoyo incondicional y la paciencia. No tengo más que agradecer todo lo que has hecho por mí.

A mi madre, por el apoyo y comprensión en todas las decisiones que he hecho; por la motivación brindada. Ustedes, papás, son parte de esto. Gracias a ustedes soy lo que soy.

A Don Marcos, a pesar de no estar presente eres parte de esto, gracias por tus enseñanzas y tu motivación para que continuara estudiando. Por el cariño de un abuelo, sin duda alguna este es para ti. ¡Abuelito, lo logré!

A la Chikis y Canela, que estuvieron conmigo a lo largo de esta trayectoria, pero que partieron de este mundo.

A Andrea, gracias por coincidir en esta etapa, por apoyarme y orientarme en este trayecto, y por el apoyo incondicional que me has brindado.

A la Dra. Bernarda, por el apoyo y la enseñanza que me ha brindado; por la paciencia y la orientación de este proyecto. Asimismo, a los profesionales que, indirectamente o directamente, han ayudado a mi formación como profesional y como persona también.

Gracias por aportar algo a mi carrera profesional e individual, no me queda más que agradecer a todos y cada uno de ustedes.

Índice

Introducción	1
1. Antecedentes	2
1.1. Videojuegos	2
1.2. Clasificación De los Videojuegos	3
1.3. Adicción en Videojuegos	8
1.5. Agresividad	25
1.5.1. Tipos de Agresividad	26
1.5.2. El Modelo General de la Agresión (GAM)	27
1.6. Videojuegos y Agresividad	35
1.6.1. Niños	35
1.6.2. Adolescentes	36
1.6.3. Jóvenes	38
2. Planteamiento del Problema	41
2.1. Justificación	41
2.2. Preguntas de Investigación	42
2.3. Objetivo General	42
2.3.1. Objetivos Específicos	42
2.4. Hipótesis	43
2.5. Diseño	43
2.6. Variables	44
3. Método	46
3.1. Participantes	46
3.2. Instrumentos y materiales	47
3.3. Procedimiento	49
3.4. Análisis de datos	50
4. Resultados	51
4.1. Uso de los Videojuegos	51
4.2. Agresividad	58
4.3. Uso de los videojuegos y agresividad	59
5. Discusión	60

6. Conclusión	64
8 Anexos	72
Anexo 1. Consentimiento Informado	73
Anexo 2. Cuestionario de frecuencia y uso de videojuegos para adolescentes Vj-28 (Rea, M., 2015)	74
Anexo 3. Cuestionario de agresión (AQ) DE Buss y Perry	79

Introducción

En las investigaciones realizadas, relacionadas con los temas del uso de las nuevas tecnologías, se hace referencia a la televisión o computadoras, pero muy pocas están enfocadas en los videojuegos, aspecto que es preocupante. Lo anterior, debido a que muchos padres no ponen reglas de tiempo para la exposición del menor a los videojuegos.

Desde la creación de los videojuegos, han emergido algunos con aspectos novedosos en cuanto a gráficos y sonidos, no obstante, la mayoría, posee un contenido violento (sangre, gritos, etc.) característica que los erige como los más vendidos. Además, cabe señalar que estos son de fácil acceso para los usuarios menores de edad, quienes, usualmente, no cuentan con supervisión de sus padres. Todo lo anterior, coloca a los videojuegos de este tipo de temática como los más populares, evidentemente, sin prestar atención a los efectos que conlleva.

De acuerdo con *The Entertainment Software Association*, de los Estados Unidos, la industria de los videojuegos, en el año 2009, produjo un aproximado de 10.5 billones de dólares (miles de millones en español). Ello no es gratuito, pues en el 67% de los hogares juegan videojuegos, siendo el jugador promedio de 24 años, quien ha jugado durante al menos 12 años (Moncada & Chacón, 2012).

1. Antecedentes

1.1. Videojuegos

Según el Diccionario de la Real Academia Española, los videojuegos son dispositivos electrónicos que permiten, mediante mandos apropiados, simular juegos en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico. Es decir, un videojuego (VJ) es un programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción, a través de: imágenes que aparecen en el dispositivo; reglas y un sistema de recompensa.

De manera que existe un estímulo implícito para intentar ganar. Esto también quiere decir que se puede competir contra la propia máquina (software) o contra otros adversarios. En tanto, otra característica de los juegos es que se pueden controlar únicamente con los dedos, con ayuda, simulada, de otras partes del cuerpo (juego de bailes) u otros adicionales (guitarra, rifle, pistola). Los avances tecnológicos ya permiten que algunos sean activados con la voz o el movimiento (Moncada & Chacón, 2012).

Según Marqués (2000), se entiende por VJ a todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, *on-line*) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, teléfono móvil, máquina recreativa, microordenador, ordenador de mano, video interactivo).

1.2. Clasificación De los Videojuegos

En 1993, los creadores y fabricantes comenzaron a trabajar en la realización de un sistema de clasificación para los VJ. Como resultado, surgieron dos sistemas: el *Interactive Digital Software Association*, que incluía a Nintendo y Sega y la *Interactive Digital Software Board*, que más adelante se convertiría en *Entertainment Software Ratings Board* (ESRB). Cabe señalar que la clasificación fue basada en las edades (Cesarone & Bernard 2000).

Al mismo tiempo, surge la clasificación para VJ en las computadoras, que fue desarrollada por *Software Publishers Association* y afiliados. Esta fue realizada con base en contenido, a través del *Recreational Software Advisory Council* (RSAC) (Funk et al., 1999).

1.2.1. Por edades

La ESRB propuso una clasificación: *Universal* (para todas las edades), *Teen* (13 años o más), *Mature* (17 o más) y *Adultsonly*. La junta respondió a varios cuestionamientos de profesionales, incluyendo a los autores, quienes mencionaban que las clasificaciones eran muy amplias y se necesitaba una para edades más bajas. Fue entonces que agregó otra categoría: *Early Childhood* (3 años en adelante). También se cambió la categoría *Universal* a *K-A* (niños a adultos, adecuada a 6 años en adelante), agregando descripciones de contenido, como violencia, temas sexuales y lenguaje vulgar (Funk et al., 1999).

Además, la ESRB dio a conocer, en el 2010, la clasificación de acuerdo con el contenido. A partir de ella, se puede identificar el público al que va dirigido el

videojuego, así como los posibles riesgos de su utilización. Cabe añadir que la clasificación se realiza por medio de letras (Moncada & Chacón, 2012):

EC (*earlychildhood*): Son VJ con contenidos temáticos para niños menores de 3 años. No contiene material que los padres puedan considerar inapropiado.

E (*everyone*): Son VJ para niños menores de 6 años. Son juegos que presentan dibujos animados y fantasías, violencia muy moderada y uso frecuente de lenguaje moderado.

E+10 (*everyone 10+*): Son VJ con contenidos temáticos para niños mayores de 10 años. Presentan más dibujos animados, fantasías y violencia moderada, además de un uso frecuente de lenguaje moderado y temas mínimamente sugestivos.

T (*teen*): Son VJ con contenidos temáticos para niños, preadolescentes y adolescentes mayores de 13 años. Pueden contener violencia, temas sugestivos, humor crudo, sangre (levemente), simulación de apuestas y uso poco frecuente de lenguaje fuerte.

M (*mature*): Son VJ con contenidos temáticos para adolescentes mayores de 17 años. Los VJ en esta categoría pueden presentar violencia intensa, imágenes sangrientas, contenido sexual y lenguaje fuerte.

AO (*adults only*): Son VJ con contenidos temáticos solo para personas mayores de 18 años. Pueden presentar escenas prolongadas de violencia intensa y contenido sexual gráfico explícito / desnudez.

RP (*rating pending*): Significa que el VJ no ha sido clasificado aún.

1.2.2. Por contenido

La RSAC es una Asociación sin fines de lucro que desarrolla una clasificación por medio del contenido. Esta se hace a partir de las respuestas de un cuestionario a los fabricantes. El puntaje es de 0 (menor) a 4 (mayor) y las categorías son: violencia, sexo/nudismo y lenguaje (Cesarone & Bernard 2000).

En este sentido, los VJ se pueden clasificar como un género u otro, dependiendo de su representación gráfica, el tipo de interacción entre el jugador y la máquina, la ambientación y su sistema de juego, siendo este último el criterio más habitual para tomar en cuenta. Otra clasificación puede ser por género (Belli & Raventós, 2008), como se muestra a continuación:

Beat them up: Los *beat'em up* o “juegos de pelea a progresión” son similares a los de lucha, con la diferencia de que los jugadores deben combatir con un gran número de individuos mientras avanzan a lo largo de varios niveles. En los *beat'em up* suele ser posible jugar con dos o más personas a la vez, de forma cooperativa, para facilitar el progreso.

Lucha: Recrean combates entre personajes controlados tanto por un jugador como por la computadora. El jugador ve a los combatientes desde una perspectiva lateral, como si se tratase de un espectador. Este tipo de juegos pone especial énfasis en las artes marciales, reales o ficticias, u otro tipo de enfrentamientos, con o sin armas.

***First Person Shooter* o Juegos de acción en primera persona**

(FPS): Las acciones básicas son mover al personaje y usar un arma. El arma sale en primer plano y el jugador puede interactuar con ella. La perspectiva tiene como meta dar la impresión de estar detrás de la mano (perspectiva de primera persona). Algunos VJ pueden jugarse en multijugador *online*.

Acción en tercera persona: Se trata de alternar entre disparos, peleas o interacción con el entorno, pero a diferencia de FPS, se juega con el personaje visto desde atrás y, en ocasiones, desde una perspectiva isométrica. Tienen poca precisión, pero más libertad de movimientos.

Infiltración: Estos juegos se basan en el sigilo, la furtividad y la estrategia.

Plataformas: El jugador controla un personaje que debe avanzar por un escenario, evitando obstáculos físicos, ya sea saltando o corriendo. Puede realizar ataques para vencer a sus enemigos.

Simulación de combate: Se caracteriza por el realismo de todos los aspectos relevantes, en cuanto a las partidas.

Deporte: El jugador controla directamente al personaje a través del mando. El propósito es el mismo que el deporte original, solo que, en diferentes ocasiones, se agregan otros objetivos o metas.

Carrera: El objetivo principal es competir y llegar primero. Algunas veces suele ampliar este concepto, agregando herramientas o trampas para mejorar el desempeño en el juego.

Agilidad mental: Juegos donde se tiene que pensar y agilizar la mente. El objetivo es resolver ejercicios, con dificultad progresiva, para desarrollar la habilidad mental.

Ludo-educativos: Son programas que combinan actividades de juego con contenidos educativos.

Educación: Son aquellos que enseñan mientras divierten.

Arcade: Son simples, de acción rápida y jugabilidad. No requieren historias, solo juegos largos o repetitivos.

Aventura clásica: El protagonista debe, por lo general, resolver incógnitas y rompecabezas, con objetivos diferentes. El jugador da instrucciones y describe lo que pasa. Al usar gráficos, pasaron de ser aventura textual a aventura con gráficos.

Aventura gráfica: También conocido como *point and clic*". Ya no es necesario introducir comandos, solo dar click para la manipulación del entorno dentro del videojuego.

Musicales: Se desarrollan en torno a la música y las diferentes formas de expresión.

Partygames: Los jugadores tienen que ir avanzando por turnos en un tablero virtual e ir superando diversas pruebas, de tipos diferentes que compiten entre sí por llegar, lo antes posible, a la meta o conseguir la mayor cantidad de puntos.

1.3. Adicción en Videojuegos

La adicción a los juegos refiere el uso excesivo y compulsivo de la computadora o videojuegos, que resulta en problemas sociales y/o emocionales. El jugador es incapaz de controlar el acercamiento a estos dispositivos (Lemmens et al., 2009), por lo que su comportamiento adictivo se caracteriza, como cualquier conducta de este tipo, por todos los componentes centrales de la adicción. El planteamiento de Lemmens et al. (2009) es que cualquier conducta (p.ej. jugar a los videojuegos) que cumpla estos seis criterios será definida, operacionalmente, como una adicción. De acuerdo con Griffiths (2005), en el caso de la adicción a los videojuegos, se observan los siguientes procesos:

- a) **Prominencia.** Tiene lugar cuando jugar a los videojuegos se convierte en la actividad más importante de la vida de la persona y domina sus pensamientos (preocupación y distorsiones cognitivas), sentimientos (ansia) y conductas (deterioro del comportamiento de socialización). Por ejemplo: cuando no se está jugando realmente con un videojuego, pero se piensa sobre la próxima vez que se jugará.
- b) **Cambio del estado de ánimo.** Se refiere a las experiencias subjetivas que la gente informa, como consecuencia de implicarse en

los videojuegos. Puede verse como una estrategia de afrontamiento (p.ej. experimentar una vibración activante o una sensación de “elevación”, de tranquilidad, paradójicamente, de “escape” o de “insensibilidad”).

c) **Tolerancia.** Indica que se requiere jugar cada vez más tiempo para conseguir los efectos de cambio del estado de ánimo que se lograban anteriormente. Esto significa, en esencia, que algunas personas, implicadas con los videojuegos, aumentan su cantidad de tiempo para replicar esas sensaciones o esa conducta.

d) **Síntomas de abstinencia.** Se refieren a estados emocionales o efectos físicos desagradables que tienen lugar cuando se deja de jugar el videojuego o se reduce, de pronto, el tiempo dedicado a él (p.ej. temblores, irritabilidad, malestar, etc.).

e) **Conflictos.** Se refiere a los conflictos entre la persona implicada en los videojuegos y las que le rodean (conflictos interpersonales); conflictos con otras actividades (trabajo, tareas escolares, vida social, aficiones e intereses) o con aspectos del propio individuo (conflicto intrapsíquico y/o sensaciones subjetivas de pérdida de control). Tienen que ver con pasar demasiado tiempo en el videojuego.

f) **Recaídas.** Es la tendencia de volver, de forma repetida, a los anteriores patrones de implicación con los videojuegos e incluso a una

rápida restauración de los más extremos, a partir de una elevada implicación después de periodos de abstinencia o control.

1.4. Estudios sobre Videojuegos

1.4.1. Investigaciones en Niños

En Palo Alto San Francisco, Estados Unidos de Norteamérica, a 210 alumnos (122 niños y 88 niñas) de tercer, cuarto y quinto año de primaria, se les aplicó un cuestionario sobre la experiencia en una computadora y VJ. Se reportó que el 23% de las niñas y el 5% de los niños no habían jugado VJ. El 16% de niños y el 3% de las niñas juegan casi todos los días. Los varones reportaron gastar más tiempo en consolas de casa y en computadoras que las niñas. El 62.3% de ellos y el 40.9% de ellas reportaron usar la computadora y jugar “SpaceInvaders” (Lin & Lepper, 1987).

Hofferth (2010), por su parte, realizó una investigación en el año de 1997, con una muestra de 1,951 niños, entre las edades de 6 a 12 años. En el 2003, su población fue de 1,067, con el tema de la utilización de la computadora, dando un porcentaje del uso por año y sexo. En 1997, los niños dominaban el uso de videojuegos, con el 40.7%, mientras que, las niñas, con el 18.5%. Para el 2003, aumentó el uso en niños, con 56.9% y, en cuanto a las niñas ,16.5%.

1.4.1.2. Tiempo dedicado a jugar

En la investigación de Cooper y Mackie (1986), refieren que entre niños y niñas no hay diferencia en el tiempo dedicado a los VJ: aproximadamente 42 minutos al día. Funk (1993), por su parte, aplicó una prueba a 357 estudiantes,

183 eran niñas y 174 eran niños. Se halló que un tercio de la muestra de las mujeres dedicaba tiempo, a la semana, a VJ en casa. El total de la muestra pasaba alrededor de 15 horas a la semana.

En Taiwán, hicieron una encuesta sobre VJ a 1,228 estudiantes, de quinto a octavo grado de primaria, en 20 escuelas del norte. Los resultados dicen que los niños empiezan a jugar en 1° o 2° grado de primaria, con un tiempo dedicado de 2 a 3 horas (máximo) a la semana. En cafetería-internet, el tiempo de visita es de 0.45 o 0.54 horas por semana. Los géneros más jugados son: acción y aventura (55.5%), roles (50.6%), carrera (42.3%), acción en primera persona (42.3%) y pelea (41.1%). Los juegos más jugados son *Age of Empire* (5.54%), *Rich* (5.43%), *Linage* (3.85%), *HalfLife* (3.56%) y *Stone Age* (2.88%) (Chiu et al., 2004).

Cabe señalar que en la investigación de Hofferth (2010) sobre el uso de computadoras, el tiempo dedicado a videojuegos, en 1997, era de 1.52 horas a la semana. En el año 2003, se dedicaban alrededor de 2.29 h por semana. Es decir, el uso de videojuegos aumentó conforme pasaron los años, de 29.6 % a 36.1% (Hofferth, 2010).

En España, se realizó una investigación a 316 niños de educación primaria. El análisis de los resultados arrojó que el 20% jugaba de manera esporádica o casi nunca y el 17% diariamente. No obstante, la mayor parte de la muestra reconoció que practicaba esta distracción los fines de semana. La mitad jugaba solo una hora y el 7% más de tres horas seguidas. Solo el 6% refirió no realizar la actividad de los videojuegos (Leon & López, 2012).

1.4.2. Investigaciones en Adolescentes

1.4.2.1. Adolescentes y tiempo

En las salas de *arcade* (salones recreativos), en el estado de California, Estados Unidos, se aplicó una encuesta de 3 preguntas a 151 jóvenes, de los cuales solo 10 eran mujeres. El encuestador preguntaba, daba 3 opciones de respuesta y registraba la del adolescente. Los resultados fueron que dedicaban de 15 minutos a 5 horas en los *arcades* (máquinas recreativas) y gastaban de \$0 a \$70 dólares. El 52% de la muestra reportó que jugaba más que hace un año; 18% el mismo tiempo y el 30% jugaba menos (Egli & Meyers, 1984).

En Texas, Estados Unidos, en la Universidad *Southwest*, se realizó un estudio en el que participaron 336 estudiantes de las clases de arte y lenguaje. Su edad rondaba entre los 14 y los 18 años; además, 48% eran hombres y 52% eran mujeres. Se halló que el 50% jugaba VJ dos veces, o más, al mes; 22% jugaba una vez a la semana; 19% 2 o 4 veces a la semana y el 9% lo hacía diariamente (Mc Clure & Mears, 1984).

En la misma Universidad de Texas, hicieron otra investigación, a partir de encuestas, a adolescentes de 11 a 14 años. Se trataba, concretamente, de 153 estudiantes (104 masculinos y 49 femeninos), la mayoría caucásicos (56%) y 29% latinos. Dos cuestionarios se aplicaron a los adolescentes y otro a los maestros. Así, se expuso que el 78% tenía consolas propias y el 5% rentaba; el tiempo dedicado era de 3 o más horas a la semana. Por otro lado, el 41% iba a las *arcades*, al menos, una vez a la semana (Fling et al., 1992).

Ahora bien, de los niños estadounidenses de sexto grado de primaria, se sabe que el 13% dedica una hora a jugar videojuegos; 5% juega en línea y el 3% en computadoras. De los infantes que tienen acceso a las computadoras, el 26% lo utiliza para jugar videojuegos, mientras que, el 22%, lo ocupa para hacer tareas. En cuanto al tiempo, los hombres pasan 16 minutos más que las mujeres (46 minutos y 30 minutos, respectivamente) (Rideout & Roberts, 1999).

Al norte de Londres, Inglaterra, se estudió a adolescentes de 12 a 14 años, con un total de 204 participantes; 91 hombres y 113 mujeres. Se aplicó un cuestionario, de manera anónima, donde se registró que el 91.7% (96.7% los hombres y 87.6% de las mujeres) era usuario de VJ. Respecto al tiempo dedicado, el más repetido fue de media hora a una hora (39.2%); solo el 16.1% dedicaba más de dos horas. La frecuencia de juego era de 1 a 2 veces por semana (30.7%). El 18% refirió que jugaba en computadora más de una vez al día. En tanto, el 51.7% de la muestra llevaba jugando más de dos años (Colwell & Payne, 2000).

En otra investigación, realizada a 544 adolescentes, 57.5% (313) mujeres y 42.5% (231) hombres, entre las edades de 18 a 24 años, se aplicaron tres instrumentos sobre usos de VJ, qué tipo de juegos y cuánto tiempo dedican. Los resultados de la muestra fueron que el 68.9% (375) eran jugadores; divididos por sexos, el 54.6% eran mujeres y 88.3% hombres. Las mujeres reportaron dedicar 4.25 horas por semana, mientras que los hombres empleaban 11 horas por semana (Lucas & Sherry, 2004).

En Minnesota, Estados Unidos, en la Universidad de Iowa, efectuaron un estudio a 1,178 jóvenes (entre las edades de 8 a 18), de los cuales 588 eran

hombres y 590 eran mujeres. Todos fueron contactados por medio de correo electrónico. Los resultados reportaron que el 88% jugaba de manera ocasional, 2 o 3 veces por semana, y que los hombres jugaban más que las mujeres. El 46% reportó que tenía reglas para el tiempo, mientras que el 56% tenía reglas sobre los tipos de juegos que podía usar. En este sentido, los hombres poseían más del doble de VJ con categoría M que las mujeres (Gentile, 2009).

En Lima, Perú, en una investigación no experimental de tipo correlacional, se estudió a una población de 4954 adolescentes de 11 a 18 años de edad, de 6 secundarias del distrito. Se encontró, en cuanto al tiempo dedicado a los VJ, que el 70% ocupaba de 1 a 5 horas a la semana y el 20% entre 6 y 10 horas, semanales; solo el 6 % dedicaba más de 20 horas (Vallejo, 2010).

En una investigación transversal, llevada a cabo en Irán, a 444 adolescentes se les aplicó un cuestionario sobre aspectos sociodemográficos, estado mental, comportamiento agresivo y efectos secundarios percibidos en los videojuegos de ordenador. Los resultados mostraron que, en promedio, dedicaban 6.3 horas a la semana a los videojuegos (Allahverdipour et al., 2010).

En otro estudio, con una muestra conformada por adolescentes de catorce años (607 participantes), se descubrió que los hombres (52%) juegan alrededor de 13 horas a la semana. Del total, el 59% reportó que jugaba, al menos, una vez a la semana, mientras que el 6% nunca había jugado. El 13% mencionó que sus padres ponían un límite de tiempo para la utilización de los videojuegos, el 43% dijo que no lo hacían. Solo el 31% pensaba que sus papás comprendían la clasificación de videojuegos. Por otro lado, el 15% revisaba el contenido antes de

la compra; la mayoría (53%) nunca. Uno de cada cinco padres compraba los videojuegos de acuerdo a la edad. El 88% eran dueños de sus videojuegos. Por último, el 10% pensaba que si sus padres conocían el tipo de videojuego no los dejarían tenerlo (Gentile et al., 2004).

Una investigación realizada por León & López (2012), en España, fue la siguiente. La muestra estaba compuesta de adolescentes entre los 10 y 17 años; cursaban quinto y sexto de primaria (92 participantes) y primero y segundo de secundaria (115 participantes). El total fue de 207 participantes, 130 mujeres (62%) y 77 hombres (37%). Respecto a los resultados, el 77% de la muestra jugaba habitualmente. En cuanto al tiempo, el 2 % de las mujeres jugaba más de 4 horas diarias al igual que el 8% de los hombres; los fines de semana esto se incrementaba a 14%, en ambos casos.

1.4.2.2. Diferencias de sexos

En una muestra de 357 adolescentes, 183 mujeres y 174 hombres, se observó que, de los hombres, casi el 90% juega en consolas de casa y en grupo, alrededor de 4.2 horas a la semana. 20% de las mujeres realiza la actividad en las *arcades*, de hecho, 50% acude a ellas (Funk, 1993). Por otro lado, en una encuesta online, con una muestra de 429 hombres y 387 mujeres de 11 a 16 años, se reportó que el 77.2% usa VJ y, la mayoría, (64.2%) juega solo o acompañado por amigos. 24.2% juega 24/7, dedicando de media hora a una hora. En tanto, 1 de cada 4 hombres aceptó jugar más que las mujeres (Phillips et al., 1995).

Relacionado a lo anterior, en otro estudio, con sujetos de 8 a 18 años, se obtuvo que tanto los varones como las chicas juegan videojuegos; los primeros con un 55% y, las segundas, con un 23%. Uno de cada 5 hombres pasa más de una hora al día jugando. De las mujeres, solo el 4% juega más de una hora. Los que juegan en computadora son el 36% de hombres y el 28% de las mujeres (Rideout et al., 1999). Por el contrario, en Georgia, Estados Unidos, en una preparatoria donde participaron 250 estudiantes (44% del sexo masculino), se evidenció que, de toda la muestra, el 24%, es decir, mujeres, reportaron que no jugaban videojuegos, al igual que el 18% de los chicos (Dominick, 1984).

En una prueba hecha (León & Lopez, 2012) en España, a adolescentes de 10 a 17 años (con un total de 207 participantes), los resultados arrojaron que por sexo se encuentran diferencias significativas, ya que los hombres que juegan representan un 89%, mientras que las mujeres solo el 55%. Ello se puede ver también en la frecuencia del uso, el sexo masculino (59%) juega desde hace dos años, mientras que, en el sexo femenino, la practica disminuye a un 43%.

1.4.2.3. Tipo de consola y de género

En la preparatoria de Georgia, los juegos de *arcade* más jugados son *PacMan*, *Ms. PacMan*, *Defender* y *Centipede* (Dominick, 1984). Por otro lado, en la Universidad de Texas, el juego favorito de los que usan consola en casa es el *Super Mario Brothers 3* y, en las *arcades*, es el *Teenage Mutant Ninja Turtles* (Fling et al., 1992). Ahora bien, para la muestra de 357 adolescentes, 183 mujeres y 174 hombres, los juegos favoritos realizaron una categorización de los VJ. Los

resultados fueron que casi la mitad prefería juegos con contenido violento, solo el 2% optaba por los educativos (Funk, 1993).

Por otra parte, para los adolescentes que usan VJ en computadoras, el tipo de juego más frecuente es de acción o de combate (hombres 27%, mujeres 8%). El segundo más frecuente es el de deportes o de competición (hombres 23%, mujeres 9%). En tercer lugar, está el de simulación o estrategia (hombres 14%, mujeres 5%). Las mujeres, en tanto, juegan más los clásicos, como solitario, en las computadoras (mujeres 29%, hombres 19%) (Rideout & Roberts 1999).

Ahora bien, en Londres, 204 adolescentes (91 hombres y 113 mujeres), entre las edades de 12 a 14 años, indicaron que la consola más popular es la de casa, con el 67.1% de usuarios. El 19.2%, por su parte, utiliza las *arcades* (Colwell & Payne, 2000). En otro estudio, realizado a 223 adolescentes (de 13 a 18 años) en Granada, España, se evidenció que el 73% de la muestra usa consolas de casa. Mientras que el 37% usa juegos de computadora (no internet), 8% *arcades* y el 7% juegos de internet (Tejeiro & Bersabé 2002).

En Chile hicieron una investigación a adolescentes. La muestra fue de 449 (347 hombres y 102 mujeres). Los VJ más jugados eran: estrategia no deportiva, con el 50%; juegos de disparos 32%; estrategia deportiva 37% y, por último, los juegos de rol, aventura, lucha y plataforma, con el 14% (Alonqueo et al., 2008). Desde otra perspectiva, en Lima, Perú se efectuó un estudio a una población de 4954 adolescentes (de 11 a 18 años) de 6 secundarias del distrito. El 40% señaló jugar en consolas domésticas y el 42% en cabinas de internet (Vallejo, 2010).

En Alemania, en el Instituto de Investigación Criminológica de Baja Sajonia, se cuestionó a estudiantes de noveno grado. La muestra total fue de 44.610 alumnos de diferentes regiones. Los VJ más jugados fueron: *Counterstrike* (27%), *FIFA Soccer* (16.1%), *Ned for Speed* (11.4%), *GrandTheft Auto* (10.1%), *World of Warcraft* (9.8%), *Call of Duty* (7.8%), *Battlefield* (5.1%), *Warcraft* (4.9%), *Pro Evolution Soccer* (4.8%) y *Guild Wars* (2.7%) (Rehbein et al., 2010).

En una investigación, a partir de una encuesta online, se analizó a una muestra de 3,380, entre los 18 y los 60 años. Los participantes de 21 a 29 juegan más *Massive Multiplayer Onilne Role Playing Game* (MMORPG), *Role Playing Game* (RPG) y *First Person Shooter* (FPS). Los adultos, entre las edades de 40 a 59, optan por los juegos de rompecabezas, estrategia y deportes. Para personas mayores de 60, la opción preferida es de cartas. Las mujeres, por su parte, juegan deportes, rompecabezas, cartas y plataformas (Elliott et al., 2012).

1.4.2.4. Frecuencia de juego

En una secundaria de Granada, España, se aplicó una encuesta a 223 adolescentes de 13 a 18 años. 53% eran hombres y 47% mujeres. De todos, el 93% había jugado VJ en el transcurso del año; 57 % de manera regular definida, es decir, al menos una vez a la semana. Solo el 79% de hombres y 32% de las mujeres eran jugadores regulares, jugando, al menos, una vez por semana (Tejeiro et al., 2002).

De igual forma, en Chile, realizaron una investigación a adolescentes. La muestra fue de 449 (347 hombres y 102 mujeres). Los resultados arrojaron que el

78% de hombres y el 22 % de las mujeres “casi siempre” jugaba VJ. Como “Jugadores habituales”, es decir, que practicaban la actividad al menos 3 veces por semana, se consideró al 56%. El 38% solo jugaba fines de semana y 6 % diariamente (Alonqueo et al., 2008). En cuanto a la frecuencia de juego, en Lima, Perú, se encontró que, de una población de 4954 adolescentes (de 11 a 18 años) de 6 secundarias del distrito, 13.6% jugaba diario, 22.3% de forma intermedia y 42% los fines de semana (Vallejo, 2010).

1.4.2.5. Jugadores y no jugadores

En Los Países Bajos Wiegman y Van Schie (1998) estudiaron, mediante cuestionarios auto aplicados, a 144 niñas y 134 niños de 10 a 14 años. Entre los resultados se identificó que el 70% jugaba, al menos, una vez a la semana y solo el 6% (17) todos los días. Además de ello, agruparon a los menores en 3 equipos: “No jugadores” (84 participantes), es decir, que no jugaron en toda la semana; “Jugadores moderados” (126 participantes), actividad de media hora a una hora por día; y “jugadores pesados”, (67 participantes) juego de más de una hora.

En Perú efectuaron un estudio a jóvenes de diferentes institutos. La muestra fue de 4954 y comprendió las edades de 11 a 18 años. Los resultados fueron los siguientes: 8 de cada 10 jugaban VJ (86.1%), mientras que el resto todavía no había tenido un acercamiento (13.9%). Después de ello, todos fueron separados por sexos, esto demostró que la mayoría de los hombres había jugado VJ (94.7%) y, de las mujeres, solo el 70.6% (Vallejo, 2010).

En otra investigación de España (León & Lopez, 2012), realizada a 207

personas de entre 10 y 17 años, se encontró que el porcentaje de los hombres que jugaban era de 89%. Las mujeres, por su parte, contaban con el 55.6%. Solo el 10% de varones dijo no jugar VJ, mientras que las chicas que no practicaban la actividad representaban el 44%.

1.4.2.6. Adicción a los Videojuegos

En un campamento de verano, se aplicó una encuesta de 3 partes a 244 adolescentes, dentro las edades de 10 a 14 años. 83 % de la muestra había tenido contacto con VJ. Los datos reportaron que 202 visitaban las *arcades*. Mediante una fórmula de clasificación: visitas por semana por duración aproximada de la visita x dinero gastado por visitas, se dividieron a estos individuos en ligeros, moderados o pesados. Los ligeros eran 65 (33%), visitaban el sitio al menos una vez, media hora máximo, y gastaban 1.50 USD. Los moderados, 71 (35%), iban una vez a la semana, una hora, y gastaban 2.30\$. Los pesados, 66 (33%), frecuentaban el lugar 3 veces por semana, alrededor de una hora y media, y gastaban \$3.00 por visita (Selnow, 1984).

Desde otro punto, en el Reino Unido se aplicó, por medio de internet, una encuesta a adolescentes, adaptando preguntas del *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* revisado (DSM-III-R) de juego patológico. Los individuos respondieron de manera positiva a 4 de 5 preguntas. El 5.7% del total de la muestra fue considerado adicto al juego (Phillips et al., 1995).

En una investigación realizada a 387 adolescentes (25% hombres y 42% mujeres) de entre 12 y 16 años, se halló que solo 5 no eran usuarios de VJ, por lo

tanto, el 98.7% de la muestra total jugaba VJ. Se aplicó, entonces, una escala adaptada a los VJ del DSM-III de los criterios de juego patológico. El resultado fue que 62 jugadores (19.9% de la muestra) mostraban dependencia a juegos de computadora. En cuestión de sexos, los hombres eran, significativamente, más dependientes que las mujeres. Los que presentaban dependencia iniciaron jugando a los 7 años, mientras que, los que no presentaban, iniciaron a los 8 años (Griffiths & Hunt, 1998).

En Amsterdam, Holanda, se efectuaron dos cuestionarios, uno de 21 preguntas y otro de 7, ambos basados en el DSM-IV, que contiene 7 criterios: prominencia, tolerancia, cambio de estado de ánimo, recaída, retiro, conflictos y problemas. Dada la aplicación, los participantes eran dos grupos de adolescentes, uno de 352 y otro de 369. En la muestra de 352, 33 eran mujeres y, 67, hombres que jugaban VJ; en la otra muestra había 32 mujeres y 68 hombres. Los resultados fueron que 1.4% del primer equipo y 1.6% del segundo eran considerados adictos. En el análisis de 7 preguntas, 2.3% y 1.9%, respectivamente, eran adictos (Lemmens et al., 2009).

En la Universidad de Iowa, en Estados Unidos, se aplicó una encuesta electrónica –que constaba de 11 elementos, basados en el DSM-IV– a 1,178 jóvenes. La duración aproximada era de 20 minutos. Los participantes fueron clasificados con juego patológico, dando, por lo menos, 6 de 11 síntomas, como daño familiar, social, escolar o de funciones psicológicas. Del total de la muestra, el 8% se clasificó como juego patológico (Gentile, 2009). En Perú, por su parte, se efectuó un estudio a jóvenes de diferentes institutos. La muestra era de 4954 y

comprendía las edades de 11 a 18 años. El 20% presentaba alguna dependencia a los VJ, 70% abusaba de ellos y el 25.3% solo los utilizaba (Vallejo, 2010).

En Alemania realizaron una investigación sobre adicción a los videojuegos. Participaron alrededor de 44,610 adolescentes, de los cuales solo el 2.8% se identificó en riesgo y el 1.7% ya presentaba una dependencia a los VJ. En cuanto a géneros, el 4.7% de los hombres estaban en riesgo y el 3% poseía ya una cierta dependencia. En mujeres los porcentajes resultaron menores, tan solo el 0.5% contaba con un riesgo y el 0.3% presenta dependencia (Rehbein et al., 2010).

En Connecticut, Estados Unidos, se interrogó a 4,028 estudiantes (con rango de edad 14-18) de secundaria pública. Ello, mediante una encuesta auto aplicada; el tema versaba sobre los problemas de uso de VJ. 2064 (51.2%) reportaron utilizar VJ por lo menos 1 hora a la semana, 76.3% eran hombres y 29.2% eran mujeres. La mayor parte de la muestra (61.1%) refirió jugar menos de 7 horas a la semana, mientras que, solo 10.9%, reportó más de 20 horas en una semana regular. Se encontró que el 5.9% de los varones tenía problemas con el juego y, las chicas, el 3.0% (Desai et al., 2010).

En una investigación online de auto aplicación de encuestas, la muestra fue de 3,380 (de 18 a 60 años); 41% mujeres, 10% personas afrodescendientes y 12% latinos. El 24% reportó que no tenía ningún problema con la utilización de VJ; 97% puntuaron que lo usaban moderadamente. Se concluyó que la problemática del uso es menos común en los adultos que en los jóvenes, al menos en este estudio (Elliott et al., 2012).

1.4.3. Investigaciones en Jóvenes

1.4.3.1. Juegos más jugados

En el estudio de Anderson y Dill (2000), los tres juegos favoritos de los estudiantes son: *Super Mario Brothers*, jugado por más del 50% de la muestra (109 alumnos); *Tetris*, con el 43% (93 estudiantes) y *Mortal Kombat*, con 58 discentes, es decir, el 27% del total.

1.4.3.2. Compañía.

Las *arcades*, para la mayoría de las mujeres, representan un evento social. Van con amigos o en una cita; solo el 6% lo hace de manera solitaria. Para los hombres, es una actividad que realizan de modo solitario (21%) (Dominick, 1984). En la investigación de León y López (2012) un 53% de los videojugadores juegan acompañados por sus hermanos, mientras que el 18% va con amigos.

1.4.3.3. Tipos de juegos y consolas.

El 44% de las familias tiene una consola en su casa; el 55 % son los hombres y el 36% las mujeres (Dominick, 1984). Según la investigación de León y López (2012), los dispositivos más usados son la consola del hogar, con el 53%, seguido de la computadora, con un 35%. Por su parte, el dispositivo más usado en la investigación de Wood et al. (2004) es la PC/MAC (73.4%). En segundo lugar, las consolas de casa (69.6%), los teléfonos celulares (54.2%), las consolas portátiles (9.9%) y otros (0.8%).

1.4.3.4. Tiempo dedicado

En una investigación de Georgia, se encuestó a una muestra de 250 universitarios, 44% eran hombres. Se obtuvo que las mujeres dedicaban poco tiempo a los videojuegos, aproximadamente, menos de una hora a la semana. Los varones, en cambio, empleaban una hora y media en las *arcades*; en consolas dedicaban menos de sesenta minutos al día (Dominick, 1984).

En la universidad de *Midwestern*, participaron en un estudio 227 estudiantes de la materia de Introducción a la Psicología; ello mediante una encuesta auto aplicada. 78 eran hombres y, 149, mujeres; ambos de 18 a 25 años. Reportaron que cuando iban a la secundaria dedicaban a los videojuegos alrededor de 5 horas a la semana. En la preparatoria, 2 horas a la semana y, en la universidad, alrededor de 2.14 horas a la semana (Anderson & Dill, 2000).

Hasta el momento, se sabe que los hombres prefieren los juegos de deporte, con un 16%, y de acción, con un 15%. Las mujeres prefieren el arcade, con un 33% (León & López, 2003). En tal contexto, se resalta una encuesta online contestada por 382 participantes de 14 a 50 años, 242 (63.4%) correspondían al sexo masculino y 140 (36.6%) al femenino. Ahí, se exponía que el 96% jugaba al menos una vez por semana y de manera solitaria (Wood et al., 2004).

Por último, 150 universitarios informaron que juegan, en promedio, 9.53 horas a la semana (1.17 por día entre semana y 1.82 horas por un día en fin de semana). El 18% practica juegos con clasificación "Adultos"; 30 % "Adolescentes", y el 51% aptos para todas las edades (Williams, 2009).

1.4.3.5. Adicción a videojuegos

En una investigación online, aplicaron dos cuestionarios a 7,069 participantes. En el primer cuestionario, 840 resultaron ser jugadores y el 11.9% diagnosticados con criterios de adicción a jugar VJ, dado su comportamiento (tenían tres o más de los criterios). En el segundo cuestionario, los datos indicaron, de manera general, que existe poca evidencia entre la relación de agresividad y la adicción a jugar (Grüsser et al., 2007).

1.5. Agresividad

Para la RAE (2023), la definición de agresividad consiste en la tendencia a actuar o responder violentamente. No es gratuito que se relacione con cualquier conducta dirigida a dañar a un individuo que está motivado a evitar ese daño. No es un afecto, emoción, pensamiento, plan o deseo agresivo, pues el concepto excluye los actos accidentales que causan daño, como perder el control de un automóvil y matar accidentalmente a un peatón.

Por el contrario, incluye comportamientos destinados a causar daño, incluso si el intento falla, como cuando una bala disparada no alcanza el objetivo humano. En este sentido, violencia es la forma extrema de agresión, como la física o el asesinato. Toda violencia es agresión, pero no toda agresión es violencia (Anderson & Bushman, 2001). Ahora bien, en la investigación realizada por Carrasco & González (2006), se observaron tres elementos de la agresividad que la mayoría de las definiciones tiene, estos son:

- **Carácter intencional.** Búsqueda de una meta de muy diversa índole, en función de la cual se pueden clasificar los distintos tipos de agresión.
- **Consecuencias aversivas o negativas** sobre objetos u otras personas, incluido uno mismo.
- **Variedad expresiva.** Se manifiesta de múltiples formas; las más señaladas por los autores son de índole física y verbal.

1.5.1. Tipos de Agresividad

Existen varios tipos de agresión, en razón de los criterios que se toman al momento de realizarla, por ejemplo: naturaleza, relación interpersonal, motivación, estimulación, elicitador, signo consecuencia, función y clasificación clínica (Carrasco & González, 2006). La clasificación clínica, a su vez, se divide en:

- **Agresión Pro-activa** (predatoria, instrumental, ofensiva, controlada, en frío): Conducta aversiva y no provocada, sino deliberada. Controlada, propositiva, no mediada por la emoción. Dirigida a influenciar, controlar, dominar o coaccionar a otra persona.
- **Agresión Reactiva** (afectiva, impulsiva, defensiva, incontrolada, en caliente): Reacción defensiva ante un estímulo percibido como amenazante o provocador (agresión física o verbal). Va acompañada de alguna forma visible de explosión de ira (gestos faciales o verbalizaciones de enfadado). Se manifiestan respuestas impetuosas, descontroladas, sin evaluación cognitiva de la situación.

1.5.2. El Modelo General de la Agresión (GAM)

El Modelo General de la Agresión (GAM) de Anderson y Bushman (2002) es el intento de incluir todo el marco teórico sobre la agresión en una sola. Este modelo tiene cuatro características. Primero, es más amigable con las demás teorías. Segundo, explica comportamientos agresivos basados en motivaciones múltiples. Tercero, agrega más intervenciones individuales para las personas con agresividad crónica. Por último, proporciona información más amplia de cuestiones relacionadas con el cuidado y desarrollo de los niños, lo que permite a los adultos tomar mejores decisiones sobre las prácticas de crianza.

Las características clave incluyen las ideas que las estructuras de conocimiento (a) desarrollan a partir de la experiencia; (b) influyen en la percepción de múltiples niveles, desde patrones visuales básicos hasta secuencias de comportamiento complejas; (c) pueden automatizar con el uso; (d) pueden contener (o estar vinculados a) estados afectivos, programas de comportamiento y creencias; y (e) se utilizan para orientar las interpretaciones de las personas y las respuestas conductuales de su entorno social (físico) (Anderson & Bushman, 2002).

Tres subtipos de estructuras de conocimiento, particularmente relevantes, son (a) los esquemas perceptuales, que se utilizan para identificar fenómenos tan simples como objetos físicos cotidianos (silla, gente) o tan complejos como eventos sociales (insulto personal); (b) esquemas de sujetos, que incluyen creencias sobre un individuo o grupo en particular; y (c) guiones de

comportamiento, que contienen información sobre la conducta de las personas en diversas circunstancias (Anderson & Bushman, 2002).

Las estructuras de conocimiento condensan el afecto de tres formas diferentes. Primero, contienen enlaces a "nodos" o conceptos de afecto experiencial: cuando se activa una estructura de conocimiento que contiene ira, se experimenta ira. En segundo lugar, incluyen el conocimiento sobre el afecto: cuándo debe experimentarse una emoción en particular, cómo las emociones influyen en los juicios; comportamiento de las personas, etc. En tercer lugar, suponen un guion: pueden incluir el afecto como una regla de acción (Anderson & Bushman, 2002).

Así pues, el GAM se enfoca en la "persona en la situación", llamada episodio, que consiste en un ciclo de interacción social continua. Los tres focos principales se refieren a: (a) los aportes del individuo y la situación; (b) rutas cognitivas, afectivas y de excitación, a través de las que las variables de entrada tienen su impacto; y (c) resultados de los procesos de evaluación y decisión subyacentes (Anderson & Bushman, 2002).

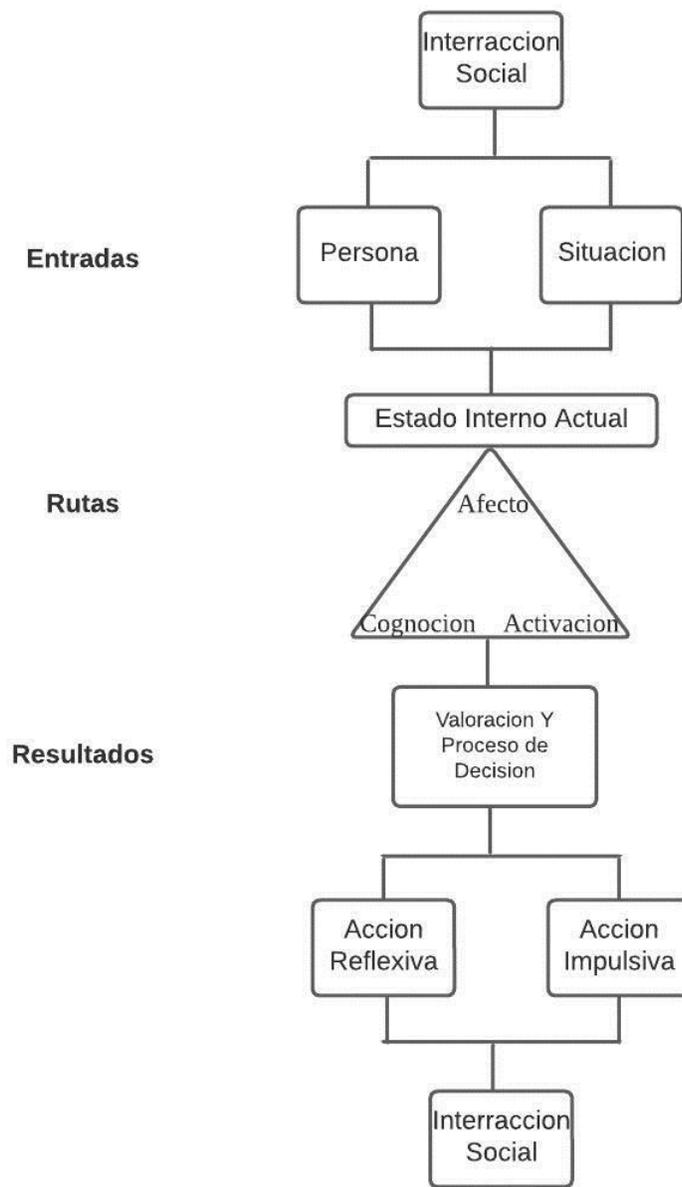


Figura 1. Modelo de Agresión adaptado de Anderson & Bushman (2001)

1.5.2.1. Entradas del Modelo GAM

1.5.2.1.1 Factores personales

Son todas las características que el individuo aporta a la situación, como la personalidad, la actitud y la predisposición genética. La personalidad, por su parte, es la suma de las estructuras de conocimiento del sujeto; influye en situaciones que se seleccionarán o evitarán. A continuación, se presentan ciertos datos (Anderson & Bushman, 2002):

- **Rasgos de personalidad:** Algunos rasgos predisponen a niveles altos de agresión, por ejemplo, los individuos que agreden de manera prolongada tienden a tener más hostilidad que las personas con alta autoestima.
- **Sexo:** Hombres y mujeres difieren en cuanto a la agresividad. Los hombres prefieren la agresividad directa, mientras que las mujeres prefieren la agresividad indirecta.
- **Creencias:** Algunas creencias tienen un rol en la agresividad; por ejemplo: las personas que creen que pueden tener actos específicos de agresividad son más propensas a decidirse por estos.
- **Actitudes:** Las actitudes son evaluaciones generales que las personas tienen de sí mismas. La actitud positiva a la violencia, en general, prepara para cierta agresividad individual.

- **Valores:** Creencias de lo que no y sí debería de ser; por ejemplo: La violencia es el método para lidiar con cualquier conflicto personal.
- **Metas a largo plazo:** Las metas a largo plazo (individuales) influyen en la agresividad.
- **Guiones:** Los guiones de la interpretación y la conducta del sujeto llevan a situaciones sociales que influyen en la agresividad. Cabe señalar que los componentes de los guiones son la mayoría de los elementos ya descritos.

1.5.1.2. Factores Situacionales

Incluyen cualquier característica de la situación, como la provocación o alguna señal de violencia. Al igual que los factores personales, los factores situacionales permean en la agresión, al influir en la cognición, el afecto y la excitación (Anderson & Bushman, 2002). A continuación, se enuncian ejemplos:

- **Señales agresivas:** Las señales agresivas son objetos que imprimen, en la memoria, conceptos relacionados con la agresión.
- **Provocación:** Quizás la causa individual más importante de agresión humana sea la provocación interpersonal. Incluye insultos, desaires, formas de agresión verbal, agresión física, interferencia con los intentos de alcanzar una meta importante, etc.
- **Frustración:** La frustración se puede definir como el bloqueo del logro de una meta. La mayoría de las provocaciones puede verse como un tipo de frustración en la que se ha identificado a una

persona como el agente responsable del fracaso en la consecución del objetivo.

- **Dolor y Malestar:** Algunos factores no sociales alteran la agresividad, como las temperaturas calientes, los ruidos o los olores desagradables.
- **Drogas:** Varias drogas incrementan la agresividad, por ejemplo, el alcohol.
- **Incentivos:** Los tipos de incentivos que pueden incrementar la agresión son tan numerosos como la cantidad de objetos que la gente quiere o desea. Al aumentar el valor de un objeto, se cambia la relación costo / beneficio, percibida implícita o explícitamente, aumentando, así, la agresión instrumental premeditada. La aparición momentánea de un incentivo, como el dinero que se deja en una mesa, también puede influir en la agresión, aunque de una forma menos intencional.

1.5.2.2. Rutas del Modelo GAM

Las variables de entrada influyen en el comportamiento del resultado final, a través del estado interno presente que crean (Anderson & Bushman, 2002).

1.5.2.2.1 Estado Interno

- **Pensamientos Hostiles:** Algunas variables de entrada influyen en el comportamiento agresivo, al aumentar la accesibilidad relativa de conceptos agresivos en la memoria. Si el sujeto tiene conceptos anteriores

de este tipo, será más fácil que el estímulo lo tome como refuerzo de una respuesta agresiva.

1.5.2.2.2 Afecto

- **Estado de ánimo y emoción:** Las variables de entrada también pueden influir directamente en el afecto, preparando el escenario para efectos posteriores sobre el comportamiento agresivo. Muchas variables de personalidad están vinculadas con la relación afecto-hostilidad.
- **Respuestas motoras expresivas:** Las respuestas motoras expresivas son las reacciones automáticas que ocurren junto con emociones específicas, principalmente en la cara. Esta noción encaja bien con nuestro enfoque de estructura de conocimiento, en el sentido de que muchas estructuras (como los guiones) incluyen tendencias de acción que se activan siempre que la estructura misma alcance el umbral.

1.5.2.2.3 Activación

La activación influye en la agresión de tres formas. Primero, puede energizar o fortalecer, a partir de una fuente irrelevante, la tendencia de acción dominante, incluida la agresiva. En segundo lugar, puede, provocada por fuentes irrelevantes (por ejemplo, el ejercicio), generar un comportamiento agresivo, motivado por la ira. Una tercera idea, aún no definida, es que los niveles, inusualmente altos y bajos, de excitación pueden ser estados aversivos y, por lo tanto, estimular la agresión de la misma manera que otros elementos aversivos o dolorosos (Anderson & Bushman, 2002).

1.5.2.3. Tipos de resultados del modelo GAM

El tercer enfoque, en los resultados, incluye varios procesos de información compleja, van desde los relativamente automáticos hasta los muy controlados. Los procesos automáticos se denominan "evaluación inmediata", mientras que los procesos controlados se denominan "reevaluación". Los resultados de estos determinan, por sí mismos, la acción final del episodio. Los hallazgos finales, luego, pasan por el encuentro social, para convertirse en parte de los insumos del próximo episodio (Anderson & Bushman, 2002).

Las evaluaciones inmediatas incluyen información afectiva, de metas e intenciones. Una evaluación agresiva puede contener un afecto relacionado con la ira, un objetivo de represalia y una intención específica de llevar a cabo ese propósito. Sin embargo, la respuesta exacta diferirá considerablemente de individuo a individuo, dependiendo su historial de aprendizaje social (es decir, su personalidad) y su estado mental actual (es decir, qué estructuras de conocimiento son, actualmente, más accesibles) (Anderson & Bushman, 2002).

Lo que sucede después de la evaluación inmediata depende de otros recursos. Si el individuo tiene suficientes elementos (tiempo, capacidad cognitiva, ...) y, si el resultado de la evaluación inmediata es importante e insatisfactorio, entonces la persona se comprometerá con una serie de reevaluaciones. De lo contrario, resultará una acción impulsiva, que puede ser agresiva o no, según el contenido de la valoración (Anderson & Bushman, 2002).

1.6. Videojuegos y Agresividad

1.6.1. Niños

En un estudio de observación, realizado por Cooper y Mackie (1986) a niños de 9 y 10 años, se reportó que, después de jugar videojuegos violentos, las menores incrementaban su agresividad, mientras que los varones no mostraban cambio alguno. Por otro lado, en Palo Alto, se encontró una relación positiva entre el auto reporte del uso de videojuegos en niños de cuarto y quinto año y la calificación de sus maestros, en las escalas de agresividad e impulsividad (Lin & Lepper, 1987). En otro estudio, de observación individual, se descubrió que los niños de 4 a 6 años eran más agresivos después de exponerse a videojuegos violentos (Silvern & Williamson, 1987).

En un experimento distinto, se expusieron a 60 niños de segundo grado de primaria (de 7 a 8 años) a un VJ violento (*Double Dragon*) y a uno no violento (*Excitebike*). Esto al azar; de forma individual y durante 20 minutos. Después de ello, los menores jugaron con juguetes no violentos y violentos durante 10 minutos. Los resultados que arrojó el análisis fueron que los que jugaron VJ violentos demostraron, significativamente, mayor agresividad física y verbal hacia los objetos que los que no los jugaron (Irwin & Gross, 1995).

Desde otra perspectiva y estudio, 52 alumnos (44% mujeres, 90% americanos) de cuarto grado (de 8 a 10 años) jugaron, al azar, VJ violentos (*Mortal Kombat II*) y no violentos (*NBA JAM:TE*), esto durante 13 minutos. Después, contaron 5 historias ambiguas y provocadoras. Al finalizar, realizaron 6 preguntas: 2 de intento de perjudicar, 2 de represalias y castigo y 2 de estado de

emoción perjudicial. Los menores relacionados a VJ violentos contestaron de forma negativa a las historias ambiguas (3 de 6) (Kirsh, 1988).

En la Universidad de Colorado, se analizaron a 31 menores, 15 niños y 16 niñas, de entre 5 y 7 años. De manera aleatoria, en parejas y por turnos, jugaron 5 minutos un VJ violento (*Karate*) y uno no violento (*JungleHunt*); mientras uno jugaba, el otro observaba. Posteriormente, practicaron un juego libre con 2 objetos: uno violento y uno no violento; esta actividad duró 5 minutos. Respecto a los resultados, el sexo no fue significativo con la agresión, pero los niños grandes mostraron esta conducta más que los jóvenes. A la conclusión que se llegó fue que, al jugar VJ, se tiende a imitar el comportamiento del personaje que se controla en el juego (Schutte et al., 1988).

Otra investigación fue la efectuada a un grupo de 136 alumnos (67 niños, 67 niñas y 2 sin contestar) de entre 8 y 12 años; la mayoría caucásicos (77.9%). Todos fueron asignados, de manera aleatoria y por 25 minutos, a jugar VJ no violentos y VJ con contenido violento. Después de ello, los menores contestaron una encuesta. Los resultados mostraron que los pensamientos agresivos son más accesibles después de que se juegan VJ violentos (Gentile et al., 2017).

1.6.2. Adolescentes

En adolescentes de ambos sexos, un estudio reporta que los que miran programas televisivos con contenido violento pasan más tiempo en las *arcades* jugando VJ del mismo tema. El resultado de ello es un comportamiento agresivo, empero, la relación es más significativa en mujeres. Por el contrario, en las

consolas no se percibe ningún vínculo entre el uso de videojuegos y la agresividad (Dominick, 1984).

Con relación a lo anterior, durante una investigación a jóvenes de segundo grado de secundaria, se encontró que, después de jugar VJ violentos, no había incremento de agresión entre compañeros o entre el rol alumno-maestro. Esto refiere que no existe imitación de la violencia de los videojuegos a corto plazo (Winkel et al., 1987).

En Enschede, Países Bajos, 278 estudiantes de séptimo y octavo grado de escuelas básicas hicieron un diario donde registraban cuánto tiempo dedicaban a los videojuegos. A la par, contestaron un cuestionario de agresividad. El 70% de la muestra jugaba, al menos, una vez a la semana; el 6% diariamente. Dependiendo del tiempo dedicado a los videojuegos, se estructuraron 3 grupos de clasificación, los no jugadores (84 niños); los jugadores moderados, de 30 minutos o menos al día (126 niños); y los jugadores pesados, de más de 30 minutos (67 niños). Los expertos en VJ dieron a conocer que cuatro de los ocho videojuegos más jugados por la muestra eran de contenido violento: *Commander Keen*, *Street fighter*, *Mortal Kombat* y *Turtles 1*. De los jugadores moderados, menos del 50% utilizaba un videojuego con temática agresiva, mientras que, de los jugadores pesados, 50% ocupaba un VJ con ese contenido (Wiegman & Van Schie, 1998).

En la Universidad *Southwest*, en Texas, se observó que los hombres jugaban más que las mujeres; asimismo, que poseían altos niveles de agresividad, según una encuesta auto aplicada. En los dos test de agresividad auto aplicados y, el contestado por los maestros, se evidenció una correlación entre la

agresividad reportada por los docentes y la auto reportada (Fling et al., 1992). En este sentido, los hombres preferían que los VJ tuvieran violencia moderada; las mujeres, un poco menos de violencia. Solo el 1% de varones y el 16% de féminas afirmaron que preferían que no hubiera violencia (Gentile et al., 2004).

En Irán, se analizaron a 444 adolescentes, por medio de un cuestionario que incluía el apartado de “comportamiento agresivo”. Los resultados dicen que casi la mitad (47%) de la muestra jugaba uno o más videojuegos con alto contenido violento. En tal contexto, los hombres mostraron más conductas agresivas que las mujeres, a pesar de que pasaban el mismo tiempo jugando (Allahverdipour et al., 2010).

1.6.3. Jóvenes

Una investigación realizada a estudiantes de la Universidad *Rice* afirmó su hipótesis de que jugar videojuegos con moderada o alta agresividad aumentaría la hostilidad. El juego con alto contenido agresivo provocó más hostilidad que el moderado, pero no fue muy significativo. El sexo y la agresividad de los participantes, por otro lado, no presentó correlación (Anderson & Ford, 1986).

En la Universidad de *Missouri*, se analizaron a 30 mujeres y 30 hombres estudiantes. En parejas de sexos opuestos, jugaron Nintendo, tomando turno para manipular al personaje. Aquí, se podía evitar / matar a tortugas, por medio de un golpe en la cabeza o lanzando bolas de fuego; bajo las instrucciones de cooperativo o competencias. Después de 30 min. de juego, se aplicó un cuestionario de tipo Likert. Los resultados fueron que, en modo competitivo, se

lograron 66% de muertes y, en cooperativo, solo 41%. En cuestiones de sexo y agresividad no se encontraron diferencias (Anderson & Morrow, 1995).

Por otro lado, 210 estudiantes de la universidad de *Midwestern*, 104 mujeres y 106 hombres, participaron en un laboratorio entre VJ violentos y no violentos. Los resultados indicaron que los alumnos que jugaron VJ violentos eran más agresivos con su oponente que los que estuvieron expuestos a VJ no violentos. De hecho, los que practican VJ violentos, en periodos largos (años), también presentan más agresividad en su vida diaria. Las mujeres, por su parte, muestran niveles más altos de hostilidad que los hombres (Anderson & Dill, 1999). Desde otro punto, en un estudio realizado a 117 (42 hombres y 75 mujeres) universitarios, en efectos de agresividad en VJ, con la comparación de juegos violentos y no violentos, no se encontró ninguna relación ni diferencias entre sexos (Scott, 2010).

En la muestra de 43 Universitarios, 22 hombres y 21 mujeres, entre las edades de 18 y 23 años, se utilizaron dos videojuegos, uno con alto contenido violento (*Mortal Kombat*) y otro no (*PGA Tournament Golf*). Se evaluó la agresividad de ambos casos, aplicando sonidos a otros participantes. Los resultados dijeron que los hombres que jugaron un videojuego violento tendían a mostrar más respuestas agresivas que las mujeres (Bartholow & Anderson, 2002).

En un análisis, con 150 estudiantes universitarios, sobre la agresividad y la frustración en VJ violentos y no violentos, el resultado fue que un juego violento conduce a puntajes más altos, en comparación con uno no violento. No obstante,

lo que se juega más tiempo son los VJ agresivos. Por otro lado, los dos sexos no difieren en cuanto a la hostilidad (Williams, 2009).

2. Planteamiento del Problema

2.1. Justificación

Entre 1985 y 1995 Nintendo obtuvo ventas de alrededor de un billón de juegos vendidos, lo equivalente a vender 3 juegos cada segundo. El *America's top selling*, en esa época, era el *Killer Instinct*, se trata de combates sangrientos entre 2 personajes; y, en 1993 fue el *Mortal Kombat*. Dado lo anterior, en 1993 más del 85% de los videojuegos contenían violencia (muertes, destrucción); para el 2012, la mitad incluía, además, clasificación E10+.

En la actualidad, no se encuentran investigaciones relacionadas con la agresividad y el uso de videojuegos en el nivel educativo, por edades o sexo. Para aportar información sobre este tema, se pretende estudiar: la relación del uso del videojuego y la agresividad en alumnos de la Universidad Autónoma de Morelos; el uso de VJ con contenido violento y la relación de usuarios de VJ violentos con la agresividad. Se busca que el resultado sea que no existe ninguna relación.

2.2. Preguntas de Investigación

Por lo anterior, en el presente estudio se busca resolver, en una muestra de estudiantes universitarios de Morelos, las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Existe relación entre el uso de los videojuegos y la agresividad?
- ¿Con qué frecuencia y por cuánto tiempo usan los videojuegos; hay diferencia entre sexos?
- ¿Qué tipo de videojuegos usan; en cuáles dispositivos; en línea o no?
- ¿Se presentan casos de adicción en el uso de los videojuegos; en qué porcentaje?
- ¿Cuáles son los niveles de agresividad que auto reportan?
- ¿Existe relación entre el uso de los videojuegos, de acuerdo al tipo de juego que se usa, y la agresividad?
- ¿La adicción en el uso de los videojuegos se relaciona con la agresividad?

2.3. Objetivo General

Analizar el uso de los videojuegos y la agresividad en estudiantes universitarios; la frecuencia y tiempo del uso de videojuegos y los tipos de consola y juegos. De igual forma, describir la relación entre adicción, agresividad y videojuegos con contenido violento.

2.3.1. Objetivos Específicos

1. Describir las características del uso de videojuegos en estudiantes universitarios.
2. Identificar la presencia de agresividad en estudiantes universitarios.

3. Identificar la presencia de adicción al uso de videojuegos en estudiantes universitarios.
4. Analizar la relación entre la presencia del uso de videojuegos violentos y la presencia de agresividad en estudiantes universitarios.

2.4. Hipótesis

- Hipótesis de investigación: No existe relación entre el uso, general, de los videojuegos y la agresividad, pero no existe entre el uso de juegos violentos (MMOG, MOBA, de lucha, de combate y de disparo) y la agresividad en estudiantes universitarios.
- Hipótesis nula 1: No existe relación entre el uso, general, de los videojuegos y la agresividad en estudiantes universitarios.
- Hipótesis alterna 1: Existe una relación entre el uso, general, de los videojuegos y la agresividad en estudiantes universitarios.
- Hipótesis nula 2: No existe relación entre el uso de los videojuegos violentos (de lucha, de combate y de disparo) y la agresividad en estudiantes universitarios.
- Hipótesis alterna 2: Existe una relación entre el uso de los videojuegos violentos (de lucha, de combate y de disparo) y la agresividad en estudiantes universitarios.

2.5. Diseño

El presente trabajo es un estudio de corte transversal con diseño correlacional (Montero & León, 2005).

2.6. Variables

Variable independiente: Uso de los videojuegos. Según Marqués (2000), se entiende por VJ a todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, teléfono móvil, máquina recreativa, microordenador, ordenador de mano, video interactivo). De manera operativa se definen los tipos de uso de videojuegos de la siguiente forma:

Frecuencia de uso: Uso por días a la semana (1-2, 3-5, y 6-7 días), horas a la semana (<1, 1-2, 3-4, 5-6, ≥ 7 horas).

Tipo de videojuego: De rol multijugador masivo (en línea), de campo de batalla, estrategia, aventura, de rol, de disparo, de lucha, de combate, simuladores, arcade, ludoeducativos, de sociedad, rompecabezas, plataforma, deporte, carreras, simuladores de sistema. Tipo de dispositivo: En línea o fuera de línea (consola portátil, teléfono móvil, tableta, computadora y consola).

Con quien juega: solo, amigos, primos, hermanos, padres, pareja, otros.

Lugar donde juega: maquinitas, casa, escuela, casa de amigos, casa de familiares, lugar público, otros.

Adicción al uso de los videojuegos: Se considerará existencia de conducta adictiva al uso de videojuegos en caso de presentar 6 respuestas de sí (frecuente + muy frecuente) o más de los 12 ítems propuestos del cuestionario VJ28 de Rea (2019).

Variable dependiente:

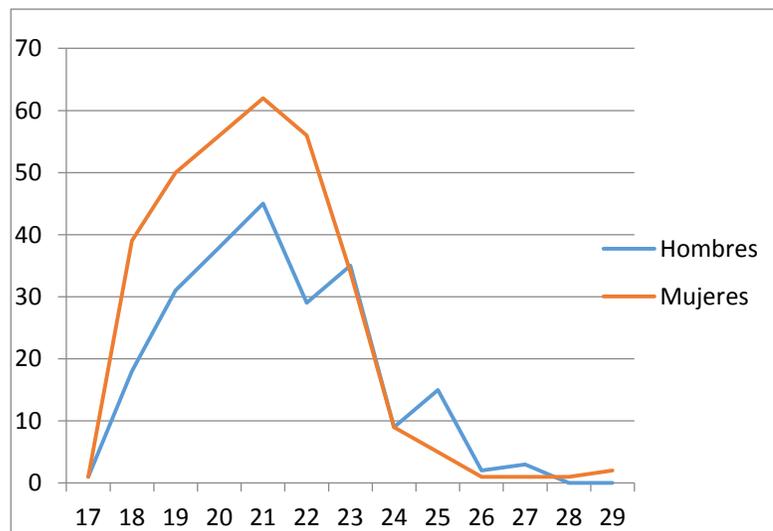
Agresividad: La agresión es cualquier conducta dirigida a dañar a un individuo que está motivado a evitar ese daño. No es un afecto, emoción, pensamiento, plan o deseo agresivo. Esta definición excluye los actos accidentales que causan daño, como perder el control de un automóvil y matar accidentalmente a un peatón (Anderson & Bushman, 2002).

3. Método

3.1. Participantes

Se trabajó con una muestra de estudiantes universitarios, con edades de 18 a 25 años, todos pertenecientes a la Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM). El total de las encuestas aplicadas fue de 580; 25 cuestionarios se aplicaron por medio del formulario Google Drive (de manera electrónica) y 555 mediante cuestionarios en físico. Se descartaron 37 cuestionarios que no se completaron, por lo que participaron 228 hombres (42%) y 315 mujeres (58%), integrando una muestra de 543 participantes. En la tabla 1, se observa la frecuencia de participantes por edad.

Tabla 1. Muestra de estudiantes de la UAEM



Un poco más de la mitad (56%) de los participantes fue de la Facultad de Psicología (véase Tabla 2), no obstante, también participaron de otras 6 facultades de la UAEM.

Tabla 2. *Distribución de participantes de acuerdo con la Facultad de la UAEM*

FACULTAD	CANTIDAD	%
Psicología	304	56
Ciencias del Deporte	67	12
Facultad de Ciencias Agrónomas	52	10
Farmacia	47	10
Facultad de Derecho Y Ciencias Sociales	11	2
No Contestó	54	10
Otras	8	1

3.2. Instrumentos y materiales

Agresividad: Se utilizó el cuestionario de Agresión de Buss y Perry (n.d.), que tiene, a su vez, una adaptación para población hispano parlante hecha por Matalinares y Yarigaño (2012). Está compuesto por 29 reactivos en escala tipo Likert, con cinco opciones de respuesta, referidas a conductas y sentimientos agresivos. Se divide en cuatro factores: Agresividad Física (1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29), Agresividad Verbal (2, 6, 10, 14 y 18), Hostilidad (4, 8, 12, 15, 20, 23, 26 y 28), Ira (3, 7, 11, 15, 19, 22 y 25) (Manual del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry, n.d.). En la tabla 3 se observan los puntos de corte de los cuatro factores y del cuestionario total.

Tabla 3. Puntos de corte del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992)

Rango	Agresividad	Agresividad		Ira	Hostilidad
		Física	Verbal		
Muy alto	99 o +	30 +	18 +	27 +	32 +
Alto	83–89	24–29	14-17	22-26	26-31
Medio	68- 82	17-23	11-13	18-21	21-25
Bajo	52–67	12-16	7-10	13-17	15-20
Muy Bajo	- 51	- 11	- 6	-12	- 14

Cuestionario de Uso de videojuegos de VJ-28: Se utilizó el Instrumento de Rea (2019), un cuestionario que evalúa la frecuencia y uso de videojuegos en adolescentes. Se compone por 28 reactivos en escala tipo Likert, orientados a la frecuencia, tipo de videojuegos que se utilizan, tipos de consolas, acompañados y si los videojuegos son en línea. Cuenta con cinco opciones de respuesta. Este cuestionario fue desarrollado en la UAEM. Cabe señalar que el objetivo del instrumento es la recolección de datos descriptivos.

3.3. Procedimiento

Se inició con la búsqueda del marco teórico. Al identificar poca información sobre el uso de videojuegos en México, se incluyeron investigaciones de otros países, con ello, se analizaron estudios que reportaran a adolescentes y niños. Respecto al tema de agresividad y videojuegos en estudiantes universitarios, había escasos datos, por tanto, se complementaron con población infantil y juvenil.

Para este trabajo, además, se realizaron distintas clasificaciones de resultados, dadas las investigaciones. Según lo anterior, se optó por la creación de secciones, para un mejor entendimiento. Asimismo, durante el estudio, se hizo énfasis en la adicción a los videojuegos, ya que era un tema bastante recurrente en los documentos consultados.

Se prosiguió con la entrega de oficios tanto a escuelas privadas como públicas para obtener los permisos necesarios de la aplicación de los cuestionarios. Los permisos por parte de las universidades privadas fueron negados, sin obtener ninguna aclaración. En los entregados a la UAEM, la respuesta fue similar; el motivo: el sismo del 19 de septiembre de 2017, ya que las autoridades no tenían control de los alumnos, por los edificios afectados. Se optó, entonces, por pedir permiso directamente a los docentes; en ocasiones, se obtuvo una respuesta positiva y en otras no.

El total de las encuestas aplicadas fue de 580 pero se descartaron 37 cuestionarios que no se completaron, por lo que sólo se analizaron 543. La evaluación se realizó entre mayo del 2017 y abril del 2018. Posteriormente, se

recogieron los datos en una base de Excel para después ser procesados en SSPS.

3.4. Análisis de datos

Se realizó un análisis descriptivo de frecuencias con medidas de tendencia central. Para calcular la media y desviación estándar de la variable de agresividad, se utilizó el programa SPSS 26. Para estudiar la relación entre las variables, se efectuaron análisis de correlación paramétrica con la r Pearson entre las variables de agresividad entre grupos de jugadores y no jugadores de videojuegos. Después, se calculó otra correlación de Pearson incluyendo ya, específicamente, el uso de videojuegos con contenido violento (juegos de rol multijugador en línea MMOG; campo multijugador en línea MOBA, *shoot'em up*, juegos de lucha; *beat'em up* y días y horas a la semana. La probabilidad considerada significativa fue ≤ 0.05 .

4. Resultados

4.1. Uso de los Videojuegos

De los 543 participantes, 303 (56%) reportaron ser jugadores de videojuegos, el 59% eran masculinos y el 41% femeninos (Tabla 4).

Tabla 4. *Distribución de participantes de acuerdo con el sexo y su condición de jugador*

Sexo	Jugadores	%	No jugadores	%	Total
Masculino	179	59	49	20	228
Femenino	124	41	191	80	315
Total	303	100	240	100	543

De los participantes que no juegan VJ, existe una diferencia entre sexos; el 80% de las mujeres no juega y en los hombres es el 20% de los hombres. En este caso, la diferencia de sexos recae en el predominio del femenino como la población que no juega y del sexo masculino con un reducido número.

Con respecto a cuánto tiempo dedican a jugar videojuegos, el 16% refiere que juega menos de una vez a la semana. El 33% señala que dedica solo un día, mientras que el 30% de la muestra juega entre 2 y 3 días. Una minoría (10%) juega casi todos los días a la semana (Tabla 5).

Tabla 5. *Días y horas a la semana dedicadas a los videojuegos*

Días de la semana	CANTIDAD	%	Horas al día	CANTIDAD	%
Otras (menos de 1 día a la semana)	47	16	Menos de 1 hora	72	24
1 día	101	33	1 a 2 horas	138	46
2 o 3 días	92	30	3 a 4 horas	64	21
4 o 5 días	32	11	5 a 6 horas	19	6
6 o 7 días	31	10	7 horas o más	3	1
			No contestó	7	2

El 46% dedica de 1 a 2 horas a VJ; el 24% menos de 1 hora y el 21% de 3 a 4 horas. La mayoría dedica entre menos de una hora a 3 horas al día. La minoría, por su lado, dedica más tiempo al juego; el 5% más de 5 horas y solo el 1% 7 horas o más. El 2% no contestó.

Tanto en los jugadores hombres como en las jugadoras mujeres hay una diferencia entre la edad en la que se empezó a jugar. Se realiza un *t de student* ($t_{281} = -4.4$, $p < .001$, $d = -.26$), en las horas ($t_{294} = 3.2$, $p = .002$, $d = -.38$) y los días ($t_{295} = 3.2$, $p = .003$, $d = -.36$) dedicados a jugar videojuegos. Los varones comenzaron a jugar más temprano, además, juegan más días y horas a la semana que las mujeres (Tabla 6).

Tabla 6. *Media y desviación estándar de la edad de inicio en el uso de videojuegos, horas y días dedicadas a ello entre hombres y mujeres*

	Hombres	Mujeres	Total
Edad de inicio	8.6 (.22)	10.3 (.36)	9.3 (.2)
Horas al día	2.3 (.07)	1.9 (.07)	1.7 (.07)
Días a la semana	1.9 (.09)	1.5 (.09)	2.1 (.05)

El jugar de manera solitaria resultó con frecuencia de “Pocas veces” (27%), seguido de “Frecuentemente” (25%) y “Muy frecuentemente” (17%). El jugar acompañado correspondió a “Algunas veces” (31%), “Pocas veces” (27%) y “Frecuentemente” (18%). Estos datos indican que jugar VJ es una actividad que se puede realizar con compañía o en solitario (véase tabla 7).

Tabla 7. *Porcentaje de jugar solo o acompañado*

Jugar Solo	Cantidad	%	Jugar Acompañado	Cantidad	%
Nunca	16	5	Nunca	28	9
Pocas veces	81	27	Pocas veces	82	27
Algunas veces	74	24	Algunas veces	95	31
Frecuentemente	75	25	Frecuentemente	56	18
Muy frecuentemente	50	17	Muy frecuentemente	38	13
No contestó	7	2	No contestó	4	1

Cuando la actividad se realiza en compañía, se suele hacer con amigos (41%) hermanos (24%) o la pareja (14%). Cabe apuntar que “Primos” y “otros” son los menos frecuentes (Véase tabla 8).

Tabla 8. *Porcentaje de las personas con las que juegan*

Personas con las que juegas	CANTIDAD	%
Amigos	123	41
Hermanos	73	24
Parejas	41	14
Primos	38	13
Otros	28	8

Para jugar *online*, el teléfono es el que más se utiliza de manera frecuente y muy frecuente (41%) y también en la categoría de algunas veces (20%). Por otro lado, la mitad de la muestra reporta que nunca utiliza la Tableta para jugar *online* (tabla 9). Dado lo anterior, el celular es el más utilizado por toda la muestra para jugar en línea.

Tabla 9. *Porcentaje sobre la frecuencia de los dispositivos utilizados para jugar en línea*

	Consola Portátil	%	Teléfono	%	Tablet	%	Computadora	%	Consola	%
Nunca	108	36	34	11	162	53	95	31	65	21
Pocas veces	72	24	65	21	61	20	77	25	62	20
Algunas veces	39	13	60	20	37	12	48	16	56	18
Frecuentemente	28	9	58	19	19	6	38	13	45	15
Muy frecuentemente	29	10	66	22	18	6	30	10	58	19
No contestó	27	9	20	7	6	2	15	5	17	6

Con respecto al juego fuera de línea, otra vez la tableta es la que en mayor porcentaje nunca se utiliza para jugar (55%). El celular (40%) vuela a ser el que se utiliza frecuente y muy frecuentemente junto con la consola (39%), ambas con un 20% en las categoría de algunas veces (tabla 10).

Tabla 10. *Porcentaje sobre la frecuencia de los dispositivos utilizados para jugar sin conexión a internet*

	Consola Portátil	%	Teléfono	%	Tablet	%	Computadora	%	Consola	%
Nunca	101	33	35	12	168	55	102	34	58	19
Pocas veces	70	23	71	23	56	18	94	31	57	19
Algunas veces	45	15	62	20	41	14	40	13	60	20
Frecuentemente	30	10	64	21	17	6	24	8	48	16
Muy frecuentemente	37	12	58	19	14	5	33	11	71	23
No contestó	20	7	13	4	7	2	10	3	9	3

Los juegos más jugados son *Shoot'em Up* (19%), *Aventura* (14%) y *Deportes* (11%). Los que menos se juegan son *beat'em up*, simuladores y simuladores de sistemas, con el 1% las tres opciones (11%) (Véase tabla 11).

Tabla 11. *Porcentaje de juegos más jugados*

Juegos	CANTIDAD			%		
	1	2	3	1	2	3
Shoot'em Up	59	34	14	19	11	5
Aventura	41	38	38	14	13	13
Deporte	32	29	21	11	10	7
Lucha	24	35	23	8	12	8
Carreras	11	32	40	4	11	13
Estrategia	23	26	17	8	9	6
Rompecabezas	17	15	16	6	5	5
MMOG Línea	11	15	16	6	5	5
Juegos de Rol	13	16	11	4	5	4
Sociedad	12	13	21	4	4	7
Arcade	5	9	14	2	3	5
Educativos	6	3	4	2	1	1
Plataforma	12	15	17	4	5	6
Arcade	5	9	14	2	3	5
Educativo	6	3	4	2	1	1
Beat'em up	3	1	2	1	0	1
Simuladores	3	8	11	1	3	4
Simuladores de sistemas	3	4	8	1	1	3
Otros	1	1	5	0	0	2
No contestó	0	5	11	0	2	4

Los lugares donde se juega más son: en casa (82%), casas de amigos (30%) y en la casa de un familiar (26). Todas las opciones tienen en común ser un hogar (véase tabla 12).

Tabla 12. *Porcentaje de los primeros tres lugares en los que más se juega*

Lugar de juego	CANTIDAD			%		
	1	2	3	1	2	3
Casa	249	29	5	82	10	2
Casa de amigos	16	91	52	5	30	17
Casa de familiar	7	54	78	2	18	26
Maquinas	14	15	42	5	5	14
Escuelas	5	47	32	2	16	11
Lugar público	5	25	40	2	8	13
Otro	3	6	9	1	2	3
No contestó	4	36	45	1	12	15

La mayoría de los encuestados no mostró adicción a los videojuegos (véase tabla 13). Para considerar adicción a los VJ deben presentarse seis o más síntomas en el Cuestionario de VJ28. Solo dos participantes poseen síntomas de adicción, mientras que la mayoría no los tiene.

Tabla 13. *Adicción*

Síntomas	Frecuencia	%
0	181	60
1	75	25
2	28	9
3	13	4
4	2	1
5	2	1
6	1	0
7	1	0
Total	303	100

4.2. Agresividad

En la tabla 14 se muestran los puntajes obtenidos en el test de agresividad, en hombres, mujeres y en el total.

Tabla 14. *Media y desviación estándar de los puntajes obtenidos en el cuestionario de agresividad de la muestra completa.*

	Hombres (228)	Mujeres (315)	Total
Ira	16.5 (4.2)	16.9 (4.4)	16.8 (4.3)
Agresión física	21.7 (.07)	20.7 (.07)	21.1 (5.6)
Hostilidad	22.1 (5.7)	21.7 (5.6)	21.9 (4.7)
Agresión verbal	10.5 (5.1.)	9.3 (4.4)	9.8 (3.4)
Total	70.8 (3.6)	68.6 (3.2)	69.6 (15)
Gravedad	2.7 (1)	2.6 (.9)	2.6 (1)

Se señalan las categorías de agresividad (total) en jugadores, no jugadores y en el total de la muestra (Tabla 15). La muestra, en general (~70%), indica una agresividad entre los rangos medio y bajo, y sólo el ~20% en alto y muy alto. Se recomienda que a estos últimos se les brinde mucha atención, sea en la escuela o en casa.

Tabla 15. *Porcentaje de la categoría de agresividad en jugadores y no jugadores*

	Jugadores	%	No jugadores	%	General	%
Muy alto	13	4	5	2	18	3
Alto	49	16	36	15	85	16
Medio	101	33	167	32	178	33
Bajo	107	35	94	39	200	37
Muy Bajo	33	11	29	12	62	11

Con respecto al análisis de las subescalas por sexo, en los jugadores hubo una diferencia respecto al puntaje de agresión verbal ($t_{301} = 3.1$, $p = .002$, $d = -.36$), siendo los hombres quienes puntúan más alto ($10.5 \pm .28$) que las mujeres ($9.2 \pm .30$). En cambio, en el grupo de no jugadores esta diferencia no se observó y sólo constituyó una tendencia ($t_{238} = 1.8$, $p = .07$).

4.3. Uso de los videojuegos y agresividad

Los valores de las correlaciones se muestran en la tabla 16. No se encontró correlación entre el nivel de agresividad (en ninguno de los cuatro aspectos evaluados) y los días y horas dedicados a jugar videojuegos, videojuegos con contenido violento (juegos de rol multijugador en línea MMOG, campo multijugador en línea MOBA, *shoot'em up*, juegos de lucha y *beat'em up*).

Tabla 16. Se observa ausencia de relación entre la agresividad con el uso del total de videojuegos y con el uso de videojuegos violentos. Rho de Spearman.

	Videojuegos total		Videojuegos violentos	
	Días a la semana	Horas a la semana	Días a la semana	Horas a la semana
Cuestionario de agresividad				
Ira	.008	.007	-.125	-.127
Agresión física	-.002	.014	-.052	-.014
Hostilidad	.007	.015	.025	.014
Agresión verbal	.029	.037	-.045	.064
Total de agresividad	.006	.015	-.057	-.030
Nivel de agresividad	.033	.040	-.064	.032

Nota: * Significancia $\leq .05$

5. Discusión

En esta investigación no se encontró ninguna relación entre la frecuencia de uso de videojuegos (horas y días) y la agresividad. Asimismo, no se identificó un vínculo específico entre la frecuencia de uso los videojuegos con contenido violento y la agresividad. Estos resultados no confirman la hipótesis de que los videojuegos, especialmente los de tipo violento, se relacionan con la agresividad (Cooper & Mackie 1986, Dominick 1984 y Winkel 1987, Williams 2009), por lo que se sugiere continuar con estudios de este tipo que incluyan cuestionarios de autoreporte pero también observaciones directas de las conducta después de jugar VJ. Adicionalmente hay que subrayar que los participantes de este estudio son universitarios, mayores de edad, por lo que presumiblemente cuentan con un adecuado control de impulsos y de la agresividad, como lo muestran los resultados del cuestionario de Buss y Perry (1992).

Específicamente, los niveles de agresividad de la mayoría de los jugadores y los no jugadores de VJ están en el nivel medio y bajo. Sólo 20% de los jugadores y 17% de los no jugadores recibieron una calificación de alto y muy alto. Esto quiere decir que no existe una diferencia significativa en la agresividad entre ambos grupos. En el análisis por sexo se encontró que la agresión verbal era mayor en los hombres que en las mujeres en el grupo de videojugadores, mientras que en el grupo de no jugadores se encuentra una tendencia. En conjunto, estos resultados no concuerdan con estudios previos donde se ha reportado que los hombres manifiestan mayor agresión física que las mujeres, mientras que las mujeres realizan más agresiones no verbales (Schober et al., 2009).

Por otro lado, se encontró que el 56% de la muestra jugaban VJ, es decir, no todos los universitarios incluyen a los VJ entre sus actividades de ocio. A pesar de que la muestra de este estudio es mayoritariamente femenina, se observó que el uso de videojuegos es predominante en la población masculina (59% vs 41%), como lo han reportado diversos estudios alrededor del mundo (Lin & Lepper, 1987; Rideout, 1999; López, 2003; Colwell & Pane, 2000; Tejeiro, 2002; Lucas & Sherry, 2004; Gentile, 2009; Hofferth, 2010; Vallejo, 2010; Leon & Lopez, 2012). Sobre el tiempo jugando videojuegos, se encontró que ronda entre 1 a 4 horas diarias, tiempo similar al reportado por varias investigaciones (Egli y Myers, 1984; Cooper & Mackie, 1986; Fling, 1992; Chiu 2004; Gentil, 2004; Vallejo, 2010), siendo el de mayor porcentaje (46%) el tiempo de 1 a 2 horas al día. El número de días, más frecuente, que se juega está entre 1 a 3 días a la semana (63%), de manera similar a lo reportado por Mc Clure y Mears (1984) y Fling (1992). Algo que se debe tomar en cuenta es que la presente investigación abordó a una población de universitarios y, las investigaciones citadas, a poblaciones adolescentes.

Además, se encontraron diferencias de acuerdo con el sexo en la edad de inicio del uso de videojuegos y en la frecuencia de uso: los hombres comenzaron a jugar más tempranamente y juegan más tiempo (horas al día y días a la semana) que las mujeres. Lo que confirma la prevalencia de este tipo de actividad en el sexo masculino.

Por otro parte, los usuarios de los videojuegos de este estudio reportan que mayormente juegan solos o acompañados por amigos, hermanos o parejas -en ese orden-, lo cual se ha mencionado en otros estudios (Philips, 1959; León &

Lopez, 2012). Esto sugiere que se trata de una actividad recreativa individual, pero en segundo lugar es también una actividad social que se disfruta en compañía. Adicionalmente también se encontró que el lugar donde se juega más es en la casa ya sea la propia, de amigos o familiares; y que los dispositivos más utilizados por los participantes para jugar fuera de línea son el teléfono y la consola, mientras que en línea se prefiere al teléfono. En ambos casos, con y sin conexión, el dispositivo que menos se utiliza es la tableta. También se observó que los porcentajes del uso de los VJ sin conexión a internet y de manera *on-line* son similares, lo cual indica que, aunque el uso de VJ en línea implica mayor gasto para los usuarios, los universitarios recurren en forma similar al juego con conexión a internet posiblemente porque les permite interactuar con jugadores de otros espacios geográficos.

Con respecto a los VJ más populares entre los adultos jóvenes de esta investigación se encuentran los *Shoot'em up*, aventura y deportes. Estos datos reportan diferencias con las muestras de menor edad previamente evaluadas, como la de niños de Rideout y Roberts (1999), donde los varones prefieren VJ de acción y las mujeres de deporte. Al igual que en el análisis de Chiu et al. (2004), donde los participantes optaron por los géneros de acción y aventura; el *shooting* está en cuarto lugar; después se encuentra la categoría de pelea. Mientras que los resultados de este estudio coinciden con los de Alonqueo & Rehbein (2008), en el que los tres géneros más jugados por adolescentes chilenos son: acción, *shoot'em up* y deportes. Las coincidencias entre estas muestras latinoamericanas (México y

Chile) sugiere que la popularidad de los VJ puede estar asociada a factores culturales.

Con respecto a la adicción a los VJ es relevante indicar que no se encontraron indicios significativos de adicción en esta muestra de universitarios morelenses ya que sólo se presentaron dos casos. La prevalencia fue muy baja en comparación con otros estudios realizados en adolescentes (Griffiths & Hunt, 1998). Cabe añadir que la correlación entre adicción y agresividad no se realizó, ya que solo se presentaron dos casos en toda la muestra.

Algunas de las limitaciones del presente estudio son la muestra no balanceada por género y por carrera universitaria, lo cual impide aportar datos más precisos de la población. Asimismo, que los datos se obtuvieron antes, durante y posterior al sismo del 2017, lo cual pudo alterar las variables evaluadas ya que se trató de un evento que generó estrés, cambios escolares y económicos en gran parte de la población morelense.

A pesar de las limitaciones señaladas, se considera que cada una de las preguntas de investigación planteadas fueron contestadas exitosamente y, aunque la hipótesis principal de que la agresividad se relaciona con el uso de VJ violentos no fue confirmada -lo cual puede deberse al tipo de población universitaria que presenta bajos niveles de agresividad y ausencia de alta prevalencia de adicción-, se considera que la descripción del uso de VJ con respecto a la frecuencia de uso, los tipos de juegos y de consolas, con y sin conexión a internet así como al lugar y la compañía, se realizó de manera extensa y precisa.

6. Conclusión

La investigación realizada denota que la mayoría de los jugadores activos son hombres, a pesar de que en la muestra predominan las mujeres. Para futuras intervenciones, se recomienda buscar una muestra más homogénea entre sexos. Derivado del análisis de datos, se confirma que no existe una relación entre el uso de videojuegos y la agresividad. Los resultados de agresividad entre jugadores y no jugadores son similares en todos los niveles. Se puede decir, entonces, que los VJ no son factores para incidir en que una persona sea agresiva, cuando esta variable se mide con cuestionarios. Asimismo, la variable de agresividad entre sexos, en este estudio, indica resultados que no reportan diferencias significativas.

El dispositivo más utilizado es el teléfono celular, ya que, considerando el efecto de los avances tecnológicos, brinda mayor accesibilidad a los juegos, es práctico y tiene conexión a internet. Respecto al modo de juego, los universitarios evaluados optan tanto por el modo solitario como por el acompañado, pues se puede jugar de manera simultánea, con amigos o con gente conectada desde cualquier parte de México y el extranjero.

Los juegos con contenido violento se encuentran en el primer lugar de uso, tanto por los más jugados como por los menos jugados (*Shoot'em up* y *beat'em up*). En consecuencia, se recomienda investigar más sobre la utilización de este tipo de VJ en la población universitaria o en adultos jóvenes en general.

7. Referencias

- Allahverdipour, H., Bazargan, M., Farhadinasab, A., & Moeini, B. (2010). Correlates of video games playing among adolescents in an Islamic country. *BMC Public Health*, *10*. <https://doi.org/10.1186/1471-2458-10-286>
- Alonqueo Boudon, P., & Rehbein Felmer, L. (2008). Usuarios habituales de videojuegos: una aproximación inicial. *Ultima Década*, *16*(29), 11–27. <https://doi.org/10.4067/s0718-22362008000200002>
- Anderson, & Bushman. (2001). *Artículo general Efectos del Video Violento Cognición Agresiva y Comportamiento: Literatura científica*. *12*(5), 353–359.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). *Human Aggression*. 27–51.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (1999). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, *78*(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, *78*(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Anderson, C. A., & Ford, C. M. (1986). Effect of the Game Player. *Personality and Social Psychology Bulletin*, *12*(4), 390–402. <https://doi.org/10.1177/0146167286124002>
- Anderson, C. A., & Morrow, M. (1995). Competitive Aggression without Interaction: Effects of Competitive Versus Cooperative Instructions on Aggressive Behavior in Video Games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, *21*(10), 1020–1030. <https://doi.org/10.1177/01461672952110003>
- Bartholow, B. D., & Anderson, C. A. (2002). *Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences*. *290*, 283–290.

<https://doi.org/10.1006/jesp.2001.1502>

Belli, S., & Raventós, C. L. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, (14), 159–179. <https://doi.org/10.5565/rev/athenea.1986>

Carrasco, M., & González, J. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. *Acción Psicológica*, 4(2), 7–38. <https://doi.org/10.4073/csr.2009.6>

Cesarone, Bernard. (2000). *Juegos de videos: Investigación, puntajes y recomendaciones (Video Games: Research, Ratings and Recommendations)*. ERIC Digest. ericdigest.org. <https://www.ericdigests.org/2001-3/videos.htm>

Chiu, S. I., Lee, J. Z., & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology and Behavior*, 7(5), 571–581. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.571>

Colwell, J., & Payne, J. (2000). Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology*, 91(3), 295–310. <https://doi.org/10.1348/000712600161844>

Cooper, J., & Mackie, D. (1986). Video Games and Aggression in Children. *Journal of Applied Social Psychology*, 16(8), 726–744. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.1986.tb01755.x>

Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D., & Potenza, M. N. (2010). Video-gaming among high school students: Health correlates, gender differences, and problematic gaming. *Pediatrics*, 126(6). <https://doi.org/10.1542/peds.2009-2706>

Domènech, M., & Íñiguez, L. (2002). La construcción social de la violencia. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v1n2.54>

Dominick, J. R. (1984). Aggression in Teenagers. *Newsweek*, (13), 136–147.

- Egli, E. A., & Meyers, L. S. (1984). The role of video game playing in adolescent life: Is there reason to be concerned? *Bulletin of the Psychonomic Society*, 22(4), 309–312. <https://doi.org/10.3758/BF03333828>
- Elliott, L., Golub, A., Ream, G., & Dunlap, E. (2012). Video game genre as a predictor of problem use. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3), 155–161. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0387>
- Fling, S., Smith, L., Rodriguez, T., Thornton, D., Atkins, E., & Nixon, K. (1992). *Videogames, aggression, and self-esteem: a survey s. f.* 20(1). <https://doi.org/10.2224/sbp.1992.20.1.39.46>
- Funk, J. B. (1993). Reevaluating the Impact of Video Games. *Clinical Pediatrics*, 32(2), 86–90. <https://doi.org/10.1177/000992289303200205>
- Funk, J., Flores, G., Buchman D., & Germann J. (1999). Rating Electronic Games Violence is in the Eye of the Beholder. *Small Group Research*, 29 no. 5, 583–601.
- Gentile, D. (2009). *Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18.* <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>
- Gentile, D. A., Bender, P. K., & Anderson, C. A. (2017). Violent video game effects on salivary cortisol, arousal, and aggressive thoughts in children. *Computers in Human Behavior*, 70, 39–43. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.045>
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1), 5–22. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002>
- Griffiths, M. D. (2005). Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3), 445–462.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*, 82(2), 475–480. <https://doi.org/10.2466/pr0.1998.82.2.475>

- Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology and Behavior*, *10*(2), 290–292. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9956>
- Hofferth, S. L. (2010). Home media and children's achievement and behavior. *Child Development*, *81*(5), 1598–1619. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01494.x>
- Irwin, A. R., & Gross, A. M. (1995). Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys. *Journal of Family Violence*, *10*(3), 337–350. <https://doi.org/10.1007/BF02110997>
- José Moncada Jiménez y Yamileth Chacón Araya. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes The effect of playing videogames on social, psychological and physiological variables in children and. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, *2041*, 43–49. Retrieved from http://www.retos.org/numero_21/Retos 21 43-49.pdf
- Kirsh. (1988). Seeing the world through Mortal Kombat-colored glasses. *Hispanic Journal of Behavioral Sciences*, *9*(2), 183–205. Retrieved from <http://hjb.sagepub.com.proxy.lib.umich.edu/content/9/2/183.full.pdf+html>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, *12*(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- León, R. & López, M. J. (2003). Los adolescentes y los videojuegos. *1*, 21, 5.
- Lin, S., & Lepper, M. R. (1987). Correlates of Children's Usage of Videogames and Computers. *Journal of Applied Social Psychology*, *17*(1), 72–93. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.1987.tb00293.x>
- López, F. (2012). Construcción y validación de un cuestionario obre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes Construction and validation of a questionnaire on video game consumption habits in pre-teens. *EDUTEC*.

Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Núm, 40, 1–12. Retrieved from <https://edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/361/98>

Lucas, K., & Sherry, J. L. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication Research, 31*(5), 499–523. <https://doi.org/10.1177/0093650204267930>

Manual del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. (n.d.).

Mc Clure, R. F., & Mears, F. G. (1984). Video game players: Personality characteristics and demographic variables. *Psychological Reports, 55*(1), 271–276. <https://doi.org/10.2466/pr0.1984.55.1.271>

Montero, I., & León, O. G. (2005). Sistema de clasificación del método en los informes de investigación en Psicología. *International Journal of Clinical and Health Psychology, 5*(1), 115–127.

Phillips, C. A., Rolls, S., Rouse, A., & Griffiths, M. D. (1995). *Phillips, C. A., Rolls, S., Rouse, A., & Griffiths, M. D. (1995). Home video game playing in schoolchildren a study of incidence and patterns of play..pdf.*

Rea M. (2019). *Empleo de videojuegos en adolescentes escolarizados y efecto del uso de defender's quest para el mejoramiento de la planeación.* Tesis de Maestría UAEM. <http://riaa.uaem.mx/handle/20.500.12055/847>

Real Academia Española: *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed., [versión 23.6 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [29/01/23].

Rehbein, F., Psych, G., Kleimann, M., Mediasci, G., & Mößle, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: Results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 13*(3), 269–277. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0227>

Rideout J. V, Roberts D.F., B. M., & . F. G. U. (1999). Kids' Media the New Millennium. *Kids' Media Culture*, (November), viii, 338. Retrieved from <http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&CSC=Y&NEWS=N&PAGE=fulltext&D=psyc3&AN=2000-07464->

000%0Ahttp://mcgill.on.worldcat.org/atoztitles/link?sid=OVID:psycdb&id=pmid:
&id=doi:&issn=&isbn=0822323508&volume=&issue=&spage=&pages=&date=
1999&title=Kids%27+media+

Schober, G., Björkqvist, K., & Somppi, S. (2009). Identifying a new subcategory of aggression: Sex differences in direct non-verbal aggression. *Journal of Aggression, Conflict and Peace Research*.

Schutte, N. S., Malouff, J. M., Post-Gorden, J. C., & Rodasta, A. L. (1988). Effects of Playing Videogames on Children's Aggressive and Other Behaviors. *Journal of Applied Social Psychology*, 18(5), 454–460. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.1988.tb00028.x>

Scott, D. (2010). *The Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied The Effect of Video Games on Feelings of Aggression*. (September 2013), 37–41.

Selnow, G. W. (1984). Playing Videogames: The Electronic Friend. *Journal of Communication*, 34(2), 148–156. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1984.tb02166.x>

Silvern, S. B., & Williamson, P. A. (1987). The effects of video game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 8(4), 453–462. [https://doi.org/10.1016/0193-3973\(87\)90033-5](https://doi.org/10.1016/0193-3973(87)90033-5)

Tejeiro Salguero, R. A., & Bersabé Morán, R. M. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97(12), 1601–1606. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00218.x>

Vallejo, C. (2010). *Video Juegos: Adicción y factores predictores Video Games: Video juegos: adicción y factores predictores Video Games: Addiction and predictors*. (January).

Wiegman, O., & Van Schie, E. G. M. (1998). Video game playing and its relations with aggressive and prosocial behaviour. *British Journal of Social Psychology*, 37(3), 367–378. <https://doi.org/10.1111/j.2044-8309.1998.tb01177.x>

- Williams, K. D. (2009). The effects of frustration, violence, and trait hostility after playing a video game. *Mass Communication and Society*, 12(3), 291–310. <https://doi.org/10.1080/15205430802461087>
- Winkel, M., Novak, D. M., & Hopson, H. (1987). Personality factors, subject gender, and the effects of aggressive video games on aggression in adolescents. *Journal of Research in Personality*, 21(2), 211–223. [https://doi.org/10.1016/0092-6566\(87\)90008-0](https://doi.org/10.1016/0092-6566(87)90008-0)
- Wood, R. T. A., Griffiths, M. D., Chappell, D., & Davies, M. N. O. (2004). The Structural Characteristics of Video Games: A Psycho-Structural Analysis. *Cyberpsychology and Behavior*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.1089/109493104322820057>

8 Anexos

Anexo 1. Consentimiento Informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO	
Yo	_____
(Nombre y firma del participante)	
Información	de contacto del participante:
Declaro libremente que estoy de acuerdo en participar en la investigación “La relación de videojuegos, agresividad en las funciones ejecutivas en estudiantes universitarios” cuyo objetivo, procedimientos, beneficios y riesgos me han explicado los investigadores. A continuación, contestaré un cuestionario y se me ha notificado que después de dicha aplicación, si yo lo autorizo y si soy seleccionado, se pondrán en contacto conmigo para una evaluación posterior de las funciones ejecutivas.	
Es de mi conocimiento que los investigadores me han ofrecido aclarar cualquier duda o contestar cualquier pregunta que, al momento de firmar la presente, no hubiese expresado o que surja durante el desarrollo de la investigación.	
Se me ha manifestado que puedo retirar mi consentimiento de participar en cualquier momento, sin que ello signifique que haya alguna consecuencia por este hecho.	
Se me ha informado que toda la información que se otorgue sobre mi identidad será confidencial, excepto cuando yo lo autorice. Los resultados obtenidos se procesarán de manera anónima y se emplearán productos científicos.	
Para los fines que se estime conveniente, firmo la presente junto al investigador que me informó y dos testigos, conservando una copia de este Consentimiento informado.	
Lugar: _____ a ____ de _____ de 2017	
Nombre	Firma
Investigador	
Testigo	
Testigo	
Informes: Efraín Mejía Mendoza: efrain.mejiae@uaem.edu.mx	

Anexo 2. Cuestionario de frecuencia y uso de videojuegos para adolescentes Vj-28 (Rea, M., 2019)



Universidad Autónoma del Estado de Morelos
Maestría en Psicología
Cuestionario de frecuencia y uso de videojuegos para adolescentes
VJ-28(Rea, M., 2015)



Fecha: _____ Folio _____

Día/Mes/Año

A continuación, encontrarás una serie de preguntas respecto a tus hábitos de jugar videojuegos. Señala con una “X” la respuesta que mas se aproxime a tus preferencias. Solicitamos tú opinión sincera al respecto. No hay respuestas buenas o malas, todas son valiosas, pues se refieren a tus vivencias. Te pedimos que no dejes ninguna pregunta sin contestar. La información recabada es exclusivamente para uso científico y tus datos serán completamente confidenciales. Si no estás dispuesto a proveer dicha información, por favor devuelve este instrumento a la persona que te lo entregó. En caso de que otorgues tu autorización para utilizar académica y científicamente los datos que proporciones a través de este cuestionario, plasma tu nombre completo y firma en la siguiente línea

Nombre: _____

Firma:

Escuela: _____

Nivel Escolar: _____

Edad: _____ **Sexo:** Hombre Mujer **Grado y Grupo:** _____ **¿Has reprobado algún año escolar?** Sí No

¿Cuál? _____

¿Has reprobado materias? **¿Cuál o**

cuáles? _____

Promedio del ciclo anterior: _____ **Promedio del último semestre:** _____ **Fecha de nacimiento:** _____

¿Juegas con videojuegos? **¿A qué edad comenzaste a jugar videojuegos?** _____ **Día/Mes/Año**

1. ¿Cuántos días a la semana juegas videojuegos?	6 ò 7 días	4 ò 5 días	2 ò 3 días	1 día	Otro (especificar)
2. ¿Cuántas horas al día juegas videojuegos?	7 horas o más	5 a 6 horas	3 a 4 horas	1 a 2 horas	Menos de 1 hora
3. ¿Acostumbas jugar videojuegos solo?	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
4. ¿Acostumbas jugar videojuegos	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca

acompañado?						
5. ¿Con cuál de las siguientes personas juegas más frecuentemente videojuegos?	a) Amigos	b) Primos/Primas	c) Hermanos o Hermanas	d) Padres	e) Pareja (novia o novio)	f) Otro (Especificar con quién)
6. ¿Juegas videojuegos en una consola portátil? Ejemplos: Psp, Psvita, Nintendo 3Ds, etc.	En Línea (necesitas conexión a internet)	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
7. ¿Juegas videojuegos en una consola portátil? Ejemplos: Psp, Psvita, Nintendo 3Ds, etc.	Sin conexión a internet	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
8. ¿Juegas videojuegos en un teléfono móvil?	En Línea (necesitas conexión a internet)	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
9. ¿Juegas videojuegos en un teléfono móvil?	Sin conexión a internet	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca

10.¿ Juegas videojuegos en una tableta? (ejemplo ipad)	En Línea (necesitas conexión a internet)	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
11.¿ Juegas videojuegos en una tableta? (ejemplo ipad)	Sin conexión a internet	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
12.¿ Juegas videojuegos en la computadora? (ejemplo: Escritorio o Laptop)	En Línea (necesitas conexión a internet)	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
13.¿ Juegas videojuegos en la computadora? (ejemplo: Escritorio o Laptop)	Sin conexión a internet	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
14.¿Juegas videojuegos en una consola? (ejemplo: xboxone, playstation 1, 2, 3, 4, Wi)	En Línea (necesitas conexión a internet)	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
15.¿Juegas videojuegos en una consola? (ejemplo: xboxone, playstation 1, 2, 3, 4, Wi)	Sin conexión a internet	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
	Juegos de rol multijugador	Juegos de campo de	Estrategia Ejemplo: Age of	Aventura Ejemplo: Uncharted, The	Los juegos de rol	Shoot'em up (disparales a todos) o juegos de disparo

16. Marca los tres géneros de videojuegos que más utilizas (en orden de frecuencia 1 más utilizado, 3 menos utilizado) (Respuesta múltiple)	masivos en línea (MMOG) Ejemplo: <i>World of Warcraft, Empire Strike, Starcraft, etc.</i>	batalla multijugador en línea (MOBA) Ejemplo: <i>League of Legends, Defense of the Ancients (DotA), SMITE (Campo de batalla de los dioses), Heroes of the Storm, etc.</i>	Empires, Age of Mythology, StarCraft, Command & Conquer, Warcraf, etc.	Last of Us, Tomb Raider, The Legend of Zelda, Grand Theft Auto, Prince of Persia, Metal Gear, etc.	Ejemplo: Final Fantasy, Dungeons & Dragons, Pokemon, The Wilcher, etc.	Ejemplo: Halo, Call of Duty, Medal of Honor, Far Cry, Battlefield, etc.
	Juegos de lucha Ejemplo: Street Fighter, BazBlue, Mortal Kombat, Tekken, Soul Calibur, The King of Fighters, Supersmas, etc.	Beat'em up (golpealos a todos) o juegos de combate Ejemplo: Double Dragon, Final Fight, The Warriors, etc.	Simuladores Ejemplo: Gran Turismo, Project GothamRacing, ForzaMotorsport. Etc.	Arcade Ejemplo: SpaceInvaders, Asteroids, Pac-Man, MissileCommand, etc.	Ludo-educativos Son programas que combinan actividades de juego con contenidos educativos	Juegos de sociedad (Adaptaciones de los juegos clásicos de mesa), Ajedrez, Damas chinas, etc.
	Rompecabezas y juegos de lógica Ejemplo: BrainAge, BrainAcademy, Tetris, Buscaminas, Profesor Layton, Flash Focus Vison, Qix, Bejeweled, Zuma, Candy Crush, etc.	Plataforma Ejemplo: Temple RunSuper, Mario, Sonic the Hedgehog, Megaman, Rayman, Donkey Kong, etc.	Juegos de deporte Ejemplo: SuperTennis, Pro Evolution FIFA series, NBA Live, Madden NFL, Pro Skater, NES, Wii Sport, etc.	Carreras Ejemplo: Mario Kart, OutRun, CrashTeam Racing, F-Zero, NeedforSpeed, etc.	Simuladores de sistemas Ejemplo: Tamagotchi, Petz, Nintendogs, Pou, The Sim, etc.	Otros Videojuegos (Especifica cual)

17. Marca 3 lugares en los cuales juegas frecuentemente (en orden de frecuencia 1 más utilizado, 3 menos utilizado) (Respuesta Múltiple)	a) Maquinitas	b) Casa	c) Escuela	d) Lugar público donde se ofrece en servicios de internet: ejemplo: Cibercafé, plaza de tecnología	e) Casa de amigos	f) Casa de algún familiar (primos, Primas, etc.)	g) Otro (especifica cuál)
---	---------------	---------	------------	--	-------------------	--	---------------------------

18. Apenas despierto ya estoy jugando videojuegos	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
19. A pesar de que hago otras actividades, no puedo dejar de pensar en los videojuegos	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
20. ¿Te pone nervioso o de mal humor cuando no puedes jugar con los videojuegos?	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
21. Ya no me satisface el tiempo que antes destinaba para jugar videojuegos	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
22. Me propongo sin éxito controlar mis hábitos de uso prolongado de jugar videojuegos	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
23. ¿Has dejado de realizar otras actividades que te gustan por jugar videojuegos? (ejemplo: dibujar, leer, escuchar música, etc.)	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
24. Creo que es un problema el tiempo que paso jugando videojuegos	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
25. ¿Le ocultas a los demás (padres, amigos, profesores...) que estás jugando videojuegos?	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
26. Jugar videojuegos me produce alivio, incluso me relaja	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca

27. Por estar jugando videojuegos descuido a mis familiares y/o amigos	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
28. Descuido tareas y estudios por estar jugando videojuegos	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca

GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN

Anexo 3. Cuestionario de agresión (AQ) DE Buss y Perry

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ) DE BUSS Y PERRY

A continuación, encontrará una serie de preguntas relacionadas con la agresividad; se le pide que encierre en un círculo una de las cinco opciones que aparecen en el extremo derecho de cada pregunta. Por favor seleccione la opción que mejor explique su forma de comportarse. Se le pide sinceridad a la hora de responder. Los números que van del 1 al 5 en la escala significan lo siguiente:

1 = Completamente falso para mí.

2 = Bastante falso para mí.

3 = Ni verdadero ni falso para mí.

4 = Bastante verdadero para mí.

5 = Completamente verdadero para mí.

1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	1	2	3	4	5
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	1	2	3	4	5
3*	Me enojo rápidamente, pero se me pasa enseguida.	1	2	3	4	5
4	A veces soy bastante envidioso.	1	2	3	4	5
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	1	2	3	4	5
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	1	2	3	4	5
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.	1	2	3	4	5
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	1	2	3	4	5
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	1	2	3	4	5
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ella.	1	2	3	4	5
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.	1	2	3	4	5

12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	1	2	3	4	5
13	Me suelo implicar en peleas algo más que lo normal.	1	2	3	4	5
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.	1	2	3	4	5
15	Soy una persona tranquila.	1	2	3	4	5
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.	1	2	3	4	5
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	1	2	3	4	5
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.	1	2	3	4	5
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	1	2	3	4	5
20	Sé que mis amigos me critican a mis espaldas.	1	2	3	4	5
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos.	1	2	3	4	5
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón.	1	2	3	4	5
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	1	2	3	4	5
24*	No encuentro ninguna buena razón para pegarle a una persona.	1	2	3	4	5
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.	1	2	3	4	5
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	1	2	3	4	5
27	He amenazado a gente que conozco.	1	2	3	4	5
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrá.	1	2	3	4	5
29	He llegado a estar tan furioso/a que rompía cosas.	1	2	3	4	5

Cuernavaca, Mor., 30 de marzo de 2023.
OFICIO: FPSIC-DIC/0157/03/2023

MTRA. ERMILA LUNA VARA
DIRECTORA DE LA FACULTAD DE PSICOLOGÍA
DE LA U.A.E.M.
P R E S E N T E

Por este medio, le informar a usted el dictamen de los votos aprobatorios de la Tesis titulada: **“RELACION DE USO DE VIDEOJUEGOS CON LA AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS”** trabajo que presenta el egresado C. **MEJIA MENDOZA EFRAIN**, para obtener el grado de **Lic. en Psicología** ya que reúne los requisitos solicitados.

Sirva lo anterior para que dicho dictamen permita realizar los trámites correspondientes para la presentación de su examen de grado.

ATENTAMENTE:

VOTOS APROBATORIOS	
COMISIÓN REVISORA	APROBADO
DRA. BRUMA PALACIOS HERNANDEZ	
DRA. MA. DE LA CRUZ BERNARDA TELLEZ ALANIS	
DR. GUILLERMO DELAHANTY MATUK	
DR. CARLOS JOSE ARAGON CARRILLO	
DR. JONATAN FERRER ARAGON	

Sin más por el momento, le envío un cordial saludo.

C.i.p. Archivo



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

MA DE LA CRUZ BERNARDA TELLEZ ALANIS | Fecha:2023-03-31 16:50:53 | Firmante

V2sXdiMPLXy1E7LAFjM/FtkpvHsyoB9D16oMAWGVXJcWW1q0AP5A7TbKoRdJ6lFJFPUYjzzXpivrK3W4/LoRwJcvinKcV9xF2lXadPM5scQYstpl7X/Sw9q5YLLjmm0PV/mT1e9DXyAieG2ExUNUhbQ/Dc7mjidmkt90w34gpa25N4gdXdKSDWU3H8AjgbfgUeiqrQ0RPxE4ue6+Nk60Zi9RFBGQ9HcG+9R24MIXTaQJ2KERVfcPIS/G/I9WWh4z+p3RJ+UHcnyTCbCki6gJYQntewb5Ei/OuX2OK7qpyN+2/Tluf8C1p2sjuSg8G43NATKOkuWUuqUatJLgfcJ4Og==

CARLOS JOSE ARAGON CARRILLO | Fecha:2023-03-31 17:53:20 | Firmante

Lq3GOj1gU1msW7rcd9rQv6S5YbExPVEO+8JcMz9EfCM69D78PUXRS+V0WLsjRPHC6Te5aRvZNOhkwnVTEMMi+DkJAuND/oJg1/t54tJ1Y96pwr/oXfPgSuh4oJ5hc6iNPx7wb/A7Da0yx3O10z7HpwJva517M1KZloh/GuFYVf58y1+14m/nDp04P+SlA9qZTfNwBzEzpeplREPvEbjw3W4ojQkd2ri/FXhw8lKwHTG2nAQu54XuGhXhSFzThwa+Jam2OLyvv0jzT/yxleyDy5On81yrMOAp9wt12lgy2SFQofWYyUqZy+ilPr/bReYu3E6louhWBLH07ScVj1T/w==

BRUMA PALACIOS HERNANDEZ | Fecha:2023-03-31 18:39:36 | Firmante

f6yvJoiCncfXma+nOZcsrH+zpX6cFfixEy1zNDGKOlUv+tlRnYDIImmCZQLuK9or7XHISxVasfalGk5RvbFioqiOnQMZ/xFO84n0C61nvtAEbFsb699srW86TvLuH+ysKMllpR/KDQBaXdf22rjOrx4XtVkvQaYj7rKu913klmfrlppCg0XDzhsOHIBT80gqcxSAHjnC7lV9uOOdUEeTPcCtDqUd8v6pOebWWPyUvpt+2MYKqTbCk73UOOHwXUqxtbR+ZVt6E3PdL2jYEq4RnkJTVKSnPp1aLgfe+T+8TlqQkOyPvPOEflBLDMQLQ8kjLLAPGD8pGSJftgnZXESw6Ug==

JONATAN FERRER ARAGON | Fecha:2023-04-03 14:45:15 | Firmante

Z5TMz8hbhd7WuHRxH0GiATDtfVUUeZHzjKPCkMySjBz6E99wxLh6VXrFCKalP2VGgiiV+e8KEtVo1rSeZcgphjcPUZPKM1px0DQ3GfikLy01y8wqCRd/zVq7KKpsvChXR01k22WekItD9MGBJ4Ma0l7ck92qAUyZ01PT4j+GHqgkRwqR+vtlYOwwDDm3MKXJwfqs7uBpHOVwo3HPJjnLPXMaAZCvbVseNddMGd7MMoDZa22zaOf7ruXEAr8Vn3GXS0+2lB7XLYyKcBRv2MCB/CATcjlUOhpv5nlwX6k7ysHEvKv1CFndvP7oRnw/u0IDKFQiqKSI4RKYgO4CsMkKw==

GUILLERMO DELAHANTY MATUK | Fecha:2023-04-11 14:49:04 | Firmante

aXMCo+Nmf7o9sOx+mYuaonUnlsjCeZxFRpayjD/ryPFomilGV6utkZCx0Z64f4PLW5QmEEOBQEIs6wNaguanLQaZXC1A61aNRuryUKsDEKOfUJX4QPxDsbRM49AaverFOU79j5cPZbt9hi250RHNRgU4o4iMTbLkiFdwCvB8Hc51rysVaA6uRTvxLpCebwaDXAfmsZONFXaYoiT83UrfGcFAKmvuumbqlJUsO4+tkdudY5FcYWHFYX8YkVp1x6ifhGm6rtK+zrL2h2wHojZqvB/lkJEiw/biqvtBUED+3g7CRnDVqJLWBzOVwnfWkBW6H6F+142lKeMF45q8osQuYQ==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



IZVxcEm9e

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/54QnVnT2F07bUmvVirBl930MVf5Ug6n4>

