



**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

**Carrera de Arte y Diseño Empresarial**

**CONDUCTAS AGRESIVAS COMO CONSECUENCIA  
DEL USO EXCESIVO DE VIDEOJUEGOS DE  
ACCIÓN EN NIÑOS DE 4TO DE PRIMARIA DE UN  
COLEGIO PARTICULAR DE LIMA**

**Trabajo de Investigación para optar el Grado Académico de  
Bachiller en Arte y Diseño Empresarial**

**DANIELA DE LOS ANGELES CORTEZ GALLO**

**Asesor:  
Ruperto Pérez Albela Stuart**

**Lima – Perú  
2020**

## ÍNDICE

Resumen.....	4
Abstract.....	5
1. Título de la investigación.....	6
2. Introducción.....	6
3. CAPÍTULO I.....	7
a. Descripción del problema.....	7
b. Problema principal.....	8
c. Problemas secundarios.....	8
4. CAPÍTULO II.....	8
a. Justificación de la investigación.....	8
b. Objetivo principal.....	9
c. Objetivos secundarios.....	9
5. CAPÍTULO III.....	10
5.1 Marco Teórico.....	10
5.1. El uso excesivo de los videojuegos de acción .....	10
5.1.1 Definición de los videojuegos.....	10
5.1.2 Clasificación atendiendo al público objetivo.....	11
5.1.3 Clasificación atendiendo al contenido.....	13
5.1.4 Consecuencias del uso de los videojuegos.....	14
5.1.4.1 Consecuencias positivas de los videojuegos.....	14
5.1.4.1.1 Consecuencias positivas físicas.....	15
5.1.4.1.2 Consecuencias positivas psicológicas .....	15
5.1.4.2 Consecuencias negativas.....	16
5.1.4.2.1 Consecuencias negativas físicas.....	17
5.1.4.2.2 Consecuencias negativas psicológicas.....	18

5.1.4.2.2.1 Adicción.....	18
5.1.4.2.2.2 Agresividad.....	19
5.1.4.2.2.3 Conducta antisocial.....	19
5.1.4.2.2.4 Bajo rendimiento escolar.....	20
5.2 Conductas agresivas.....	21
5.2.1 Definiciones de conductas.....	21
5.2.2 Tipos de conductas.....	21
5.2.2.1 Conducta pasiva.....	22
5.2.2.2 Conducta agresiva.....	22
5.2.2.3 Conducta asertiva.....	23
5.3 Teorías sobre las conductas agresivas.....	25
5.3.1 Teoría Comportamental de Buss.....	25
5.3.2 Teoría Social- Cognitiva de Bandura.....	26
5.3.3 Teoría de Frustración- Agresión.....	27
5.3.4 Teorías Sociológicas de la Agresión – Durkheim.....	27
5.3.5 Modelos de agresividad.....	28
5.3.5.1 Agresión como catarsis.....	28
5.3.5.2 Estructuras cerebrales.....	28
5.3.5.3 Etológicas.....	28
5.3.5.4 Neo Asociación cognitiva.....	29
5.4 Causas de las conductas agresivas.....	29
5.4.1 Causas de las conductas agresivas en los niños.....	29

5.4.2 Causas de las conductas agresivas en los jóvenes.....	30
5.4.3 Causas de las conductas agresivas en los adultos.....	31
5.5 Consecuencias de las conductas agresivas.....	33
Antecedentes.....	34
5.1 Antecedentes nacionales.....	34
5.2 Antecedentes internacionales.....	36
Referencias.....	39

## **RESUMEN**

En la actualidad, los videojuegos representan uno de los pasatiempos más elegidos tanto por los adultos, jóvenes y hasta por los niños de cada vez menor edad, haciendo que estos tengan, ya sea de manera indirecta, un gran impacto en cómo se llega a formar una persona y la sociedad en su conjunto.

A lo largo de los últimos años, se ha podido ver un incremento en la creación de videojuegos con un contenido cada vez más explícito y violento, estos han tenido una gran captación por el público objetivo de los videojuegos, lo que nos lleva a pensar en cómo es que los videojuegos pueden llegar a forjar diversas actitudes y de la misma manera a distorsionar los valores que una sociedad debería tener como base. Por consiguiente, se trata de conocer sus efectos y se analizan las diferentes maneras en las que se pueden minimizar los efectos negativos de los videojuegos especialmente en los niños en desarrollo.

Se considera que este problema encontrado es de suma importancia para la sociedad ya que representa una amenaza para el futuro de las sociedades, el cual recae en los niños y jóvenes. Por medio de la información proporcionada se trata de describir los efectos negativos más resaltantes de esta problemática y tratar de crear una cultura de prevención y consciencia en los padres o apoderados de los niños afectados.

Palabras clave: videojuegos, violencia, niños, sociedad, prevención.

## **ABSTRACT**

Currently, video games represent one of the most chosen hobbies by both adults, young people and even by children of every time less and less age, making these have, either indirectly, a great impact on how it is formed a person and society as a whole.

Over the last few years, there has been an increase in the creation of video games with increasingly explicit and violent content, these have had a great uptake by the target audience of video games, which leads us to think about how it is that video games can forge different attitudes and in the same way to distort the values that a society should have as a base. Therefore, it is about knowing its effects and analyzing the different ways in which the negative effects of video games can be minimized, especially in developing children.

It is considered that this problem found is of utmost importance for society and that it represents a threat to the future of societies, which falls on children and young people. Through the information provided, we try to describe the most prominent negative effects of this problem and try to create a culture of prevention and awareness in the parents or guardians of the affected children.

Keywords: video games, violence, children, society, prevention.

## **1. Título de la investigación**

Conductas agresivas como consecuencia del uso excesivo de videojuegos de acción en niños de 4to de primaria del colegio Nuestra Señora del Consuelo.

## **2. Introducción**

En la actualidad los videojuegos forman una parte primordial en la vida de los niños y adolescentes de casi todos los hogares del mundo, y cada vez más se ha vuelto parte de la vida cotidiana de algunos usuarios que lo poseen. Las temáticas de los videojuegos suelen ser siempre muy variada y de todo tipo, pero con el paso de los años se ha visto, un crecimiento constante de videojuegos con una temática de acción ya que estos tienden a ser más atractivos y más aceptados en el mercado. Coincidentemente, el público objetivo de los mismos, suelen ser en su gran mayoría niños y adolescentes.

Para Bavelier, Green y Dye (2010), los niños y adolescentes se encuentran totalmente expuestos a la tecnología y a los medios de difusión electrónica tanto en la escuela como en sus hogares. En la actualidad, la televisión ya no es el único estímulo que retiene la atención de los niños, sino que existen otros dispositivos como los DVDs de música, los videojuegos, internet y los teléfonos celulares que afectan en la concentración de los individuos.

En Estados Unidos, Strasburger, Jordan, & Donnerstein estimaron que, en el 2010, los niños suelen exponerse a medios electrónicos por más de siete horas al día, especialmente utilizando la televisión, escuchando música, usando computadoras y jugando videojuegos. Estos son empleados con el fin de entretenimiento y diversión. Es así como comienzan a formar parte dentro del desarrollo de una persona, principalmente en el aprendizaje y que, en muchas ocasiones tiene efectos en el rendimiento académico de los alumnos, ya que la tecnología es una herramienta utilizada en su día a día (Krotoski,2010).

Como se ha mencionado anteriormente, el uso de diario de los videojuegos se ha ido incrementando en la vida de niños y adolescentes, la mayoría de estos juegos

tienden a enfocarse en temas de violencia, tanto ficticia como real mostrando de una manera muy gráfica el juego en sí.

Barlett, Anderson y Swing, 2009. Mencionan que los niños al exceder a este tipo de juegos se siembra una cultura de violencia que distorsiona en su forma de ser, ya que tienden a mostrarse y reaccionar diferente a las demás personas, por lo tanto, se presenta un cambio en su carácter y en la manera de responder ante situaciones que se le pueda presentar en la vida diaria. Por ello la elevada frecuencia de exposición de niños y adolescentes a los videojuegos se ha asociado en algunos estudios a bajo rendimiento escolar, sedentarismo, trastornos adictivos y otros problemas de conducta.

### **3. CAPÍTULO I**

#### **3.1 Descripción del problema**

En los últimos años, se ha notado un gran incremento en la cantidad de contenido violento que se presenta en los diversos videojuegos y como consecuencia a esto se puede observar cómo los niños y jóvenes han llegado a modificar ciertas conductas, comportamientos y actitudes a un plano más violento y extremo.

Por lo tanto, Carbajal M, 2015 menciona que las conductas agresivas se presentan por varios factores. Las principales causas pueden ser por problemas neurológicos, problemas en el ambiente educativo o en su entorno familia.

En conceptos psicológicos, se puede categorizar las conductas agresivas en dos: Hostil e instrumental. La conducta hostil, es aquella actitud impulsiva con la finalidad de causar algún daño; pues se presenta como consecuencia de una carga emocional. Por otro lado, la conducta instrumental que se define como una acción planificada con el fin de obtener algo, causando daño sin ser el principal objetivo. (Buss, 1969).

Como descripción al presente tema de investigación, se buscará analizar el efecto de la tecnología en la vida cotidiana de los niños, ya que, a raíz de la búsqueda de nuevo entretenimiento digital se crean videojuegos que se adaptan a temáticas para cualquier tipo de público en general y no uno es específico. A pesar que muchos

cuentan con protección al menor, de igual manera una gran cantidad de niños llega a tener acceso a este material destinado solo para personas adultas. Ya que, el carácter de un adulto no va a ser tan influenciado como la de un niño, de modo que repercute en sus conductas.

Con ello se puede observar como las conductas agresivas de los niños han ido en incremento a lo largo de los años, debido a la gran masa de videojuegos con temas no adecuados para sus edades. Ya que, lo que se ve en los juegos muy a menudo es replicado en la vida real de estos jóvenes perjudicando en distintos aspectos de su vida.

Para efectos de esta investigación, se ha reducido el público objetivo a los niños de cuarto de primaria del colegio Nuestra Señora del Consuelo.

### **3.2 Problema principal**

Conductas agresivas como consecuencia del uso excesivo de videojuegos de acción en niños de 4to de primaria del colegio Nuestra Señora del Consuelo.

### **3.3 Problemas secundarios**

- Deterioro de la socialización por conductas agresivas a causa del uso excesivo de videojuegos de acción en niños de 4to de primaria del colegio Nuestra Señora del Consuelo.
- Bajo rendimiento escolar debido a las conductas agresivas como consecuencia del uso excesivo de videojuegos de acción en niños de 4to de primaria del colegio Nuestra Señora del Consuelo.

## **4. CAPÍTULO II**

### **4.1 Justificación de la investigación**

El objetivo principal de esta investigación es analizar la reciente problemática que se ha estado presentando en los últimos años con respecto al incremento de alumnos de cuarto de primaria del colegio Nuestra Señora del Consuelo que poseen conductas agresivas como consecuencia de los videojuegos de acción.

En los últimos años, los profesores del colegio Nuestra Señora del Consuelo han observado cambios en la conducta de sus alumnos. A la medida que le comenzaron a prestar más atención a esta problemática se dieron cuenta que uno de los principales factores en los cambios de conducta de sus alumnos eran los tipos de videojuegos que utilizaban los niños en fuera del horario académico. Se pensó tomar medidas extremas cuando los padres de familia comunicaron al colegio que estas conductas también se daban en casa.

Por lo tanto, es importante investigar acerca de este tema para que, de alguna manera, de acuerdo a los resultados se puedan tomar medidas correctivas al respecto. Como, por ejemplo, la prohibición de juegos con temáticas agresivas o de acción a personas de una determinada edad, ya que, a los primeros síntomas relacionados a distintas conductas agresivas, se debe tomar en cuenta ciertas posibilidades por las que se puede generar dichas conductas.

Los padres de familia llegan a sentir frustración al no saber si estas actitudes son normales y no poder llegar a solucionar estas conductas. Es por eso, que se requiere información para controlar este tipo de problemática, ya que, a largo plazo los niños pueden adaptar estas conductas como parte de su personalidad y de esta forma, traer consecuencias graves a futuro.

Uno de los ejemplos más claro de la influencia de los videojuegos en la conducta de los niños, es la poca sociabilización, de manera que afecta en gran medida su estabilidad emocional y confianza en sí mismo, por lo que muestra resultados en el rendimiento escolar, ya que normalmente se encuentran a la defensiva ante cualquier situación que se le aproxima, puesto que sienten que lo que sucede a su alrededor es con un propósito negativo hacia él.

#### **4.2 Objetivo principal**

Analizar las conductas agresivas como consecuencia del uso excesivo de videojuegos de acción en niños de 4to de primaria del colegio Nuestra Señora del Consuelo.

#### **4.3 Objetivos secundarios**

- Comprobar deterioro de socialización por conductas agresivas como consecuencia del uso excesivo de videojuegos de acción en niños de 4to de primaria del colegio Nuestra Señora del Consuelo.
- Dar a conocer el bajo rendimiento escolar debido a las conductas agresivas como consecuencia del uso excesivo de videojuegos de acción en niños de 4to de primaria del colegio Nuestra Señora del Consuelo.

## **5. CAPÍTULO III**

### **5.1 Marco Teórico**

#### **5.1 Los videojuegos**

##### **5.1.1 Definición de los videojuegos**

La definición de videojuego en general se divide en “video” que se refiere a un visualizador de gráficos, que son plasmados en un aparato tecnológico, y “juegos” a un medio de entretenimiento, con los cuales son dan la definición de ser un medio digital interactivo (Mark J. 2005). El videojuego es un software con la finalidad de entretener al usuario o a varios, puede ser utilizado en varios medios como, por ejemplo, una computadora, máquina de arce, consola o hasta en un teléfono.

En la década del 40, se ideó la idea de videojuego por Thomas T. Goldsmith Jr y Estle Ray Mann, los cuales crearon el primer videojuego llamado “proto-videojuego” que se basaba en un rayo, el cual era controlado por el usuario con la finalidad de simular un cohete que era lanzado a objetos que se encontraban en la pantalla (Videojuego - EcuRed, 2010).

En esta época los videojuegos se han convertido en un elemento importante en la vida de los niños y jóvenes, gracias a él, los videojuegos les ayudan a desarrollar habilidades que pueden estar escondidas. Son un elemento impactante en las personas y la sociedad, con gran controversia, ya que, en algunos casos, a pesar de ser de gran ayuda a algunos usuarios, otros plantean lo contrario, lo consideran una herramienta de aislamiento, envés de relación, que era lo que se buscaba principalmente, es por eso que se

diseñó de manera que sea en duplas o con más jugadores, para que se pueda jugar en lugares públicos, en casa, con el propósito de compartir. El mal uso de los videojuegos puede llegar a generar lo opuesto debido a varios factores, que puede ser el vicio o el querer jugar solo, pero aun así acompañado de jugadores online, con los cuales no tiene relación (Belli, López. 2008).

Los videojuegos han ido innovando, gracias a las necesidades de las personas, ya que como se mencionó anteriormente, los videojuegos causaron un impacto negativo, ya que las personas se volvieron más sedentarias, es por eso que surgió a la industria un videojuego de la marca Nintendo, en la cual tenías que estar en actividad para así poder participar, la cual se basaba en deporte con realidad virtual, así como también videojuegos que los hicieran interactuar más y agilizar sus mentes (Ferrer, 2009)

### **5.1.2 Clasificación atendiendo al público objetivo**

Existe una gran variedad de videojuegos en el mundo, con miles de objetivos y tramas diferentes. Estos videojuegos son clasificados según la clasificación llamada “ESRB” (Entertainment Software Rating Board), creado en 1994, el cual es un sistema norteamericano en donde le asigna una categoría para cada rango de edad, primero se basa según su contenido de violencia verbal o física y luego en otros aspectos que incluyen contenido sexual, con la finalidad de ayudar a los padres y usuarios a elegir con videojuegos más apropiados según su categoría. Esto es aplicado en Estados Unidos, Canadá, México y algunos países de Latinoamérica, dependiendo del país de origen del juego. Guía de Clasificaciones - (ESRB Ratings, 2019).

Estas son clasificadas por nombres, como, por ejemplo, “Everyone - Todos”, esta categoría se muestra con una “E” en el medio y el contenido es apto para todas las edades, puede contener un mínimo de violencia, pero moderada, representado en caricaturas, la que le sigue es “Everyone + 10 - Todos + 10” es representada con una “E” en el medio acompañado de un +10 en la parte inferior izquierda. Es apto para personas de 10 años a más,

puede contener violencia representada en caricatura, lenguaje moderado y ligeramente escenas provocativas.

En la sección de adolescentes está la categoría “Teen”, la cual es representada con una “T” en el medio. En su mayoría es apto un público mayor a 13 años. Puede contener violencia, humor grosero y una cantidad mínima de sangre.

Esta categoría ya es para mayores de edad, se llama “Mature 17+ o Maduro +17”, por lo general es apto para mayores de 17 años, puede presentar violencia, contenido sexual o lenguaje fuerte, está representada con una “M” en el medio.

Ya en la sección de adultos, categorizada como “Adults only 18+ - Adultos únicamente +18” es en donde es apto únicamente para adultos, incluye violencia, contenido sexual, apuestas o lenguaje inapropiado.

Por último, existe una categorización la cual se les asigna cuando tienen una clasificación pendiente, esto es antes de su lanzamiento, solo aparece en su publicidad, para poder salir al mercado tiene que tener la clasificación de ESRB, esta es representada con las letras “RP” que significa “Rating Pending o Aún sin clasificar”. Guía de Clasificaciones - (ESRB Ratings, 2019).

Así también, varios países han creado su propia categorización de videojuegos, basándose en en la principal que es la “ESRB”, como, por ejemplo, Japón posee una organización llamada “CERO” (Computer Entertainment Rating Organization) creada en el año 2002.

En Europa se creó también una categorización en el año 2003, más complicada debido al idioma y el contenido que en cada país se interpretaba. Esta fue llamada “PGEI” (Pan European Game Information), la cual fue establecida en todos los países de la Unión Europea, a excepción de Alemania, Noruega y Suiza. Su clasificación está representada por edades, en donde se muestra el número de la edad próxima, agregado a un “+”

aludiendo desde que rango de edad puede ser permitido ese videojuego. (García, 2009).

### **5.1.3 Clasificación atendiendo al contenido**

Los videojuegos se dividen por varios géneros dependiendo de su contenido, brindando una gran variedad para todo tipo de gustos y edades. Según Meggs (1992). estableció que los videojuegos se pueden clasificar en cinco categorías. Principalmente en videojuegos de acción que se basan en que el jugador debe tener buenos reflejos y precisión para disparar dependiendo en la situación en la que se encuentre, entre los juegos de acción se encuentran los que poseen mayor contenido de violencia, en su mayoría; aventura, los personajes tienen que atravesar varios obstáculos y distintas pruebas; juegos de arcade, es en donde el jugador demuestra sus habilidades para sobrevivir; simulación, en la que el jugador se encuentra en un ambiente que se representa en primera persona, un ejemplo claro de este tipo de videojuego, es el de carros de carrera, poseen características básicas de los videojuegos de acción; deportes, simula una situación de deporte, como por ejemplo, fútbol, golf, surf, etc.; y estratégicos, los cuales se basan en encaminar todos tus movimientos con inteligencia y planificación, lo que predomina en este género es el interés hacia el juego (Meggs, 1992).

También existe la clasificación basada en Martín et al. (1995) establecida en siete tipos. Arcade, como mencionado anteriormente es donde el jugador tiene que sobrevivir atravesando diferentes obstáculos; aventura, en el que el jugador se encuentra en un ambiente de peligro; estrategia; de rol, que son videojuegos que poseen una historia detrás, para poder evolucionar debes atravesar varias situaciones; simuladores; educativos, los cuales enseñan mientras los usuarios se entretienen y los juegos de mesa, que son la recopilación de los juegos de mesa tradicionales.

También son considerados videojuegos a los juegos musicales, los cuales pueden ser de varias características, ya sea tocar algún instrumento, solo o con un grupo de personas, cantar o bailar (Belli, López, 2008); los videojuegos de agilidad mental, estos se basan en agilizar la mente con

diversos ejercicios donde podrán desarrollar su habilidad mental, estos cuentan con acertijos, laberintos, adivinanzas o actividades en las cuales tienes que razonar más para poder lograr el objetivo; los party games, estos videojuegos normalmente son en duplas o grupos, su trama se basa en avanzar por turnos y superar obstáculos en diversos ambientes, en donde compiten con diferentes jugadores, que pueden llegar a ser vía online o directamente conectados con ellos, para así poder llegar a la meta final (Belli, López, 2008).

#### **5.1.4 Consecuencias del uso de los videojuegos**

Existen varias consecuencias de los videojuegos, ya sean negativas o positivas, dividiéndose en dos conceptos, físicos y psicológicos (Tejeiro, 2009)

##### **5.1.4.1 Consecuencias positivas de los videojuegos**

Los videojuegos ya poseen una mala fama, debido a los malos usos que los usuarios les dan, a pesar de que general malos hábitos en varios de ellos, no se niega que de igual manera, generan un impacto positivo, como por ejemplo, el entrenamiento y mejora de habilidades, gracias a numerosas investigaciones, se llegó a la conclusión que, los jugadores eran más tolerables a cambios, pasaron pruebas de atención visual, eran más ágiles, poseen reacciones más rápidas, entre otras tareas de habilidad (Green y Bavelier, 2003, Trick, Jaspers-Fayer y Sethi, 2005).

Otro aspecto positivo es sobre las utilidades terapéuticas, que se basa en tratamientos médicos y/o psicológicos, generando utilidad en el área terapéutica, como fisioterapia, la interacción de niños autistas con otros niños, ayudando al déficit de atención, y no solo ayudando a niños, sino también a ancianos, ayudándolos en la mejora de su autoconcepto, autoestima y autocontrol (Basak, Boot, Voss y Kramer, 2008).

También el uso como medio didáctico, en donde los jóvenes generan un vínculo con los juegos y el medio por el que se transmite, generando interés en él, con el propósito de facilitar las estrategias de aprendizaje (Tejeiro, 2009). Esto es útil para los niños con dificultades para aprender, ya que el método de algunos es aprender mediante la diversión. Algunos autores han empleado este método de enseñanza en niños con discapacidad, llamado método de aprendizaje encubierto, cambiando los métodos tradicionales de aprendizaje (Tejeiro, 2009).

#### **5.1.4.1.1 Consecuencias positivas físicas**

Los videojuegos actuales poseen una gran interacción con el jugador y el juego, donde el usuario experimenta una interacción en distintas formas, como, por ejemplo, transformativa, selectiva o constructiva (Moreno, 2002).

Existen videojuegos que requieren una gran actividad física, en donde su atractivo es basado en el movimiento (Mora, 2009). Este tipo de videojuegos poseen un seguimiento del movimiento del usuario durante su uso, un ejemplo de este tipo de videojuegos es la consola "Wii", la cual sus más atractivos juegos eran asociados a deportes. Estos eran beneficiosos para la salud a comparación de los videojuegos convencionales, ya que se diferenciaban en la actividad física que se efectuaba, generando así menor sedentarismo (Mora, 2009).

#### **5.1.4.1.2 Consecuencias positivas psicológicas**

Los videojuegos de la categoría de arcade, rol y acción son considerados aptos para el desarrollo del área motora, generando mayores reflejos y agilizando su actividad manual (Frensch, 1994). Del mismo modo, los videojuegos de estrategia y simulación, aportan al desarrollo intelectual. Fomentan el desarrollo cognitivo y social,

favoreciendo en si, la memoria, la atención, la concentración y aumentando su creatividad (Seller, 1992).

Distintos autores, como por ejemplo (Estallo, 2002), establece que los jugadores desarrollan más su área intelectual y emocional que los no jugadores, mejorando así su área sensorio motriz y sus reflejos. Otro autor, Arroyo (1999) afirma que distintos videojuegos mejoran el estímulo visual y audiovisual.

Algunos videojuegos fueron utilizados con fines educativos, promoviendo en escuelas, ya que ayudaban al desarrollo de niños en primaria, en donde se reforzaban las áreas de ciencias, matemática, comunicación, arte, entre otras (Pindado, 2005). Unos ejemplos de estos videojuegos que fueron empleados son, “Los Lemmings”, es utilizado para el aprendizaje de matemáticas, en donde se tienen que resolver problemas numéricos, poseen laberintos y se utiliza la memoria visual, otro videojuego es “La Pantera Rosa”, en donde se mejora la agilidad visual, comprensión oral, promueve los valores y en el área de primaria, ayuda a la psicomotricidad (Pindado, 2005).

De manera general, los distintos videojuegos pueden ayudar en distintas áreas, como, por ejemplo, en la lectura, pensamiento lógico, memoria, observación, vocabulario, ortografía, etc., siempre y cuando sea de uso correcto (Pindado, 2005).

#### **5.1.4.2 Consecuencias negativas de los videojuegos**

Uno de los peligros que se presentan al momento de jugar diversos videojuegos en los cuales existe violencia y agresividad es que al no tener consecuencias reales en la persona que está jugando esta llega a creer que en todas las situaciones se terminará libre de riesgos y problemas, es decir se pierde la percepción de la diferencia entre la realidad y lo irreal del juego (Machargo y Luján, 2003).

El peligro comienza cuando las personas que juegan pierden por completo el sentido de realidad y comienzan a hacer ciertas cosas que en la vida real pueden tener graves consecuencias, como por ejemplo atentar contra la vida de personas o animales pensando que no sufrirán ningún tipo de daño. (Machargo y Luján, 2003).

Recientemente se ha podido observar que cada vez las generaciones que van creciendo con videojuegos tienden a integrar la violencia como algo normal y se insensibiliza ante ella, debido al mismo motivo explicado en el párrafo anterior (Diez, 2007). Este es un comportamiento que se viene obteniendo en las últimas investigaciones y que los doctores y expertos van advirtiendo. Como sociedad esto puede ser perjudicial en un futuro en el que la violencia sea vista como algo normal y que no existan consecuencias de los actos de las personas (Díez, 2007).

#### **5.1.4.2.1 Consecuencias negativas físicas**

Se presentan varias consecuencias negativas físicas en el ser humano a causa de los videojuegos, una de ellas es la pérdida de la noción del tiempo, en la cual no notan si es de día o de noche, ocasionando la falta de apetito, ya que por el uso excesivo de tiempo en los videojuegos, el cuerpo se distrae y no tiene noción del momento en el que deben comer, causando problemas alimenticios, ya sea desnutrición o comer excesivamente por no calcular el tiempo en el que ya consumió alimentos (García, 2009).

Una consecuencia basada en la pérdida de la noción del tiempo, es la falta de higiene, perdiéndose así el cuidado personal, causando enfermedades de infecciones u otras (García, 2009).

Otra consecuencia física son los problemas como la hipertensión o problemas cardiacos, asociados al sedentarismo, la mala alimentación y la tensión que generan los juegos (García, 2009).

Otro problema físico es que, por permanecer tanto tiempo frente a un monitor, perjudica la vista, provocando cansancio o hasta incluso ceguera a temprana edad (García, 2009).

#### **5.1.4.2.2 Consecuencias negativas psicológicas**

Según investigaciones, afirman que ciertos tipos de videojuegos afectan las emociones, percepciones, cogniciones y conductas, las cuales incitan al bullying (Olson, 2004). Generando una poca empatía y gran tolerancia a la violencia, normalizando a causa de los juegos violentos, generando enojo, pensamientos agresivos y agresión (Wei, 2007).

Existen cuatro consecuencias negativas psicológicas, que son la adicción, la agresividad, la conducta antisocial y el bajo rendimiento escolar.

Adicción:

Una de las consecuencias negativas de los videojuegos que afecta de manera psicológica al ser humano es la adicción. Dedicando la mayor parte de su tiempo creando relaciones sociales de manera virtual, desarrollando el llamado “enganche” sobre el videojuego (Tejeiro, 2009).

No existe una investigación concreta donde afirme que las personas generan adicción a un solo videojuego, ya que a pesar de que se produzca el “enganche” en los primeros momentos de su uso, se produce un deterioro al pasar el tiempo. Se mostró el cuestionario llamado “Problem Video Game Playing”, principalmente propuesto por el británico Mark Griffiths en 1991, en el cual se llegaría a la conclusión de que no existe un factor que genera la adicción debido a los videojuegos (Tejeiro, 2009). Lo que sí se puede llegar a comprender es la fijación patológica que posee una persona por una

actividad o algo en particular, lo cual, hasta cierto punto, se podría llegar a pensar que se trata de una adicción (Tejeiro, 2009).

#### Agresividad:

Otra consecuencia es la agresividad, en donde se presenta conductas agresivas y violentas (Gentile y Buckley, 2006). Cabe recalcar, que lo videojuegos no poseen mensajes o acciones que inciten a la violencia de manera superior a la que se puede apreciar en los medios televisivos o cinematográficos. Algunos de ellos poseen temas contra la violencia. Esto depende del tipo de videojuego y la categoría asignada a cada uno, no es de manera general (Pelegriña, 2009).

Enfocados en el aprendizaje social, explicado por Bandura, así como la teoría cognitiva social, se llega a la conclusión de que el uso frecuente de los videojuegos puede llegar a generar una actitud negativa en las personas, pero a largo plazo, generando una disminución de empatía y poca percepción general, aludiendo que en lugar en el que está, se considera peligroso. (Berkowitz, 1969).

#### Conducta antisocial:

Los videojuegos son preferidos por las personas, a comparación de la televisión, a pesar de que poseen las mismas características como acción, ritmo y cambio visual, debido a que en los videojuegos se generan una interacción, donde la persona puede controlar al personaje y debido a esto, como se dijo anteriormente, dependiendo de la categoría del juego, se recibe una “recompensa” por la conducta agresiva que se genera en el personaje. Un claro ejemplo es en los videojuegos de acción, o de guerra, que en donde eliminas más personajes, recibes puntos extras o incluso ganas el juego (Rodasta, sin fecha).

Esto genera una conducta antisocial, debido al enfoque que se presenta en el videojuego (Tejeiro, 2002). Esto nos lleva a la siguiente

consecuencia que es el aislamiento social. Si bien es una de las respuestas más comunes, con respecto a las consecuencias de los videojuegos, todo depende de la categoría a la que pertenece, como, por ejemplo, existen videojuegos en los cuales deben ser utilizados por más jugadores, omitiendo a los jugadores que se juntan de manera online, esto genera una interacción mayor que la habitual (Tejeiro, 2002).

Bajo rendimiento escolar:

Otra de las principales consecuencias, que no afecta netamente a la parte psicológica, es el bajo rendimiento escolar, debido a la mala organización del tiempo que requiere al estudiar con jugar videojuegos (Hastings, 2009). Se requiere entre dos a cuatro horas para el estudio en casa, sin considerar las horas que utilizan para alimentarse, el aseo, actividades cotidianas del hogar o incluso un tiempo de descanso (Baldaque, 2009). En esos casos, cuando el alumno no cumple con la parte académica, dentro del hogar, se logra un rendimiento mínimo en la parte escolar, debido a que no cumple con las horas de estudio establecido, o en otros casos, con horas de sueño no aptas para obtener un buen rendimiento académico (Baldaque, 2009).

Los videojuegos no son del todo asequibles, es por eso que algunos jugadores llegan a cometer delitos, como robos, para poder conseguirlos, en ello se encuentra otra consecuencia que son las conductas delictivas (Tejeira, 2009).

Esta actitud se da más en los tipos de juegos en donde se utilizan monedas para poder usarlos. Según investigaciones, se informó que el porcentaje de estos delitos, para poder gozar de estos juegos, es de entre 1.6% y 1.9% para la población en general (España) y 4% entre el 19% para los jugadores con más frecuencia, en donde predominan los varones (Tejeira, 2009).

Según investigaciones, afirman que ciertos tipos de videojuegos afectan las emociones, percepciones, cogniciones y conductas, las cuales incitan al bullying (Olson, 2004). Generando una poca empatía y gran tolerancia a la violencia, normalizando a causa de los juegos violentos, generando enojo, pensamientos agresivos y agresión (Wei, 2007).

## **5.2. Conductas agresivas**

Es una conducta básica que se presenta en los seres humanos, es un fenómeno multidimensional (Turner, 1987).

### **5.2.1 Definiciones de conducta**

Se entiende por conducta a la forma que tienen las personas de comportarse en determinados momentos de la vida, ya que son acciones que desarrolla un sujeto frente a los estímulos que recibe de su alrededor (Muñoz, 2000). Se puede llegar a entender como un sinónimo de comportamiento. La conducta se va moldeando con el pasar de los años y es de esta manera que se determina como es que la persona llegará a comportarse en su edad adulta. En la psicología se entiende que la conducta es la expresión de las particularidades de los sujetos y toma el nombre de personalidad (Raffino, 2019). Las conductas pueden llegar a establecerse en tres diferentes categorías dependiendo de la inteligencia emocional que establezca, como, por ejemplo, la conducta agresiva, pasiva y asertiva (Pérez y Merino, 2018).

Se llega a entender que los comportamientos de una persona van relacionados a su conducta, en la cual se puede observar un conjunto de actividades corporales, como caminar o incluso hablar, también en la manera de pensar. Se puede considerar que posee una conducta “formal” cuando las personas establecen actitudes en regla basadas en el marco de una comunidad, siendo consideradas aceptables (Pérez y Merino, 2018).

### **5.2.2 Tipos de conductas**

Se pueden reconocer tres tipos de conductas, pasiva, agresiva y asertiva, los cuales son los que logran marcar las diferencias y que describen a las personas en su amplia mayoría (Goroskieta, Sin fecha).

Pasiva:

El primer tipo de conducta es la conducta pasiva, el cual es caracterizado de encontrar en personas tímidas y que tratan de ocultar sus sentimientos. Se les conoce por ser personas las cuales no se encuentran con mucha energía. Es aquel comportamiento en el que el sujeto queda a merced de los deseos, órdenes o instrucciones de los demás. Antepone el bienestar de los demás al suyo, entendido éste como los deseos, ambiciones u opiniones (Goroskieta, Sin fecha).

Agresiva:

Se logra definir un segundo tipo de conducta muy marcado el cual es la conducta agresiva. Está caracterizado por la expresión agresiva de sus opiniones sin respetar las ajenas y atacándolas tratando de dominar al otro. Se vale de conductas pasivas para enriquecer su carácter agresivo. Una característica común es la de siempre intentar dejar en ridículo al interlocutor es su forma de entender las relaciones. Menosprecio a los demás, orgullo y prepotencia, son características de su forma de actuar (Villares, 2013).

La conducta agresiva se puede dividir en física y verbal, en donde la física es la que se presenta mediante golpes, cachetadas, empujones o cualquier contacto físico que cause alguna lesión por más leve que sea, así como también con algún instrumento, en cambio, la agresividad verbal se presenta mediante insultos, críticas, amenazas o burlas (Berkowitz, 1994).

Varios estudios afirman que los niños y niñas presentan agresividad física tanto como verbal (Werner, 1998). De otro lado, los adultos presentan más la agresividad física, más hombres que mujeres (Peña y Graña, 2002). La agresividad va disminuyendo al pasar de los años, ya que en la adolescencia se llega a presentar, pero a la edad madura disminuye (Archer, 2004).

Otra clasificación de la conducta agresiva es la agresividad directa y la agresividad indirecta, en la cual esta se presenta cuando el agresor realiza una acción en contra de una persona cuando no se encuentra presente, Lagerspetz y Kaukiainen (1992) afirman que este tipo de conducta es realizada con el fin de perjudicar al oprimido sin implicarse directamente, esta agresión se presenta mayormente en las personas que les puede importar el entorno social como un conducto a la agresión, es la actitud llamada "bullying" y es manifestada en las personas son mejor entorno social (Bukowski y Sippola, 2001). En cambio, la agresividad directa es cuando se presenta algún contacto físico, que puede ser golpes, empujones o incluso acciones realizadas con algún instrumento (Peltonen, 1988).

Asertiva:

El tercer grupo de conductas es el de la conducta asertiva. El comportamiento asertivo implica la expresión directa de los propios sentimientos, necesidades, derechos legítimos u opiniones que no amenazan, castigan ni violan los derechos de los demás. Se trata de que la persona sea empática con el resto y que siempre se tomen decisiones pensando en el bienestar común (Goroskieta, Sin fecha).

Enfatizando a la conducta agresiva se pueden definir como un comportamiento que genera un daño hacia otras personas, en donde tiene que existir interacción, y siempre existen dos posturas, la del agresor y el agredido (Villares, 2013).

Para Buss (1969), la agresión es una actitud adaptada, que se puede caracterizar de dos maneras, la descarga de estímulos nocivos y la otra de contexto interpersonal, se puede definir como "una reacción que descarga estímulos nocivos hacia otra persona". Sin embargo, la agresión se puede considerar un comportamiento interraccional directo entre un agresor y la víctima.

Existe la postura de Echeburúa y Redondo (2010) en la cual, los dos afirman que la agresión es una acción que se ejerce sobre la fuerza de una persona sobre otra, obteniendo como resultado algún tipo de consecuencia o daño.

Las conductas agresivas se pueden dividir en cuatro dimensiones de agresión según Buss (1969). Una de ellas es la agresión física, que se define como una acción al momento de atacar a otra persona, en esta acción se involucra partes del cuerpo, como, por ejemplo, manos, piernas, boca, así también como el uso de complementos, como armas. Otra dimensión es la agresión verbal, que se denomina a una respuesta oral, en la que se presentan insultos, repudio, la cual es considerada no netamente de manera verbal, sino se puede producir en gestos, poniéndolo en contra con otros grupos, también amenazas hacia la víctima, la cual “aprende que las amenazas son estímulos claramente nocivos para él o ella y él agresor aprende que la amenaza es una respuesta agresiva principalmente adaptada por imitación, como lo manifiesta Buss (1969).”

La tercera dimensión es la ira, que se puede considerar como cólera, estas son reacciones que están relacionadas con el sistema nervioso. Se puede considerar como un sistema de impulso, que se presentan en situaciones determinadas, cada persona puede tener este tipo de impulsos, pero con diferentes reacciones, ya que existe el comportamiento de aspectos autónomos y un concepto acorde a la agresión, mencionado por Buss (1969). Esta dimensión, ya que, como es considerada en un impulso, es la que se le dificulta el ser controlada, para Buss (1969) este tipo de dimensión se caracteriza por tres aspectos, la dispersión, que es la acción que produce cambios en la presión arterial, interviene en el pulso y en la respiración; propiedades energizantes, que se considera un aspecto fisiológico, y la tensión o también disminución de ella, es en la cual el afectado se da cuenta de su estado y al tratar de controlarla, se le dificulta, ya que de por sí esa reacción es involuntaria, genera una tensión hacia la acción.

Por último, se encuentra la hostilidad, que es una “reacción verbal implícita de sentimientos negativos es decir existe una mala disposición, además de

la evaluación negativa de las personas o de los acontecimientos.” (Buss, 1969).

Según investigaciones, afirman que las conductas agresivas se producen debido a la educación o aprendizaje de los niños entre 10 y 16 años (Veenstra, 2005). A diferencia de las niñas, que entiendes las conductas agresivas, como una conducta que conlleva al bullying, los niños poseen una alta conducta agresiva física (Sullivan 2005).

### **5.3 Teorías de las conductas agresivas**

Existen varias teorías con respecto a las conductas agresivas presentadas en personas de diversas edades o géneros, basándose en psicólogos expertos en las conductas (Carbajal, 2015).

#### **5.3.1 Teoría Comportamental de Buss.**

La agresividad se denomina al ámbito de atacar, que se puede llegar a considerar un hábito en la persona, según Buss (1989) agrupa a estos en base a sus características y estilos, como activo y pasivo, físico y verbal, directo e indirecto. El autor afirma que no se considera una actitud permanente, sino que representa una particularidad de la personalidad del sujeto, ésta conducta se genera dependiendo de la circunstancia en la que se encuentra o el momento. Existe una variable que cuando el individuo adapta esta conducta, lo vuelve un estilo cotidiano, recién ahí es posible asignarlo como una actitud permanente, una variable de personalidad. Buss (1989) presenta ejemplos de subclases de agresión, una de ellas es la dicotomía físico-verbal, en la cual se presenta a un sujeto con temperamento tranquilo y no se muestra verbalmente agresivo, aun así puede llegar a cometer un acto de agresividad, como el hecho de asesinar. Por el contrario, un sujeto que presenta agresividad de manera frecuente, es mucho más probable que llegue a cometer un acto de agresividad.

Existe una nueva alternativa para medir la agresividad, esto fue desarrollado por Buss y Perry (1992). en donde, basándose en el instrumento de (Buss y

Durkee, 1957) se desarrolla con aspectos psicométricos, que permite conocer qué tipo de factores componen la agresividad. Principalmente se basaban en seis componentes, el resentimiento, la agresividad indirecta, física, verbal, ira y hostilidad. Pero debido al análisis factorial de los datos, dieron como resultado cuatro factores, que serían la agresividad física, verbal, hostilidad e ira. Según los mencionados, los dos primeros factores serían considerados como los componentes instrumentales de la agresividad, dado que la hostilidad se considera un componente cognitivo, y la ira, emocional y afectivo.

### **5.3.2 Teoría Social -Cognitiva de Bandura**

Albert Bandura es un psicólogo especializado en los estudios de la conducta cognitiva, enfocado en las teorías del aprendizaje social. Bandura explica uno de los más importantes modelos de explicación con referencia de las agresiones en las personas (Carbajal, 2015).

Basándose en su teoría, Bandura explica el origen social de la acción y lo que sucede a causa de los pensamientos motivacionales, descubrió que los niños optan por copiar acciones violentas que realizan las personas adultas, más que los niños, los cuales no observaban dichas acciones (Carbajal, 2015).

Existen tres tipos de mecanismo con respecto a su análisis del aprendizaje social de la de la agresión, las cuales son, mecanismos que originan la agresión, mecanismos instigadores de la agresión y mecanismos mantenedores de la agresión (Bandura, 1973).

Con respecto a los mecanismos que originan la agresión, se habla de que lo que destaca es el aprendizaje por observación y por experiencia directa, en este tema se encuentran las familias y el entorno social que se encuentra una persona, en donde se puede encontrar conductas agresivas, en los cuales se vea de manera cotidiana, dándoles un sentido de normalidad, también los medios de comunicación, presentados de manera gráfica o verbal (Bandura, 1973).

Este tipo de acciones traen como consecuencia castigos o recompensas, dependiendo del tipo de enseñanza que reciben, es por eso que las conductas agresivas se aprenden mediante la observación, y luego mediante la práctica (Bandura, 1973).

El segundo mecanismo es el de instigadores de la agresión, los cuales incitan a la agresión de manera justificante o de manera emocional, haciendo uso de instrumentos altamente agresivos. Influyendo también situaciones en las que se encuentre una amenaza, situaciones de estrés o frustración (Bandura, 1973).

El tercer es el mecanismo mantenedor de la agresión, refiriéndose a las acciones que refuerzan las actitudes agresivas, como las recompensas, destacando un grupo de mecanismos de carácter cognitivo que neutralizan las actitudes agresivas. El mecanismo empleado es la disminución de los actos cometidos comparándolos con actos de mayor gravedad, justificándose con principios religiosos u otros, disminución de responsabilidad, deshumanizando a las personas afectadas, ocultando las evidencias. Bandura explica que estas acciones no van netamente a las causas de las conductas agresivas, sino que, facilitan la parte moral del atacante, disminuyendo la culpabilidad (Bandura, Barbaranelli, Caprara y Pastorelli, 1996).

### **5.3.3 Teoría de Frustración - Agresión**

Bandura explica que esta teoría es una de las simples, ya que, luego de varios estudios realizados, se llegó a la conclusión de que luego de una frustración, se presenta un aumento de conductas agresivas, no siendo como en todos los casos, ya que en algunos se presenta una disminución o incluso ninguna reacción. La frustración actúa como un factor que genera una agresión (Carbajal, 2015).

### **5.3.4 Teorías Sociológicas de la Agresión - Durkheim**

Las causas de las conductas agresivas no proceden de las personas mismas, sino de los sucesos sociales que la preceden. El entorno social en el que una persona se puede encontrar, influye netamente a sus acciones. (Carbajal, 2015).

Existen dos tipos de agresividad social, en los cuales se encuentra el individual y el grupal, en las cuales la más difícil de identificar es la segunda, ya que en la primera se debe a propósitos materialistas o individualistas, generado por el mismo, la segunda hace referencia al que tienen como un ideal, en cual basan todas sus acciones (Carbajal, 2015).

### **5.3.5 Modelos de agresividad**

#### **5.3.5.1 Agresión como catarsis**

Esta teoría es basada en la eliminación de vibras o energías negativas que se encuentran acumuladas en el cuerpo humano, siendo eliminada mediante las conductas agresivas, sea ya directa o indirecta. De lo contrario, al no ser eliminadas se genera una conducta aún más agresiva en la persona (Morales, 2007).

#### **5.3.5.2 Estructuras cerebrales**

Según estudios basados en la corteza cerebral del ser humano, se encontró que la agresividad estaba vinculada a un mal funcionamiento de la región frontal (Damasio, 1994). La amígdala, el hipotálamo y el hipocampo están vinculados con la regulación de la agresividad (Grisolía, 1997). Otro estudio realizado afirma que las personas que sufren de agresividad presentan los lóbulos frontales y temporales con deficiencias funcionales (Raine, 1993).

#### **5.3.5.3 Etológicas**

Esta teoría está basada en los impulsos que se pueden presentar en la agresividad, según Lorenz (1963) explica que la agresividad es

utilizada como un mecanismo de defensa o supervivencia en el cual se pueden adaptar al círculo social en el que se encuentran

#### **5.3.5.4 Neo asociación cognitiva**

La mayoría de personas poseen recuerdos, pensamientos o emociones vinculadas a ellos en las que se pueden basar sus conductas debido a que pueden ser traumáticas para su vida (Collins y Loftus, 1975). Generando así un motivo para respaldar sus acciones, ya que al momento de realizar alguna acción que perjudique al prójimo, sus sentimientos de ira, pensamientos o recuerdos, lo hacen cometer actos agresivos (Collins y Loftus, 1975).

### **5.4 Causas de las conductas agresivas.**

Se presentan varias causas con respecto a las conductas agresivas, no solo enfocado en las edades, sino también por géneros. Primeramente, se llegó a la conclusión de que los hombres eran más agresivos a diferencia de las mujeres, pero posterior a las investigaciones se confirmó que la agresión es igual para ambos géneros, diferenciándose en el caso de niños y adolescentes (Galen y Underwood, 1997). Como es mencionado anteriormente, existe una diferencia entre agresividad indirecta y directa, en la cual se muestra que las mujeres presentan una agresividad indirecta, como por ejemplo, las faltas de respeto hacia el prójimo, críticas a los demás, con respecto a la vestimenta, personalidad o su apariencia física, de lo contrario, los hombres muestran más una agresividad verbal, seguida de la física, las cuales se presentaban a causa del aburrimiento, celos con respecto a la apariencia de los demás o a consecuencia de la educación recibida desde la niñez (Owen, Shute, 2000).

Algunas causas afirmadas por los agresores son que lo hacían para poder amenazar a la otra persona para que no vuelva a cometer algo que le disgusta (Colet, 2007).

#### **5.4.1 Causas de las conductas agresivas en los niños**

Existen varios factores que influyen en las conductas agresivas en los niños, algunos pueden ser por un evento traumático ocasionado en su niñez, ya sea, el fallecimiento de algún familiar, una enfermedad, acoso, estrés o el divorcio de sus padres; otra causa es la presencia de un abuso, ya sea sexual o físico, este tipo de actos generan enfado, vergüenza e irritabilidad en los niños, provocando fuertes reacciones, en algunos casos los niños adopta la agresividad como una manera de manifestar lo ocurrido (Markez, 2014).

Otras causas son asociadas a los trastornos psiquiátricos, como, por ejemplo, trastorno bipolar, trastorno de pánico, depresión, esquizofrenia e incluso estrés post-traumático, también se considera como causa los problemas médicos, que pueden ser un daño cerebral, síndrome de tourette, problemas en los que el niño no es capaz de controlar sus impulsos que lo llevan a generar una actitud agresiva. Los niños con TDAH y con dificultades de aprendizaje presentan problemas emocionales y baja autoestima, los cuales, a manera de defensa, provocan agresividad (Markez, 2014).

Existen investigaciones que afirman que una de las causas que generan una conducta agresiva es causar una buena impresión, debido a que se encuentran preocupados por su reputación, generan una imagen de personas con autoridad o poder, para lograr impactar a la víctima o sus alrededores, se considera a su vez una actitud de resguardo (Bowers, 1973).

#### **5.4.2 Causas de las conductas agresivas en los jóvenes**

Las conductas agresivas en los jóvenes tienden a cambiar de motivo y deja de lado los videojuegos como su principal causa. La violencia en estas edades se inclina mayormente por: tráfico de drogas, riñas o peleas callejeras, prostitución, etc. Se presentan mayoritariamente en grupos de consumidores no consultantes, encontrándose una asociación de las conductas de riesgo de estos jóvenes con el consumo de alcohol, marihuana, cocaína, éxtasis y otras sustancias químicas (Florenzano, Valdés, Serrano, Rodríguez & Roizblat, 2001)

Las causas para que un adolescente se comporte de forma agresiva son muy amplias, puede haber sido desde un evento traumático, un tipo de abuso tanto sexual como verbal que hayan marcado a la persona, ser consecuencia de algún trastorno psiquiátrico (pánico, esquizofrenia, bipolaridad) (Menéndez, 2018). También puede ser causado por problemas médicos que presente el adolescente, por el uso desmedido de sustancias como por ejemplo el alcohol y por último un motivo fuerte también es que el adolescente presenta baja autoestima (Menéndez, 2018).

Existen varios estudios que han relacionado los videojuegos con un mayor número de consumo de drogas y alcohol baja calidad de la relación interpersonal, problemas en la escuela, menor tiempo de sueño, las actividades de ocio limitadas, y la ideación suicida. (Padilla, Walker, 2010).

También se llega a la conclusión de que son los hombres los que utilizan con mayor frecuencia juegos con contenidos violentos o donde se presentan agresiones de diversos tipos. En estos estudios se encontraron que los hombres adolescentes que usaban videojuegos con contenidos violentos se sentían atraídos por cinco razones especiales: fantasías de poder y fama; cambiar, explorar; regulación emocional, especialmente el afrontamiento ante el enojo y el estrés; socialización (cooperación, competición y búsqueda de estatus); y aprendizaje de nuevas habilidades (particularmente en el caso de juegos de deportes).

#### **5.4.3 Causas de las conductas agresivas en los adultos**

Las conductas agresivas en los adultos no vienen tan relacionadas con la influencia de los videojuegos, ya que estos existen recientemente, sino que son consecuencias de posibles traumas que ha sufrido la persona durante su desarrollo o madurez hacia su vida adulta. En la mayoría de los casos, los adultos vienen de haber sufrido violencia familiar o haber sido educados de una forma estricta la cual era vista como normal en las décadas pasadas.

Como se sabe, cada persona aborda de manera diferente las situaciones, es por esto que para poder entender el origen o las causas de las conductas

agresivas se hayan elaborado multitud de hipótesis explicativas. Estas hipótesis se pueden agrupar dentro de los modelos neurobiológicos en fundamentalmente 3 tipos los cuales son: Genéticos - Neuroquímicos, Endocrinológicos y Neurobiológicos. (Gil-Verona, 2002)

#### Modelos Genéticos-Neuroquímicos

Recientes estudios en diversas especies han demostrado que las diversas conductas agresivas comúnmente se asocian a una disminución en la actividad de las neuronas serotoninérgicas, Estos estudios son de gran importancia porque proporcionan una visión de cómo interactúan los factores sociales y genéticos al momento de modificar o alterar la conducta de alguien. La mayoría de los animales, incluido el ser humano, se vuelven agresivos cuando se les amenaza o por ejemplo cuando se invade su territorio. La importancia de la transmisión serotoninérgica en la conducta agresiva sale a relucir cuando se presentan disminuciones de los actores receptores de estas transmisiones, diversos estudios en animales mostraron que los que carecían de estas transmisiones eran más agresivos que los que sí se habían desarrollado de manera normal. En los seres humanos, se cree que situaciones que hayan podido marcar a la persona de forma negativa, como el maltrato social o sexual en la niñez, disminuyen los umbrales biológicos de la violencia, entre otros el nivel de serotonina del cerebro. (Gilliam, Kandel y Jessel, 2001)

#### Modelo endocrinológico

Las hormonas, como la testosterona, influyen en la conducta agresiva, al menos esos resultados son los que se arrojan en los modelos de animales de experimentación, de esta manera se ha demostrado que la presencia de andrógenos prenatalmente es un factor muy importante en el desarrollo de comportamientos agresivos en todas las especies animales. (Floody y Pfaff, 1972).

En estudios recientes se ha llegado a encontrar una relación entre la disminución de los niveles plasmáticos de cortisol con la presencia de

conductas agresivas en los seres humanos, así como también la aparición de comportamientos antisociales por parte de los individuos. Esto podría llevar a la existencia de una alteración en el eje hipotálamo-hipofisario para que lleguen a producirse estas actitudes particulares. (McBurnett, Lahey, Rathouz, Loeber, 2000)

#### Modelo neurobiológico

En los animales de experimentación, las diferentes conductas agresivas sociales pueden ser provocadas por la estimulación eléctrica de zonas específicas del cerebro, en particular de diversos núcleos hipotalámicos mediales y mesencefálicos. Las conductas agresivas depredadoras en cambio suelen estar vinculadas a que son provocadas por estimulación eléctrica del hipotálamo lateral y de diversas zonas del lóbulo temporal (Gregg y Siegel, 2001).

En el caso de los seres humanos, diversos estudios realizados con la técnica de tomografía de emisión de positrones han demostrado que los ataques de agresividad están relacionados con una disminución de la actividad de las áreas corticales prefrontales, de la misma manera se ha demostrado que la agresión reactiva en pacientes con sociopatía adquirida está relacionada con lesiones en el córtex orbitofrontal (Blair, 2001, Blair y Cipolotti, 2000), así como en el gyrus parietal superior y anomalías en la asimetría cerebral (Raine, Buchsbaum y LaCasse, 1997). Estos resultados son coincidentes con la hipótesis de que la alteración de las funciones de la corteza cerebral, principalmente los sistemas circuitales relacionados con el córtex orbitofrontal puede llegar a tener una importante relación directa con la presencia de comportamientos agresivos patológicamente en diversos individuos.

#### **5.5 Consecuencias de las conductas agresivas**

Las consecuencias de una conducta agresiva, enfocándonos en la víctima, son la depresión, conducta antisocial, ansiedad y bajo rendimiento escolar.

La agresividad puede llegar a provocar actos delictivos ya sea en el agresor o la víctima (Pizarro, 2007).

Puede llegar a ser patológica, generando así una autodestrucción a su persona, afectando sus emociones y provocando depresión. Una persona que posee este tipo de conducta, ya sea por diferentes motivos, siempre tiene una reacción de parte de las personas que están a su alrededor, creando un alejamiento, así la persona se vuelve antisocial, tiene baja autoestima y se refugia en la conducta agresiva (Pizarro, 2007)

## **Antecedentes**

### **a. Antecedentes nacionales**

- USO DE VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ESCOLARES DEL COLEGIO SANTA MARÍA, SECTOR JERUSALÉN, DISTRITO LA ESPERANZA, TRUJILLO por KARLA VERONICA PEREZ MARTO y ALICIA JESUS PRADO ESPINOZA (2014)

Este estudio el cual es de carácter descriptivo se hizo con el fin de determinar la relación entre el uso de videojuegos y conductas agresivas en 313 escolares del colegio Santa María del Sector de Jerusalén, Distrito de La Esperanza en el año 2014. Los diversos instrumentos que se utilizaron en la investigación fueron: Cuestionario sobre Escala de Agresividad y Cuestionario sobre Tipos de videojuegos.

Los resultados arrojaron que los videojuegos que más se usaban se producían de una (32%) a dos veces por semana (31%) y durante estos días se presentaban que las frecuencias de uso también variaban de 1 (38%) a 2 (27%) veces al día. Con respecto a las categorías de los juegos que se jugaban con mayor frecuencia, resultó que los juegos deportivos (36%) y violentos (26%) eran los que más se usaban. Con respecto a las conductas agresivas identificadas estas fueron agresividad baja (54%) y media (34%). Por lo que existe una relación al significativa con ( $p < 0.01$ ), es decir, existe

relación entre el uso de juegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza.

- “ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE DOS COLEGIOS PRIVADOS DE VILLA MARIA DEL TRIUNFO EN 2017” RAQUEL PAOLA VARA SALAS (2018) Este estudio se realizó con la finalidad de establecer una relación entre la adicción a los videojuegos con la agresividad de los estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, se evaluó a 306 estudiantes de segundo a quinto de secundaria de dos colegios privados, de ambos sexos, cuyas edades estaban entre los 13 a 17 años de edad. Se usaron como instrumentos el Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco, y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. los resultados arrojaron que existe una correlación positiva, moderada baja y altamente significativa ( $\rho = 0.268$ ;  $p < 0.001$ ) entre la adicción a los videojuegos y agresividad. Los niveles de adicción a los videojuegos fueron de uso normal en un 26,5% (81) y el nivel de agresividad fue promedio con un 32,4% (99). Se halló que, para la adicción a los videojuegos y sus dimensiones, existen diferencias altamente significativas ( $p < 0.001$ ), de acuerdo al género y horas de uso a la semana de los videojuegos. También para el caso de la agresividad y sus componentes existen diferencias significativas ( $p < 0.05$ ) en los componentes hostilidad, agresión física e ira de acuerdo al género, edad y grado escolar respectivamente. Además, se encontró diferencias muy significativas ( $p < 0.01$ ) para agresividad de acuerdo al grado escolar. Así mismo, se halló diferencias altamente significativas ( $p < 0.001$ ) para el componente agresión verbal según el género de los participantes.
- “USO DE VIDEOJUEGOS POR INTERNET Y SU RELACIÓN CON EL GRADO DE AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES. DISTRITO LA ESPERANZA – TRUJILLO por MARÍA CAROLINA, CALLE MORALES y CARMEN ANAHÍ, GUTIÉRREZ JULCA (2006). El estudio de investigación cuantitativo prospectivo, de tipo descriptivo correlacional, se realizó en adolescentes de 10 a 19 años del Distrito La Esperanza, durante los meses de diciembre del 2005 a noviembre del 2006, con la finalidad de determinar

la relación que existe entre los Videojuegos por Internet y el grado de agresividad en los adolescentes.

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

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

#### **b. Antecedentes internacionales**

- **USO EXCESIVO DE VIDEOJUEGOS CON CONTENIDO VIOLENTO: IMPLICACIONES EN EL DESARROLLO EMOCIONAL INFANTIL** por CLAUDIA VARGAS HOTT (2011) Universidad de Viña del Mar

Se realizó un estudio que trata de medir la relación entre el uso excesivo de los videojuegos que tiene contenido violento con el desarrollo en los jóvenes en temprana edad. Se utilizó un grupo de 42 niños entre las edades de 9 y 12 años y se trató de medir sus niveles de autoestima, ansiedad y agresividad. para este estudio se dividió a dos grupos un grupo expuesto a los videojuegos violentos por más de 20 horas y otro grupo por menos de 20 horas.

Los principales resultados, revelan que sólo existen diferencias con las variables ansiedad y agresividad entre los dos grupos y ausencia de diferencias estadísticamente significativas en autoestima según el tiempo de exposición a videojuegos violentos.

- ESTUDIO DESCRIPTIVO DE LAS CONDUCTAS VIOLENTAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA PRODUCIDAS POR LA EXPOSICIÓN A VIDEOJUEGOS por Cortés González, José Luis. Universidad de Granada, España

Como se sabe, la reciente adicción a los videojuegos por parte de los jóvenes viene demostrando un cambio en su actitud y agresividad frente a las situaciones cotidianas. Se realizó un estudio a 121 escolares de Educación Primaria en el cual se analiza la relación entre los videojuegos violentos y sus conductas violentas en las escuelas, así como su relación con el género, bullying, localidad y rendimiento escolar.

Se utilizaron instrumentos como Ad Hoc, CERV y ECVE. Los resultados de este estudio indicaron que los estudiantes que tienden a ser agresivos suelen ser repetidores y esto coincide con posibles problemas potenciales en el uso de videojuegos. Se encontraron diferencias en la mayoría de los factores de la agresión al relacionarla con los videojuegos, esto quiere decir que su uso continuo y desmedido si llega a influir en la personalidad de los jóvenes.

- LOS VIDEOJUEGOS Y SUS EFECTOS EN ESCOLARES DE SINCELEJO, SUCRE (COLOMBIA) por LUZ STELLA FUENTES FUENTES y LIBIA MARÍA PÉREZ CASTRO (2015)

Esta investigación tiene como objetivo comprobar si el uso desmedido de videojuegos violentos llega a tener una influencia en el rendimiento escolar y el comportamiento de los niños y adolescentes. La muestra que se utilizó fueron 480 estudiantes de género masculino de secundaria de cinco colegios públicos en Sincelejo - Sucre. Los instrumentos que se utilizaron fueron las

encuestas de preguntas abiertas y cerradas y esta fue analizada mediante estadística descriptiva.

Los resultados muestran que el 81,8% de los estudiantes que son dependientes de los video juegos tienen bajo rendimiento académico. Asimismo, los videojuegos también han logrado generar adicción, agresividad, aislamiento, sexismo, y trastornos de salud. Sin embargo, se ve que los estudiantes que los estudiantes que juegan dichos videojuegos han adquirido habilidades y estrategias de pensamiento.

## Propuesta de Bibliografías:

A lo largo de los últimos años se ha podido observar un incremento en la forma en cómo los videojuegos y la tecnología en su conjunto influyen en el desarrollo y crecimiento de los niños. Aunque no todas influyen de manera positiva ya que existen algunas en las que se expone violencia de todo tipo y nivel. Aparte se muestra también lenguaje inapropiado para las edades a las cuales son dirigidos y esto distorsiona e influye la mente de los jóvenes viéndolo como algo normal actuar e imitar lo que se ve en sus pantallas.

Para este trabajo de investigación se tiene al alcance una vasta información de obras previas y consultas obligadas de los cuales se puede obtener valiosa data con respecto a la evolución de las actitudes y comportamientos de los niños y jóvenes y cómo esta ha venido siendo influenciado por los videojuegos de acción, siendo esta de manera tanto positiva como negativa.

## Referencias

A continuación, se presenta bibliografía con respecto al tema en cuestión:

- Psicologiasocial.uab.es. (2005). La relación entre los videojuegos y la agresividad: una polémica intrincada de dudosa resolución. | Joven TIC. Recuperado de: <http://psicologiasocial.uab.es/joventic/es/node/98>
- Vive usa (2018). Este es el vínculo entre los videojuegos y la conducta agresiva. Recuperado de: <https://www.viveusa.mx/bienestar/este-es-el-vinculo-entre-los-videojuegos-y-la-conducta-agresiva>
- Mundo bebé (2019). Según un estudio, los videojuegos provocan agresividad en niños y adolescentes. Recuperado de: <http://www.mundobebe.com/contenido/Segun-un-estudio-los-videojuegos-provocan-agresividad-en-ninos-y-adolescentes-14619>
- Hacer familia (2019). El efecto de los videojuegos violentos en los niños. Recuperado de: <https://www.hacerfamilia.com/ninos/videojuegos-violencia-videojuegos-violentos-ninos-20170209142011.html>
- El universal (2019). ¿Los videojuegos violentos aumentan la agresividad? Recuperado de: <https://www.eluniversal.com.mx/articulo/ciencia-y->

[salud/tecnologia/2017/03/10/los-videojuegos-violentos-aumentan-la-agresividad](https://www.eluniversal.com.mx/articulo/ciencia-y-salud/tecnologia/2017/03/10/los-videojuegos-violentos-aumentan-la-agresividad)

- El universal (2019). ¿Los videojuegos violentos aumentan la agresividad? Recuperado de: <https://www.eluniversal.com.mx/articulo/ciencia-y-salud/tecnologia/2017/03/10/los-videojuegos-violentos-aumentan-la-agresividad>
- Elcomercio.pe, R. (2015). Un estudio vuelve a vincular actos violentos con videojuegos. Recuperado de: <https://elcomercio.pe/tecnologia/videojuegos/estudio-vuelve-vincular-actos-violentos-videojuegos-196668>
- Psyciencia (2018). Los videojuegos violentos podrían incrementar la agresividad, pero su efecto es pequeño. Recuperado de: <https://www.psyciencia.com/violencia-videojuegos-incrementan-agresividad/>
- El universo (2019). Videojuegos violentos pueden afectar al comportamiento de los niños, según estudio. Recuperado de: <https://www.eluniverso.com/larevista/2019/06/04/nota/7361364/videojuegos-violentos-pueden-afectar-comportamiento-ninos-segun>
- Todo papás. Niños violentos: videojuegos. Recuperado de: <https://www.todopapas.com/ninos/psicologia-infantil/ninos-violentos-videojuegos-3857>
- Ser Padres (2016). Los videojuegos violentos y las consecuencias en los niños. Recuperado de: <http://serpadres.com/ninos/los-videojuegos-violentos-y-las-consecuencias-en-los-ninos/26724>[http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/1673/1/RE\\_E\\_NFER\\_CONDUCTA-AGRESIVA-ESCOLARES\\_TESIS.pdf](http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/1673/1/RE_E_NFER_CONDUCTA-AGRESIVA-ESCOLARES_TESIS.pdf)
- “Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de villa maría del triunfo, 2017”. Recuperado de: <http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/558/1/RAQUEL%20PAOLA%20VARA%20SALAS.pdf>
- “Uso de videojuegos por internet y su relación con el grado de agresividad en adolescentes. distrito la esperanza – Trujillo por María Carolina, Calle Morales y Carmen Anahí, Gutiérrez Julca (2006). Recuperado de:

<http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/8438/1090%20Calle%20Morales%20Carolina%20%2c%20%20Gutierrez%20Julca%20Carmen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Uso excesivo de videojuegos con contenido violento: implicaciones en el desarrollo emocional infantil por Claudia Vargas Hott (2011) universidad de viña del mar. Recuperado de:  
<http://sitios.uvm.cl/revistapsicologia/revista/02.01.videojuegos.pdf>
- Estudio descriptivo de las conductas violentas en educación primaria producidas por la exposición a videojuegos por Cortés González, José Luis. Universidad de Granada, España (2020). Recuperado de:  
[https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/46210/CortesGonzalez\\_TFG\\_Violencia.pdf;sequence=1](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/46210/CortesGonzalez_TFG_Violencia.pdf;sequence=1)
- Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia) por Luz Stella Fuentes Fuentes y Libia María Pérez Castro (2015). Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf>
- Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes por Patricia Martínez Lanz, Diana Betancourt Ocampo, Alejandro González González. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4978/497856283002.pdf>
- Evaluación de la conducta agresiva por Miguel Ángel Carrasco Ortiz Facultad de Psicología. Universidad Nacional de Educación a Distancia (uned). Recuperado de:  
<http://revistas.uned.es/index.php/accionpsicologica/article/view/480>