



Facultad de Psicología y Relaciones Humanas  
Licenciatura en Psicología

TESIS DE GRADO

**“AGRESIVIDAD E IMPULSIVIDAD EN USUARIOS  
DE VIDEOJUEGOS ONLINE”**

Presentada por:

**Tania Geraldine Amador**

Tutora:

Lic. Paula Grasso Imig

2018



FACULTAD DE PSICOLOGIA Y RELACIONES HUMANAS  
LICENCIATURA EN PSICOLOGIA

DEFENSA DE TESIS

Dictamen \_\_\_\_\_

Nota \_\_\_\_\_

Jurados:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_

## **Agradecimientos**

*Quisiera comenzar agradeciendo a mis padres y a mi hermana, quienes durante toda mi vida me apoyaron en cada paso que di, y que siempre me dieron el aliento y contención necesarios cuando la confianza en mí misma flaqueó. Me enseñaron e inculcaron el valor del estudio, la dedicación y la responsabilidad, y me ayudaron a convertirme en la persona que soy hoy.*

*Quisiera agradecer a mi abuela Ana por creer en mí desde siempre y por su cariño y apoyo incondicional.*

*Por otra parte, quisiera agradecer a mis compañeras, profesores de la UAI y a todas aquellas personas con las que recorrí estos 5 años de estudio; por todas las horas de clase, por todos los trabajos prácticos, exámenes, finales y nervios compartidos a lo largo de estos años en el camino para convertirnos en profesionales de la Psicología.*

*Un agradecimiento especial a mi tutora de tesis, la Lic. Paula Grasso Imig, por apoyarme, guiarme y asesorarme tan ardua y pacientemente en este proceso tan particular de realizar una tesis. Agradezco los consejos, las correcciones, y la ayuda para concretar esta meta que muchas veces me parecía imposible de alcanzar.*

*Finalmente, quisiera dedicar este trabajo a mi abuelo Enrique, mi ángel, por mostrarme la importancia de estudiar una carrera universitaria y por rezarle a Dios por mí, cada vez que tenía un parcial o un final para que me fuera bien, aunque yo no crea en Dios. Sólo deseo que donde quiera que estés, estés orgulloso de mí.*

## **Resumen**

La presente investigación tuvo como objetivo general analizar la relación de la agresividad y la impulsividad en usuarios de videojuegos online y no usuarios de videojuegos. La muestra estuvo conformada por 100 personas de las cuales 50 eran usuarios de videojuegos online y 50 no jugaban a ningún juego.

Con el fin de identificar los niveles de agresividad presente en los sujetos, se utilizó el Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry (1992). Dicho cuestionario está conformado por 29 ítems que se dividen en las subescalas Agresividad verbal, Agresividad física, Ira y Hostilidad.

Para identificar los niveles de impulsividad presentados por los participantes, se aplicó la Escala de Impulsividad 11 (BIS 11) de Barratt (1998) que se compone de 30 ítems organizados en las subescalas Impulsividad Cognitiva-Atencional, Impulsividad Motora e Impulsividad No Planeada.

Al obtener los resultados, se descubrió que no existen diferencias significativas de agresividad e impulsividad entre usuarios de videojuegos online y no usuarios. De esta manera, se confirmó la hipótesis inicialmente planteada en este trabajo de investigación.

Palabras clave: agresividad, impulsividad, videojuegos.

## **Abstract**

The current research main objective was to analyze the relation of aggressiveness and impulsiveness in users of online videogames and nonusers of videogames. The sample consisted of 100 people of which 50 were users of online videogames and 50 who don't play any videogames.

In order to identify the levels of aggressiveness manifested in the subjects, the Aggression Questionnaire (AQ) by Buss and Perry (1992), was used. This questionnaire is made up of 29 items that are divided into the subscales verbal aggression, physical aggression, anger and hostility.

To identify the levels of impulsiveness presented by the participants, Barratt's (1998) Scale of Impulsiveness 11 (BIS 11) was applied, which is composed by 30 items organized into the subscales Cognitive-Attentional Impulsiveness, Motor Impulsiveness and Nonplanning Impulsiveness.

After obtaining the results, it was discovered that there are no significant differences in aggressiveness and impulsiveness between users of online videogames and non-users. In this way, the initial hypothesis was confirmed.

Keywords: aggressiveness, impulsiveness, videogames.

## Índice general

<b>Agradecimientos</b> .....	3
<b>Resumen</b> .....	4
<b>Introducción</b> .....	8
<b>Estado del arte</b> .....	10
<b>Marco teórico</b> .....	14
<b>1. Impulsividad</b> .....	14
1.1. Hablar de impulsividad.....	14
1.2. <i>Teoría de impulsividad de Barratt</i> .....	14
<b>2. Agresividad</b> .....	17
2.1. Hablar de agresividad.....	17
2.2. Definición y tipos de agresividad.....	17
2.3. Modelo teórico de la agresividad.....	20
2.4. Otras variables que se relacionan con la agresividad.....	21
2.5. Teoría de Barratt sobre la agresividad impulsiva.....	23
<b>3. Videojuegos</b> .....	25
3.1. Hablar de juegos MMO (Massive Multiplayer Online).....	25
3.2. Tipos de juegos en línea.....	26
<b>4. Propuesta metodológica</b> .....	29
4.1. Objetivo general.....	29
4.2. Objetivos específicos.....	29
4.3. Hipótesis.....	29
4.4. Muestreo.....	29
4.5. Muestra.....	30
4.6. Instrumentos.....	30
4.7. Procedimientos.....	32
4.8. Justificación y relevancia.....	32

<b>5. Resultados</b> .....	34
5.1. Caracterización de la muestra.....	34
5.2. Descripción de variables.....	38
5.2.1. Análisis de normalidad.....	38
5.2.2. Análisis de muestras independientes.....	39
5.2.3. Análisis de correlaciones entre variables.....	42
<b>Conclusión</b> .....	44
<b>Discusión</b> .....	44
<b>Referencias bibliográficas</b> .....	49
<b>Anexo</b> .....	54

## Introducción

Desde tiempos pasados, la relación entre el hombre, la tecnología y lo que ésta conlleva ha sido un tema controversial. El hombre es capaz de transformar su medio ambiente, pero, a su vez, transformaría los sujetos, la sociedad y la cultura.

En la última década, el interés de los investigadores se vuelve cada vez más hacia el estudio de los videojuegos y sus efectos. Conforme avanza la tecnología mundial, los videojuegos van desarrollando más características complejas para ofrecerle al jugador. Un claro ejemplo, según Buendía (2014), es el aspecto social que los videojuegos MMO (juegos masivos multijugador) presentan, dejando de lado la idea de jugador único contra la máquina. De esta manera, se ha abandonado la visión de los videojuegos como un simple entretenimiento ya que, en algunos casos, repercuten en la vida real del usuario (Etxeberría, 2011).

En el presente trabajo se indagarán determinadas variables que podrían presentarse en usuarios de videojuegos en línea, como ser la impulsividad y la agresividad. Además, se tendrá en cuenta los niveles presentados en personas no usuarias.

Por un lado, se define la variable impulsividad, según Barrat (1983), como una principal dimensión de personalidad que se encuentra relacionada con la búsqueda de sensaciones y la hipomanía. Está constituida por tres factores: la impulsividad motora, la impulsividad cognitiva y la impulsividad no planificadora. Socialmente, esta variable se considera de gran importancia ya que guarda relación con diversos comportamientos que tienen cierto nivel de impacto social como la conducta criminal, el abuso de sustancias, la agresión, etc.

Por otro lado, la variable agresividad es definida por Berkowitz (1996) como cualquier conducta que intente herir física o psicológicamente a alguien. Implica, también, la intención por parte del sujeto agresor de provocarle algún tipo de mal a otra persona. Es importante tener en cuenta que, de acuerdo a diferentes autores, hay diferentes variables que influirían en la conducta

agresiva, entre ellas se destacan las variables sociales (personalidad del sujeto, actitudes, género, creencias, valores), y variables situacionales (frustración, consumo de drogas) que, si bien no determinan el accionar del sujeto, si pueden provocar agresividad.

Como conjunción de ambas variables, Barrat (1994) desarrolla el concepto de agresividad impulsiva. Ésta se distingue, principalmente, por una predisposición genética, bajos niveles de serotonina y la falta de premeditación de los actos o situaciones, entre otros factores.

En líneas generales, la conducta agresiva e impulsiva se encuentra presente en todas las especies, ya que se relaciona con la supervivencia y la reproducción. En el caso de los seres humanos es mediante la educación y la socialización que se intenta inhibir algunas de estas conductas para que sean aceptadas socialmente. Aún así, dichas conductas dependerían del concepto que cada sujeto tenga de ellas, la forma en las cuales impactarían en su vida cotidiana, y, también, en la sociedad (Letona, 2012; Etxeberría, 2011).

## **Estado del arte**

### ***Agresividad***

Letona (2012) realiza una investigación relacionando la ciberadicción a los videojuegos en 45 jóvenes que conforman la población total que asiste a los videojuegos de la Plaza Las Américas de la zona 3 de Mazatenango y la agresividad, utilizando como instrumento un test que evalúa la agresividad (INAS-87). Para ello, define a la agresividad en su sentido más estricto como una conducta con el objetivo de causar una lesión física a otro sujeto, y que puede manifestarse tanto con acciones implícitas (enseñar las uñas, gruñir) como explícitas (golpear, arañar). Además, destaca que presenta elementos de ataque, amenaza, retirada, sumisión y, también, conductas de autoprotección. Toma el término violencia como un tipo de agresividad que va más allá de lo natural, y se caracteriza por la intensidad y el ímpetu. Por otra parte, destaca varios tipos de agresividad, entre ellos: agresión hostil (hostilidad), agresión instrumental, agresión directa, agresión desplazada, auto-agresión, agresión abierta, agresión disimulada, y agresión inhibida.

Tomando su otra variable en juego, define ciberadicción como la adicción al juego, en este caso videojuegos, y se caracteriza por una conducta desmedida en relación a esta actividad. Sostiene que dicha variable se sostiene en dos importantes pilares, el videojuego y el jugar. Letona (2012) marca una serie de consecuencias posibles como respuesta a dicha adicción, contrarias a las que socialmente se creen (aislamiento, introversión, depresión, entre otras), por ejemplo, un rasgo de personalidad de los jugadores de videojuegos es la extroversión.

Siguiendo con su teoría, plantea que los videojuegos no causan adicción por sí mismo, sin embargo, si pueden tener ciertos factores que predispongan al sujeto al desarrollarla. Por ejemplo, el caso de los videojuegos on-line que tiene como característica el suceder en tiempo real, lo que causa en el jugador la necesidad de jugar más tiempo porque de lo contrario, perderá. Además, al ser on-line, imposibilita el “poner pausa”, para realizar otras actividades.

Relacionando la violencia con los videojuegos, Letona (2012) postula que la violencia depende del concepto que cada sujeto tenga de ella. Asimismo, dice que, en ocasiones, se culpa a los medios de generadores de violencia para ocultar cuestiones políticas, sociales o económicas.

Con respecto a los resultados que la investigadora obtuvo en su labor investigativo, se destaca que si bien existen elementos que pueden influir en la agresividad de los adolescentes, no provienen del uso excesivo de videojuegos sino de cuestiones familiares, sociales, económicas, etc. No obstante, un 47% de los jugadores de su muestra mostraron indicios de niveles significativos de agresividad, pero sólo mientras jugaban, y no, precisamente, en contra de otros sujetos.

Concordando con lo anteriormente expuesto, Tejeiro, Pellegrina y Vallecillo (2009), en su revisión literaria, hacen hincapié en los posibles efectos psicosociales negativos y positivos de los videojuegos. Remarcan como efectos negativos la adicción, agresividad, aislamiento social, rendimiento escolar, desplazamiento de otras actividades de ocio, conductas delictivas o antisociales, el juego patológico, el consumo de sustancias, y los trastornos médicos. Por el contrario, resaltan como efectos positivos al entrenamiento y mejora de habilidades, las utilidades terapéuticas y el uso como medio didáctico.

En cuanto a la adicción a los videojuegos sostienen que, así como pasa con otras cuestiones, no puede culparse a la acción o el objeto por sí mismos, así como tampoco decir que es adictiva o que es un peligro. Indican que la atención debería fijarse en qué es lo que lleva a los sujetos a desarrollar dicha adicción. Además, a semejanza de la investigación de Letona (2012) destacan que los videojuegos, y también otras actividades, pueden llegar a tener ciertos factores que predispongan la adicción, por ejemplo que sea absorbente o entretenido.

Siguiendo con Tejeiro, Pellegrina y Vallecillo (2009), con respecto a la agresión, sostienen que las investigaciones existentes son escasas como para poder establecer una relación significativa entre la agresividad y los

videojuegos ya que la investigación de estas variables suele enfocarse en estudios a corto plazo.

Luque y Almada (2006), realizaron una investigación que se centra en determinar si existen relación entre el uso de videojuegos on-line violentos, con la presencia de conductas agresivas en la resolución de conflictos. Para ello, utilizaron como muestra, población entre 12 y 28 años, específicamente jugadores del videojuego on-line Counter Strike (CS) en el cual un equipo debe dominar el equipo contrario utilizando de armas, acompañadas de una estrategia y distribución de roles dentro del equipo. Trabajaron mediante observación participante en salas de juego de Córdoba, cuestionarios y entrevistas para recolectar información y datos.

Teniendo en cuenta los datos estadísticos obtenidos en su investigación, se resalta que el 92,4% de los jugadores de la muestra no se consideran a sí mismos superiores a los demás; el 70% afirma no ser impulsivo; un 73% cree que el juego es una forma de juntarse con amigos y 70%, para conocer gente nueva; el 68% indica que no le agrada la violencia, pero se destaca, que el grupo de adolescentes entre 15 y 18 años, registraron signos de agresividad tales como gritos hacia sus compañeros, golpes en la mesa de juego, entre otros, pero, en coincidencia a lo expuesto por Letona (2012), la conducta no perduró después de haber dejado de jugar.

En contraposición a lo expuesto hasta el momento, Etxeberria (2011), haciendo una revisión de las investigaciones sobre videojuegos violentos y agresividad de Craig Anderson (2008), revela que existe un factor relación entre las conductas, creencias, pensamientos y sentimientos agresivos con la exposición a videojuegos violentos. Sostiene que el jugador no solo mueve los dedos en el teclado, o utiliza los mandos, sino que cuando juega un videojuego, éste lo afecta tanto emocional como psicológicamente. Cada jugador debe tomar ciertas decisiones en un juego o actuar de determinada manera, y no sería extraño, según el autor, que estas acciones repercutan en la vida real del sujeto.

## ***Impulsividad***

Marco y Choliz (2012), hablan de adicciones tecnológicas, entre las cuales se encuentra la adicción a internet y videojuegos. Indican que dichas adicciones tienen ciertas consecuencias en la vida diaria de los sujetos que son usuarios de estas plataformas tales como desinterés por otras actividades de ocio o la interferencia en aspectos de la vida. También se ajustan a lo propuesto por Letona (2012), y Tejeiro, Pellegrina y Vallecillo (2009) al suponer que los videojuegos no causan adicción por sí mismos, pero sí que poseen ciertas características que predisponen esto.

Centrándose en el tema de la impulsividad, toman los estudios de Whiteside y Lynam (2001) quienes evaluaron a través de un análisis las diversas características relacionadas con la impulsividad del NEO PI-R, un instrumento que posee sus antecedentes en el modelo de Cinco Factores de Personalidad (Costa y McCrae, 1992). Los resultados arrojaron cuatro factores: urgencia, perseverancia, premeditación y búsqueda de sensaciones, con los cuales se formuló un cuestionario (UPPS Impulsive Behavior Scale).

En su propia investigación, Marco y Choliz (2012) tomaron los cuestionarios UPPS (Escala de comportamiento impulsivo) y TDV (Test de dependencia de videojuegos) a una muestra de 562 adolescentes de centros educativos de Valencia. De los resultados que obtuvieron se subraya que el 84,2% de los adolescentes de la muestra no hacen un uso patológico de los videojuegos, el 10% presenta abuso, y sólo el 5,7% muestra síntomas de dependencia. Las correlaciones revelaron una relación positiva entre la impulsividad, la dependencia de videojuegos y el uso de ellos; el factor urgencia juega un papel importante en la dependencia de las adicciones tecnológicas; y el factor búsqueda de sensaciones podría jugar un papel importante exclusivamente en la adicción a videojuegos.

## **1. Impulsividad**

### **1.1. *Hablar de impulsividad***

La impulsividad se conoce como el comportamiento o actitud de quien se deja llevar por sus impulsos y actúa de forma irreflexiva o impremeditada. En la actualidad, la impulsividad se considera de gran importancia tanto individual como socialmente, ya que guarda relación con diversos comportamientos que tienen cierto impacto a nivel social como la conducta criminal, el abuso de sustancias, el abuso sexual, la agresión, entre otros. Es importante destacar, además, que la impulsividad, según el Manual diagnóstico y estadístico de trastornos mentales (American Psychiatric Association, 2000), aparece como criterio de diagnóstico de múltiples trastornos como el trastorno límite de la personalidad, el trastorno antisocial de la personalidad y trastornos de déficit atencional.

En las últimas décadas, el estudio y el interés por esta temática estuvo en ascenso. Sin embargo, a pesar de la gran cantidad de investigaciones realizadas, hay una falta de consenso entre los distintos autores sobre la definición, las características y las dimensiones que la componen. Aún así, en el presente se utilizará la definición correspondiente a las teorías desarrolladas por Barratt, la cual se desarrollará en los párrafos posteriores.

### **1.2. *Teoría de la impulsividad de Barratt***

Barratt (1983) define impulsividad como una principal dimensión de personalidad, que se encuentra relacionada con la dimensión extraversión de Eysenck que la entiende como una dimensión bipolar ya que en un extremo se encuentra la introversión, y en el otro la extraversión comprendida por aquellos individuos sociales, comunicativos, desinhibidos, activos, etc.; con la búsqueda de sensaciones y la hipomanía. Además, con respecto a las diferencias impulsivas individuales, Barratt (1983) sostiene que cada individuo posee un tempo cognitivo determinado, de esta manera, los sujetos con altos niveles de impulsividad se muestran menos eficaces en tareas que precisan respuestas

rítmicas o un tiempo de reacción determinado ya que se les dificulta mantener un cierto tempo o frecuencia. Específicamente, según Barrat y Patton (1983) existen diferencias individuales entre los tiempos que conllevan los procesos cognitivos y conductuales que son precisos para delimitar las diferencias en impulsividad. Ambos autores destacan el concepto de arousal. Se entiende por arousal (activación), desde la teoría de Anderson (1990), como un término hipotético que refiere a los procesos que controlan la alerta, la vigilia y la activación. Según Barrat y Patton (1989), el arousal está relacionado con la impulsividad y, el reloj interno de los sujetos que tienden a la acción funciona más rápido que el de los sujetos no impulsivos, entonces, responden más rápidamente en ciertas ocasiones. Los sujetos impulsivos se caracterizarían por sobreestimar la cantidad de tiempo transcurrido, por lo tanto, el tiempo de ejecución de una tarea determinada se vería perturbado, porque, por ejemplo, en el caso de que se le pidiera a un sujeto que realizara una acción luego de un lapso de tiempo concreto, el sujeto impulsivo sobreestimaría el tiempo y actuaría antes de lo acordado. Este concepto, posteriormente, sería llamado por Stanford y Barratt (1996) como “procesamiento de la información temporal”.

Por otra parte, Barratt propone que la impulsividad está constituida por tres factores: la impulsividad motora, la impulsividad cognitiva y la impulsividad no-planificadora. La impulsividad motora, consiste en actuar sin meditación previa. La impulsividad cognitiva, radica en la toma de decisiones rápida. Y, por último, la impulsividad no planificadora se identifica por la predisposición a no planificar, el sujeto suele mostrar mayor interés en el presente que en la planificación el futuro.

Barratt (1985) también estudió la relación entre sus tres factores presentados para la impulsividad y los tipos de impulsividad presentados por Eysenck, concluyendo que los tres elementos de impulsividad de Barratt se relacionaban con la Impulsividad Estricta, pero no con el Atrevimiento. Al realizar una comparación entre su escala, BIS-10, y la de Eysenck y Eysenck (1977), pudo llegar a rescatar que la Impulsividad Cognitiva era similar a

Vivacidad de la I<sub>5</sub>, la impulsividad no-planificadora era semejante a la dimensión de la I<sub>5</sub> con el mismo nombre, mientras que la dimensión Asunción de riesgo de la I<sub>5</sub>, estaba más relacionado a la búsqueda de riesgo o sociabilidad que con la impulsividad. En otro estudio, realizado en una muestra española, los investigadores Luengo, Carrillo de la Peña, y Otero (1991), se obtuvo que el Atrevimiento y la Impulsividad Estricta poseían una significativa correlación con la Impulsividad no-planificadora, aunque, encontraron que la Impulsividad estricta resultaba una alta correlación con la Impulsividad Motora.

En otro estudio llevado a cabo por Andrés Pueyo, Pérez y Vigil Colet (2004), que cuestionaba el modelo de impulsividad presentado por Barratt, se realizó un análisis factorial de los resultados de una muestra de 1200 individuos a los que se les administró el BIS-10. Los resultados reflejaron la existencia de sólo dos factores: El primer factor correspondía a la impulsividad motora, el segundo factor encontrado fue la Impulsividad no-planificadora.

Finalmente, Patton, Stanford y Barratt (1995), desarrollaron la actual versión del instrumento de impulsividad, el BIS-11. En este decidieron reemplazar la Impulsividad Cognitiva por la Impulsividad Atencional, definida como la dificultad para mantener el foco atencional o la concentración. En los estudios anteriormente mencionados que analizaban los factores de impulsividad de Barratt, concluían en la delimitación y reconocimiento marcado de dos factores que correspondían a la Impulsividad Motora y a la Impulsividad no-planificadora; el tercer factor presentaba una cantidad de ítems que no correspondía a Impulsividad Cognitiva, por tal motivo se sustituyó por Impulsividad atencional.

## **2. Agresividad**

### **2.1. Hablar de agresividad**

Laplanche y Pontalis (2004), establece que es una tendencia o conjunto de tendencias que se reconstruyen en conductas reales o fantasmáticas, dirigidas a dañar a otro, a destruirlo, a contrariarlo, a humillarlo, entre otras cosas. La agresión puede adoptar modalidades distintas de acciones motrices violentas y/o destructivas; no hay conducta que no pueda funcionar como agresión, sea positiva o negativa. La conducta agresiva se encuentra presente en todas las especies, por su fuerte relación con la supervivencia y la reproducción. En el caso de los seres humanos, mediante la educación y la socialización se inhiben estas tendencias para que sean socialmente aceptadas.

### **2.2. Definición y tipos de agresividad**

No hay consenso acerca de una definición universalmente aceptada sobre la agresividad, sin embargo, se la ha definido como cualquier conducta que intente herir física o psicológicamente a alguien (Berkowitz. 1996). Implica la intención por parte del sujeto (agresor) de provocarle algún tipo de mal a otra persona. En casos en los que, por ejemplo, se hiere imprevistamente a otro, sin tener originalmente la intención de hacerlo, no se puede considerar agresividad; lo mismo sucede, cuando es necesario herir a alguien con el objetivo de generarle un beneficio (es el caso de los médicos y profesionales de la salud).

De igual manera se ha propuesto la clasificación de diversos tipos de agresividad:

- *Agresividad y violencia:* la diferencia fundamental entre ambos tiene que ver con la intensidad con la cual se ejecuta la conducta. Para considerar un acto como violento debe poseer gran intensidad y gravedad, por ejemplo,

podría implicar homicidio, violación, robo, violencia doméstica, entre otros. En cambio, un acto agresivo constaría de acciones de menor gravedad, como ser pegar, insultar, arañar, etc. Entonces, todo acto violento es agresivo, pero no todo acto agresivo es violento.

- *Agresividad física y agresividad verbal:* La diferencia está en que la agresividad física implica una activación de una secuencia motora, por ejemplo, pegar, golpear, patear; mientras que la agresividad verbal se manifiesta a través de insultos, amenazas, etc. Según Berkowitz (1994), la agresividad física se produce cuando hay existencia de un impacto directo de un instrumento o un cuerpo contra la persona agredida. Además, el mismo autor, propone que la agresividad verbal implica la utilización del lenguaje, y puede involucrar el uso de sarcasmo, burlas, sobrenombres, propagación de rumores perjudiciales, entre tantos otros. Sin embargo, cabe destacar que conductas tales como la propagación de rumores, chismes y mentiras sobre otro sujeto o grupo de sujetos sería un tipo de agresividad indirecta, ya que el agresor no ejecuta acciones directas con la víctima. Cabe destacar también, que según los autores Buss y Perry (1992), la agresividad física y la agresividad verbal dispondrían el componente instrumental de la agresividad.
- *Hostilidad e ira:* Generalmente, se describe a la hostilidad como una característica actitudinal. Berkowitz (1993) la describió como una actitud negativa dirigida hacia otras personas y que puede ir en pareada de evaluaciones desfavorables. Spielberger (1988) relacionó la hostilidad con las motivaciones agresivas como ser los sentimientos de venganza. Por su parte, Smith (1994) postuló que la hostilidad se caracteriza por desvalorizar la importancia y las motivaciones de los demás, por el sentimiento de tomar a las otras personas como molestia o causantes de problemas, y, también por los sentimientos de provocar daño o algún tipo de mal al resto. Aun así, otros autores consideraron que la variable era aún más amplia e implica cinismo, desconfianza, percepciones negativas de los demás, etc.

En cuanto a la ira, sería un sentimiento que se constituye en base a la hostilidad, también, suele relacionarse con un estado de ánimo. Diversos autores hay definido esta variable como multidimensional ya que se deben tener en cuenta, además de las características actitudinales, las experiencias del sujeto que siente ira (las reacciones a nivel orgánico, los pensamientos, las creencias, qué sentimientos se consideran ira para el sujeto, expresiones faciales, cambios de actitud, lenguaje utilizado, entre otras). Por esta razón, es que puede definirse la ira como un estado pasajero que puede visualizarse a través de rasgos faciales, posturas corporales, tonos de voz, etc., e involucra tanto sentimientos como pensamientos. Buss y Perry (1992) destacaron que mientras la hostilidad sería el componente cognitivo de la agresividad, la ira instituiría el componen emocional y afectivo.

- *Agresividad directa y agresividad indirecta:* La agresividad directa es aquella que se expresa sujeto a sujeto, sin intermediarios, y de forma explícita, por ejemplo, golpear, pegar y patear. En cambio, la agresividad indirecta, también llamada agresividad relacional o social, implica la participación de un entorno social. El agresor, en este último caso, suele permanecer encubierto, manipula a otras personas con el objetivo de perjudicar a la víctima, no existe una confrontación directa, y se relaciona fuertemente con el status social del agresor y la víctima. Por ejemplo, el agresor puede generar falsos rumores sobre la víctima, o criticarla negativamente cuando no está presente, manipular a los demás de manera tal que la víctima sufra una parcial o total exclusión de actividades o relaciones, etc. El bullying es un claro exponente de agresividad indirecta, que según Olweus (1991) envuelve factores como la difusión de responsabilidad y el contagio social. La difusión de responsabilidad se refiere a cuando un gran grupo de personas está relacionado directamente con un hecho, pero ninguna de ellas se siente responsable. En cuanto al concepto contagio social, se produce cuando tanto emociones como conductas se propagan a gran velocidad en el entorno social.

- *Agresividad controlada y agresividad emocional o impulsiva:* En la agresividad controlada existe todo un planeamiento previo acerca del acto a realizar, al contrario del caso de la agresividad emocional, que es completamente irracional. Lo que principalmente distingue a la agresividad controlada también llamada agresividad instrumental, es que el agresor persigue un objetivo, es decir, realiza el acto agresivo con la intención de obtener una recompensa, un ejemplo claro es el del ladrón que roba un banco para obtener el dinero. Antagónicamente sucede con la agresividad emocional o impulsiva, que no es premeditada, entonces el agresor actúa sin medir las consecuencias de su accionar, se limita a responder a una provocación o una amenaza. Se caracteriza, además, por el profundo sentimiento de ira.

### **2.3. Modelo teórico de la agresividad**

A lo largo de la historia, se han desarrollado gran cantidad de modelos teóricos acerca de la agresividad, por ejemplo: la agresión como catarsis, la agresión basada en teorías sobre estructuras cerebrales, hipótesis de frustración-agresión, teoría de agresividad del guión, teoría de agresividad por aprendizaje social, entre tantas otras. Sin embargo, en este apartado se hará foco sobre un modelo general de agresividad.

Según Anderson y Bushman (2002), el modelo general de agresividad se sostiene de la integración de varias teorías propuestas sobre la agresividad y su explicación, es por esta razón que se encuentra ligado a gran cantidad de variables tanto cognitivas, afectivas como situacionales, etc. La teoría, en concreto, postula que ante una determinada situación hay variables personales (características del sujeto, en cuanto a su personalidad, sus actitudes; por ejemplo, su nivel de autoestima, el género, sus creencias, valores, guiones mentales establecidos, etc.), y situacionales (indicadores de agresividad tales como la frustración y el consumo de drogas) que, si bien no determinan el accionar del sujeto, si pueden provocar agresividad. Es decir, este acumulado

de variables de entrada (input) generan en el sujeto un particular estado interno en relación a cómo influyen sobre la afectividad, la cognición y el arousal. A su vez, estos factores y el input, influirán en las decisiones y evaluaciones que determine el sujeto sobre el hecho que se presenta. La combinación de las variables, el input y la decisión del sujeto determinará la conducta que llevará a cabo el sujeto.

#### **2.4. Otras variables que se relacionan con la agresividad**

Diversos autores han estudiado la forma en la que diferentes variables influyen sobre la agresividad de forma directa. Si distinguen, principalmente, la temperatura, el ruido, el hacinamiento y el género. A continuación, se desarrollarán brevemente estudios y/o teorías propuestos sobre dichas variables.

##### *1) Temperatura*

- a) Teoría de la actividad rutinaria (Cohen y Felson, 1979): tiene por objetivo explicar la razón por la que en verano se producen más crímenes. Hace una propuesta sociológica, basada en los cambios actitudinales y de rutina que los sujetos suelen realizar en verano, como, por ejemplo, el consumo de alcohol, la disminución de vigilancia; que producirían las actitudes violentas.
- b) Modelo simple de efecto negativo (Anderson y Anderson, 1984): sustenta que hay aumento de la agresividad tanto en casos de temperatura alta como en casos de temperatura baja.
- c) Modelo de efecto negativo-huida (Baron y Richardson, 1994): sostiene lo mismo que la teoría de Anderson y Anderson (1984), pero adiciona que la agresividad sería producto de la exposición a temperaturas extremas.
- d) Transferencia de la excitación: enuncia que cuando las temperaturas son elevadas existen una activación que puede ser atribuida por el sujeto a otro sujeto, y reaccionar agresivamente ante él.

- e) Modelo cognitivo asociacionista: postula que el aumento de la temperatura puede acrecentar los pensamientos relacionados con la agresividad en el sujeto, generando así conductas violentas.
- f) Modelo fisiotermoregulador: expone el efecto de la temperatura sobre el hipotálamo, que se encarga de la regulación de la temperatura corporal, y a su vez, se encuentra altamente relacionado con varios de los sistemas que contribuyen a ciertos aspectos corporales y emocionales que influirían directamente en la agresión.
- 2) *Ruido*: Algunos autores afirman que el ruido incidiría en la agresividad. También, altos niveles de ruidos afectarían la audición, aumentarían el estrés provocando una disminución del rendimiento.
- 3) *Hacinamiento*: El acumulamiento de personas en un mismo espacio afectaría la agresividad. Hacinamiento se define como la sobrecarga de estímulos que se perciben de las actividades y ámbitos sociales. Existen tres factores que definen una situación de hacinamiento: prolongación del contacto social, dificultad para prever las situaciones sociales, y el deseo de contacto social.
- 4) *Género*: En un inicio los estudios realizados sobre el área en niños y adolescentes, demostraban que los varones eran más agresivos que las mujeres. Los varones mostraban mayores niveles en cuanto a agresividad física, mientras que las mujeres, en agresividad indirecta. En estudios realizados en adultos, se han presentado resultados diferentes ya que concluyen en que, en general, la agresividad física está más presente en los hombres, pero la agresividad indirecta no muestra diferencias muy llamativas entre los niveles presentados por las mujeres y los niveles presentados por los hombres (Hess y Hagen, 2006). Otros estudios, indican que las diferencias en cuanto a la agresividad en el género podrían radicar en cuestiones biológicas, por ejemplo, algunos investigadores revelaron que la agresión física en los hombres se explicaría por el nivel de testosterona (Mazur y Booth, 1998). Aún así, los estudios en conjunto distinguen a la

agresividad física como más característica de los hombres, y la agresividad indirecta, como característica de las mujeres.

- 5) *Edad*: Algunos autores sugieren que existe una relación entre la edad y la manifestación de diferentes grados y tipos de conductas agresivas. Oliva, Rivera, León y Calderón (2001) sostienen que en la etapa escolar los niños presentan más agresividad de tipo físico, mientras que los alumnos de universidad hacen más uso de la agresividad verbal. Siguiendo con la idea, Flores, Vargas, Yedra y Zárate (2012) declararon que los adolescentes de nivel secundario presentan niveles de agresividad altos, pero que en etapa preescolar y en la universidad los niveles son más bajos, lo cual se representaría como una especie de montaña rusa respecto a la manifestación de la violencia a lo largo del crecimiento.

### **2.5. Teoría de Barratt sobre la agresividad impulsiva**

Según Barratt (1994), existen tres tipos de agresividad: agresividad premeditada, agresividad por motivos médicos y agresividad impulsiva. La agresividad premeditada se constituye por conductas aprendidas en el contexto social o a lo largo de tiempo, son conductas que se modifican a través de las generaciones y la cultura; por ejemplo, algunas actividades agresivas como el fútbol, el rugby, etc. La agresividad por motivos médicos se caracteriza por la presencia de algún síntoma perteneciente a una patología, como ser trastornos mentales, daños cerebrales, entre otros. Por último, la agresividad impulsiva hace referencias a las conductas agresivas que pueden presentar las personas impulsivas como consecuencia del escaso control y/o reflexión sobre el accionar correspondiente a la situación. Este último tipo de agresividad, se caracteriza principalmente por respuestas agresivas y la falta de premeditación de las consecuencias y de los actos por parte del sujeto. Barratt destaca que los tres tipos de agresividad no se excluyen unos a otros.

En un principio, Barratt (1991) postulo que los individuos agresivos tenían altos niveles de ira, entonces, se distinguían por poseer cierta predisposición

genética con respecto a no premeditar sus actos, bajos niveles de serotonina e imposibilidad para controlar sus conductas. Años después, Barratt (1994) indicó que la variable ira-hostilidad estaba fuertemente ligada a la respuesta de, justamente, ira ante determinados hechos o situaciones, por parte del individuo agresivo impulsivo. Si esta variable se uniera, a su vez, a los altos niveles de impulsividad del sujeto, implicaría actos agresivos. Incluso, según Barratt (1994), los adultos poseen una predisposición a seleccionar una respuesta de ira en ciertas circunstancias, sobre todo si es una circunstancia sorpresiva y se acopla a los niveles elevados de impulsividad, es así como el sujeto se ve imposibilitado de producir una respuesta agresiva. Entonces, este autor propone que la ira estaría más relacionada con las respuestas emocionales, y la impulsividad con las conductuales y situacionales.

En síntesis, desde la teoría de Barratt (1994), la agresividad impulsiva se distingue, esencialmente, por una predisposición genética, bajos niveles de serotonina, la no premeditación de los actos o las situaciones, y la imposibilidad de gestionar correctamente determinadas acciones o conductas, aunque el individuo se comprometa a hacerlo.

### **3. Videojuegos**

#### **3.1. *Hablar de juegos MMO (Massive Multiplayer Online.)***

Los juegos masivos multijugador en línea (MMO, siglas en inglés), son juegos en los que existen una gran cantidad de usuarios que juegan en tiempo real a través de conexión a internet. En este tipo de juegos se debe colaborar entre si y se compete contra un equipo enemigo para lograr objetivos propuestos según la modalidad de juego.

Según Buendía (2014), existen diferentes tipos de juegos masivos online, que proponen, en general, bajos requisitos de sistema para poder jugarlos, tampoco necesita grandes inversiones económicas ya que, en su mayoría son gratuitos. Esta característica es justamente, lo que permite la masividad. Existen juegos tanto para PC, como para PlayStation y Xbox, entre otras consolas y dispositivos. Pueden jugarse desde navegador, adquiriendo un CD del juego o descargándolo en la computadora desde el sitio web del juego.

Es importante destacar que estos tipos de juegos son desarrollados basándose en la experiencia del jugador, por esta razón, los creadores suelen ofrecer herramientas para facilitar la comunicación entre jugadores, como el chat en tiempo real. También, en el sitio web de cada juego suele haber un apartado de foro específico para compartir temas de interés para la comunidad, consejos, soporte técnico, etc.

Una de las características que diferencian a los MMO es el aspecto social, ya que deja atrás el concepto de juego en solitario vs la maquina, para introducir la socialización entre los mismos jugadores. Asimismo, se resalta que la inversión de tiempo que realizan los usuarios para alcanzar los logros es bastante extensa; los MMO no poseen un final. El que sean online permite a los creadores introducir material nuevo cada cierto lapso de tiempo, por ejemplo, en el MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) League of Legends, Riot Games, la compañía creadora, implementa material nuevo dos veces por mes, en los

cuales puede haber desde personajes, cambios en características jugabilísticas, hasta objetos nuevos.

### **3.2. Tipos de juegos masivos en línea**

Según propone Buendía (2014), los videojuegos MMO pueden clasificarse en:

- *Juegos de rol (MMORPG)*

Los juegos de rol en línea, en inglés Massive Multiplayer Online Role Play Games (MMORPG), son los más antiguos dentro del universo de los MMO, se caracterizan por poseer una historia compleja en la cual se basa todo el juego. Una de sus características principales es que permiten al usuario crear y personalizar a su propio personaje o avatar, tomando, también, un rol a elección dentro de la historia. El objetivo de este tipo de MMO es completar paulatinamente misiones, derrotando jefes u otros jugadores, para poder subir de nivel o desbloquear objetos.

- *Shooters en primera persona (MMOFPS)*

Los shooters en primera persona, en inglés Massive Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS), son juegos que suelen poseer varios mapas diferentes con espacios delimitados en los cuales los jugadores se reúnen. Pueden jugarse en equipo o solo. Generalmente, se desarrollan en base a temática bélica; hay gran cantidad de armamento, uniformes militares, etc. En este tipo de MMO, es importante la habilidad de puntería para lograr asesinatos exitosos del equipo contrario, así como también, capacidad estratégica para poder perdurar y dominar el juego.

- *Estrategia en tiempo real (MMORTS)*

Los juegos de estrategia en tiempo real, en inglés Massive Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS). Los jugadores suelen tomar

autoridad de facciones militares, siendo reyes, emperadores o generales de ejército; y deben administrar determinados recursos con el fin de ganar los enfrentamientos con los otros bandos.

- *Estrategia por turnos*

Poseen cierta semejanza con los MMORTS, pero en este caso los jugadores realizan sus acciones por turnos. También suelen ambientarse en escenarios bélicos, fantásticos o reales.

- *De simulación (MMOGs)*

Este tipo de juegos poseen características semejantes a la vida real, suelen tener temáticas catastróficas o específicas como vuelo de aviones, autos, submarinos, etc. Son un tipo de juego muy poco comunes en la comunidad de los MMO.

- *Deportes*

En este tipo de juego, los jugadores recrean deportistas que practican desde tenis hasta golf. Por lo general, los usuarios gestionan un equipo, y los recursos necesarios para poder derrotar al equipo rival.

- *Casuales*

Son juegos de fácil acceso, principalmente es la opción de aquellos jugadores que no poseen tanta experiencia en videojuegos. Suelen encontrarse en como aplicaciones para celular o en redes sociales, como es el caso de Facebook.

- *Battle Arena (MOBA)*

Los MOBA poseen características de los juegos de rol y de los juegos de estrategia. En su mayoría los MOBA se componen de jugadores distribuidos en dos equipos (casi siempre de 5 personas), que batallan en un mapa con carriles, y cada uno cumple un rol específico en la

composición de equipo. El objetivo suele ser destruir la base enemiga, mediante el alcance de objetivos como torres, asesinatos de campeones, asesinato de criaturas del mapa, entre otros.

Actualmente, dentro de los MMO, los juegos MOBA y FPS se encuentran en auge, convocando así a millones y millones de jugadores alrededor del mundo. Incluso, existen torneos internacionales y mundiales, realizados por los creadores de estos juegos, en los cuales equipos profesionales se disputan, además del primer lugar como mejor equipo del mundo, un premio monetario. A este tipo de eventos, concurren presencialmente grandes cantidades de aficionados y jugadores, y también se transmiten en vivo por diferentes plataformas de streaming online.

## **4. Propuesta metodológica**

Ajustandose a Vieytes (2004), puede decirse que la investigación es de tipo aplicada, cuantitativa, descriptiva-correlacional, de datos primarios, cuasiexperimental, y de diseño transversal o sincrónico.

### **4.1. Objetivo general**

- Analizar la relación entre agresividad e impulsividad en usuarios de videojuegos en línea y no usuarios.

### **4.2. Objetivos específicos**

- Describir agresividad e impulsividad en usuarios de videojuegos en línea y no usuarios.
- Indagar la relación entre agresividad e impulsividad entre instrumentos.
- Comparar niveles de agresividad e impulsividad entre usuarios de videojuegos en línea y no usuarios.
- Indagar agresividad e impulsividad según datos sociodemográficos.

### **4.3. Hipótesis**

Los niveles de agresividad e impulsividad entre usuarios de videojuegos y no usuarios no presentan diferencias significativas.

### **4.4. Muestreo**

No probabilístico, intencional.

#### **4.5. Muestra**

La investigación está dirigida a personas residentes de la Provincia de Buenos Aires, que se encuentren en un rango de edad entre 18 a 40 años.

##### *Criterios de inclusión*

- Edad entre 18 a 40 años.
- Ambos sexos.
- Residente en la Provincia de Buenos Aires.

##### *Criterios para usuarios de videojuegos en línea*

- Usuario de al menos un videojuego masivo en línea.
- Que haya experimentado algún aspecto de agresividad y/o impulsividad desde que es usuario del videojuego.

#### **4.6. Instrumentos**

Para llevar a cabo la investigación, se hará uso de dos instrumentos correspondientes a cada variable seleccionada:

- *Escala de impulsividad de Barrat* (BIS-11; Barrat, 1998), es una escala que evalúa la impulsividad. Fue diseñada por Barrat, y validada en español por Oqueldo, Baca-García, Graver, Morales, Montalvan y Mann (2001). Consta de un total de 30 ítems, reunidos en tres subescalas:
  - Impulsividad cognitiva-atencional (8 ítems: 4, 7, 10, 13, 16, 19, 24 y 27).
  - Impulsividad motora (10 ítems: 2, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 23, 26 y 29).
  - Impulsividad no planificada (12 ítems: 1, 3, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 22, 25, 28 y 30).

Cada ítem posee cuatro opciones de respuesta (0, raramente o nunca; 1, ocasionalmente; 3, a menudo; 4, siempre o casi siempre). Los ítems 1, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 17, 19, 22 y 30 tienen una puntuación inversa, es decir, que se puntúan como 4-3-1-0. La puntuación de cada subescala es resultado de la suma de las puntuaciones parciales obtenidas en cada ítem. No tiene puntos de corte. Tanto la fiabilidad como la validez son pertinentes. En la adaptación en español realizada por Oquendo et. al. (2001), la equivalencia lingüística, la equivalencia conceptual y la equivalencia de la escala fueron correctas. La concordancia entre la versión inglesa y la versión castellana oscila entre 0,67 y 0,80.

- Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (AQ; Buss & Perry, 1992). Es un instrumento que evalúa la agresividad a partir de diferentes componentes. La versión original se compone de 29 ítems que expresan conductas y sentimientos agresivo, codificados en una escala tipo Likert de cinco puntos (1: completamente falso para mí, 2: bastante falso para mí; 3: ni verdadero ni falso para mí; 4: bastante verdadero para mí y 5: completamente verdadero para mí). Los ítems 15 y 24 se puntúan inversamente. Posee cuatro subescalas:
  - Agresividad física: cuyos ítems son 1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27, 29.
  - Agresividad verbal: ítems 2, 6, 10, 14, 18.
  - Hostilidad: ítems 4, 8, 12, 16, 20, 23, 26, 28.
  - Ira: ítems 3, 7, 11, 15, 19, 22, 25.

Se seleccionó la adaptación española de Andreu, Peña y Graña (2002), quienes obtuvieron una alfa de Cronbach de 0.88 para la escala total y valores de entre 0.72 y 0.86 para las subescalas de agresión física, agresión verbal, ira y hostilidad; y se confirmó mediante un análisis factorial.

#### **4.7. Procedimiento**

Ambos instrumentos propuestos se administrarán de manera individual. Se llevará a cabo vía un cuestionario online a jugadores residentes de la Provincia de Buenos Aires, y no jugadores que cumplan con alguno de los criterios pre-establecidos para la muestra. Se informará que la participación no es obligatoria y es anónima.

#### **4.8. Justificación y relevancia**

La agresividad y la impulsividad son cuestiones que se encuentran muy presentes en la actualidad, ya que desde hace algún tiempo parece haber un gran incremento en este tipo de conductas a nivel social. Ambas variables se relacionan con trastornos mentales y conductas desadaptativas. Por ejemplo, según Barrat (1994) la impulsividad estaría ligada a patologías tales como la ludopatía, el consumo de sustancias, trastorno por control de impulsos, trastornos de la personalidad, entre otros. En tanto la agresividad, es un problema que aumenta velozmente y genera incomodidad, sufrimiento en la cotidianidad de las personas, sean víctimas o agresores.

Barrat (1994) propone diferentes tipos de agresividad: agresividad premeditada, agresividad por motivos médicos y agresividad impulsiva. Este último tipo de agresividad, se caracteriza principalmente por respuestas agresivas y la falta de premeditación de las consecuencias y de los actos por parte del sujeto. Las respuestas agresivas que pueden producirse pueden variar desde agresiones verbales hasta homicidios; éstas no pasan desapercibidas a nivel social, ya que generan un efecto negativo.

El reciente auge de la tecnología e internet en la vida de los seres humanos, produce, también, que estas situaciones y conductas agresivas se trasladen al ámbito de la virtualidad (Letona, 2012). Un ejemplo mencionado por algunos autores es el de los videojuegos masivos en línea, y la manera en que la influyen en la vida de los jugadores. Al respecto, existe escasa bibliografía que abarque ambas variables en conjunto. Es decir, es un área que requiere exploración e investigación debido a que abarca una problemática que

se presenta hoy en día afectando a una significativa parte de la población, y que está en avance y evolución continua.

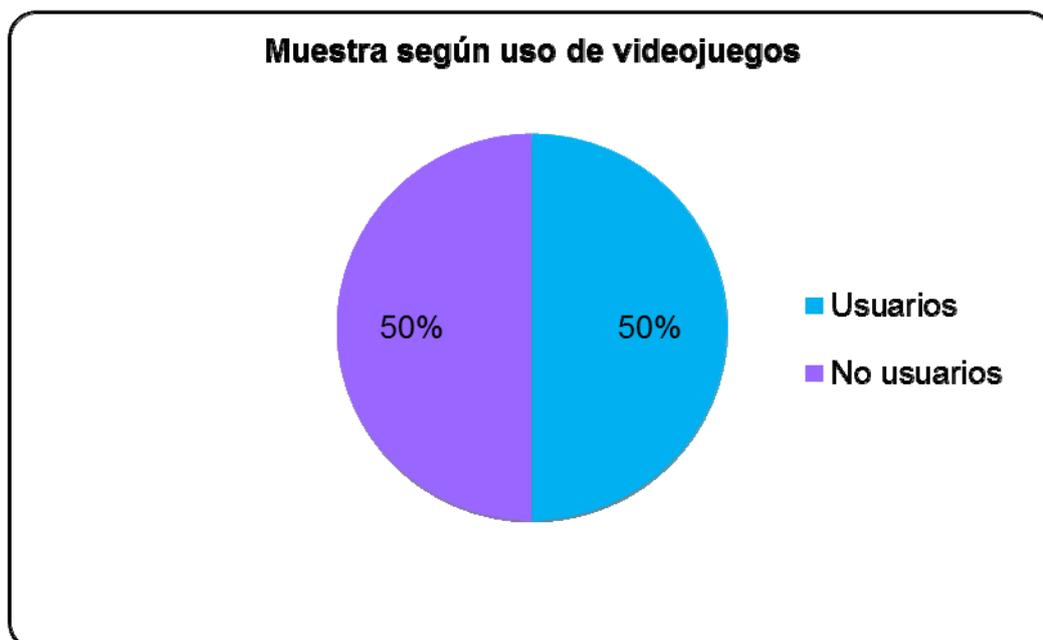
Es relevante tener conocimiento y control ya que, de esa manera, podría especificarse el modo de accionar y enfrentar esta dificultad social. Por dicho motivo, es imprescindible diseñar e implementar métodos que reduzcan el impacto negativo que podría generar la exposición a videojuegos en línea que contengan o generen situaciones y/o conductas violentas, y de esta manera lograr producir una disminución de impulsividad y la agresividad tanto en el plano virtual como en el real a través de distintos dispositivos terapéuticos adecuados y mayor concientización social sobre el tema.

## 5. Resultados

### 5.1. Caracterización de la muestra

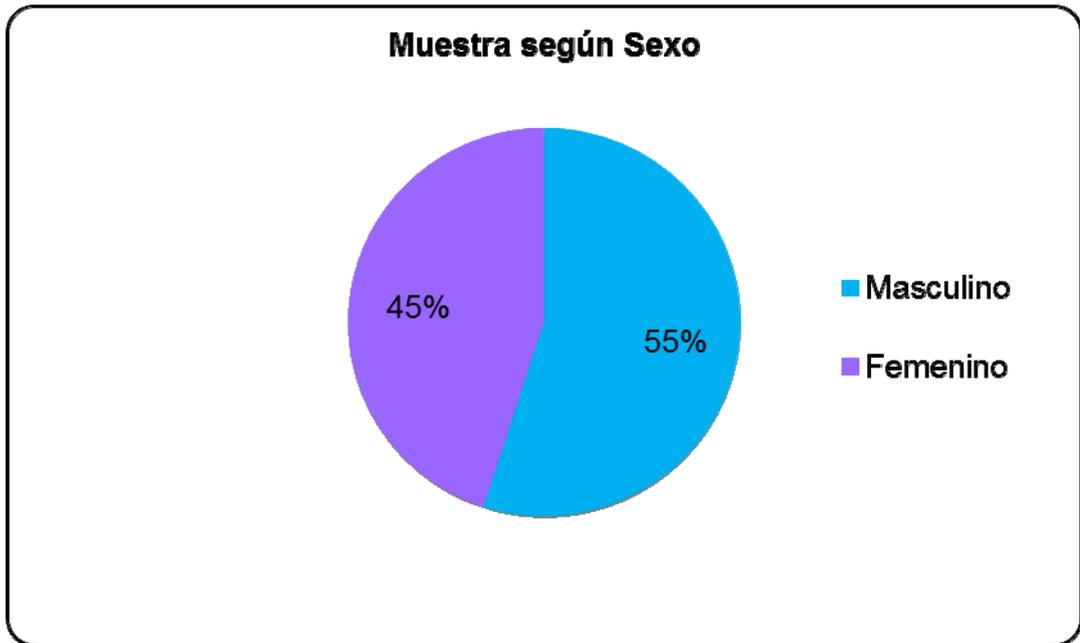
La recolección de datos se llevó a cabo durante el mes de junio de 2018. Para la recolección de datos se optó por un cuestionario online. En el caso de los usuarios de videojuegos, pertenecen a un grupo de Facebook argentino que tiene como tópico principal el videojuego Overwatch (un MOFPS, es decir, un juego de disparos en primera persona). Mientras que, las personas no usuarias, fueron contactadas individualmente, también vía online.

Gráfico 1. Porcentaje de sujetos usuarios y no usuarios de videojuegos.



La muestra se encuentra conformada por 100 personas, entre ellas el 50% son usuarios de videojuegos y el otro 50%, no usuarios de videojuegos.

Gráfico 2. Distribución del sexo en la muestra



Respecto a la distribución del sexo, se observa que la muestra presenta el 45% de participantes femeninas y el 55% de participantes masculinos.

Gráfico 3. División de la muestra de sexo por sujetos que son usuarios de videojuegos.

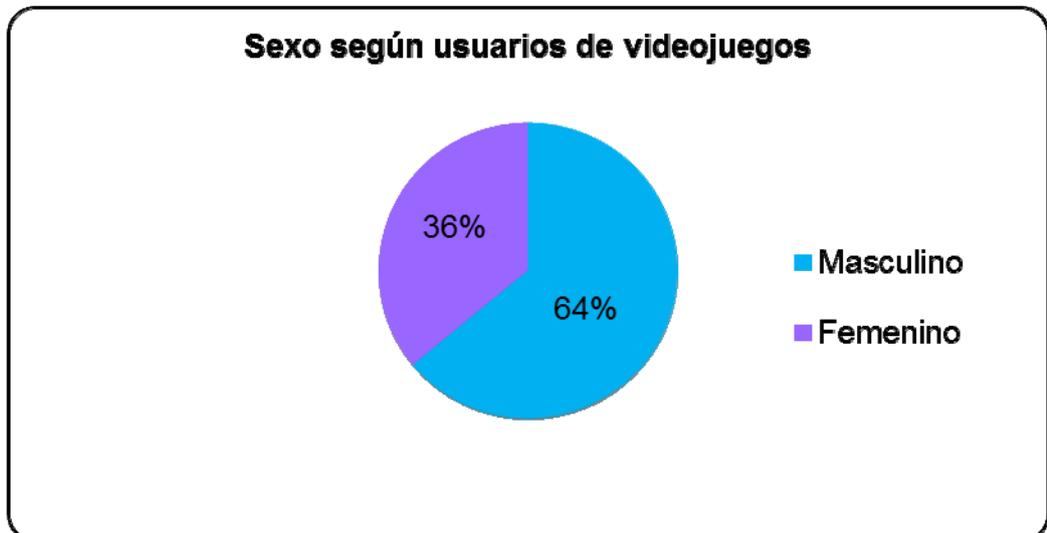
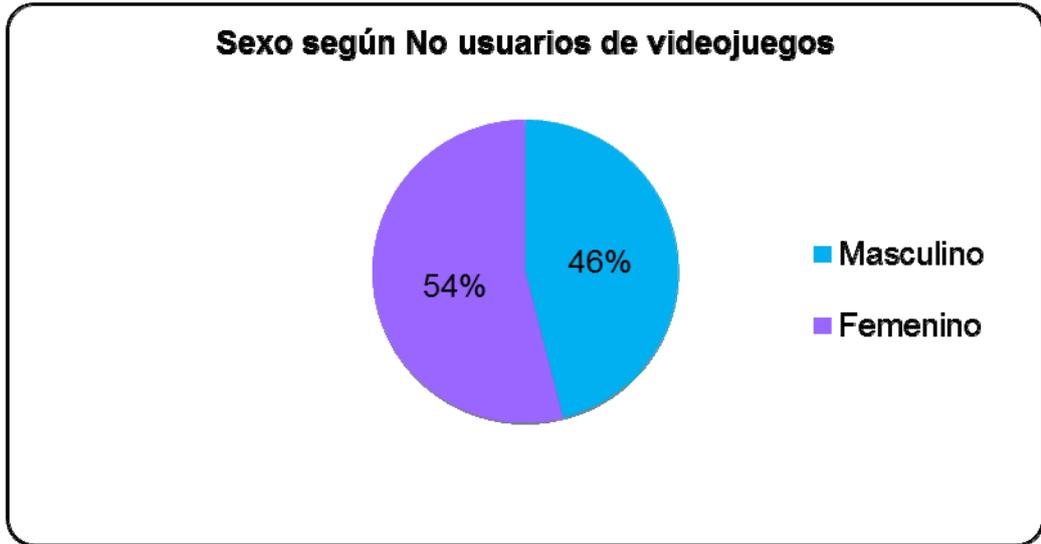
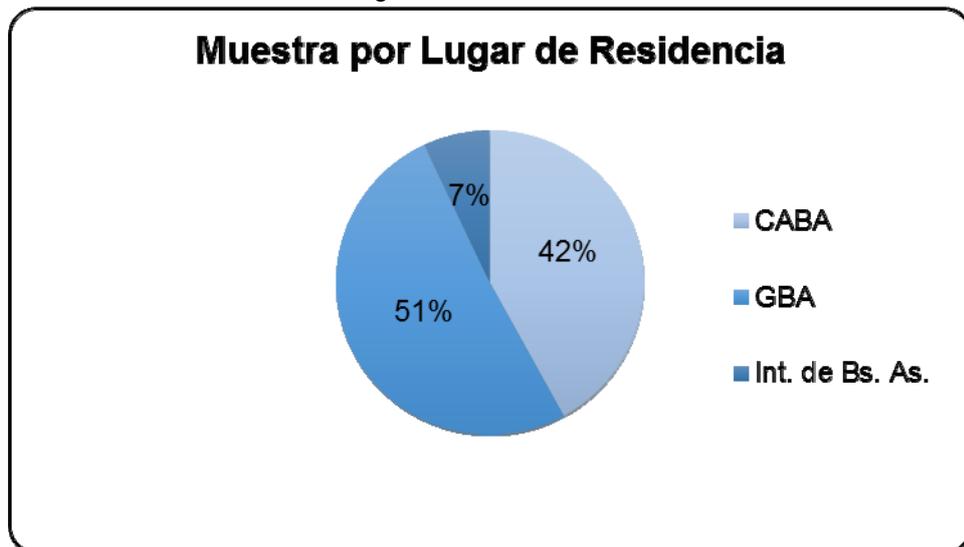


Gráfico 4. División de la muestra de sexo por sujetos no usuarios de videojuegos.



Luego de segmentar la muestra según el uso de videojuegos, se comprobó que dentro los usuarios de videojuegos un 64% son hombres y un 36% son mujeres. Respecto a los no usuarios de videojuegos, un 46% de ellos son hombres y un 54% son mujeres.

Gráfico 5. Lugar de Residencia de la muestra



Correspondiente a la totalidad de la muestra, el 100% de los sujetos habitan la Provincia de Buenos Aires. Encontramos que la mayor parte reside en el Gran Buenos Aires con un 51%, seguido de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires con un 42%, y, por último, el Interior de Buenos Aires con el 7%.

Gráfico 6. División de la muestra por rangos etarios.



De la muestra total, se aprecia que la mayoría de los participantes tienen entre 18 y 23 años con un 57%; el 29% corresponde a los sujetos cuya edad se encuentra entre 24 y 29 años. El resto de los participantes adhieren al rango etario de 30 a 36 años, con un porcentaje de 14.

Tabla 1. Tendencias según la edad.

Edad en años	
Media	23,25
Mediana	22
Moda	18
Desv. Estándar	4,846
Rango	18
Mínimo	18
Máximo	36

Respecto a la distribución de la edad en la muestra, se manifiesta que la media es de 23,25 años, la mediana es de 22, la moda tiende a 18 años y existe una desviación estándar de 4,846. Por otro lado, el rango es de 18; la edad mínima presente en los sujetos es de 18 años y la edad máxima es de 36 años.

## 5.2. Descripción de variables

### 5.2.1. Análisis de normalidad

Se utilizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov para observar el comportamiento de las dimensiones que componen la Agresividad y la Impulsividad, obteniendo los siguientes resultados:

Tabla 2. Prueba de normalidad para Agresividad e Impulsividad, con sus subescalas.

<b>Pruebas de normalidad (Kolmogorov-Smirnov)</b>	
<b>Variable</b>	<b>N. sig.</b>
BIS 11 Impulsividad Cognitiva-Atencional	<b>,002</b>
BIS 11 Impulsividad Motora	<b>,017</b>
BIS 11 Impulsividad No Planeada	,082
Resultado Final BIS 11	<b>,033</b>
AQ Agresividad Física	,075
AQ Hostilidad	,181
AQ Ira	<b>,006</b>
AQ Agresividad Verbal	<b>,000</b>
AQ Resultado Final	,200

Se puede observar que para las variables BIS 11 Impulsividad No planeada, AQ Agresividad Física, AQ Hostilidad y AQ Resultado Final, la distribución es no normal ya que obtuvo valores de 'p' mayores a la significación ( $p_n < 0,05$ ). Por otro lado, se presenta que las variables BIS 11 Impulsividad Cognitiva Atencional ( $K-S=0,002$ ), BIS 11 Impulsividad Motora ( $K-S=0,017$ ), Resultado Final BIS 11 ( $K-S=0,033$ ), AQ Ira ( $K-S=0,006$ ) y AQ Agresividad Verbal ( $K-S=0,000$ ), se distribuyen de manera normal.

## 5.2.2. Análisis de muestras independientes

**Variable de agrupación: Uso de videojuegos. Variables a observar: Agresividad e Impulsividad con sus respectivas subescalas.**

Para comparar la presencia de agresividad e impulsividad de acuerdo al uso de videojuegos, se utilizó la prueba Mann-Whitney.

Tabla 3. Prueba de Mann-Whitney para agresividad e impulsividad según uso de videojuegos.

<b>Prueba de Mann-Whitney</b>	
<b>Variable</b>	<b>Sig. asintótica (bilateral)</b>
BIS 11 Impulsividad Cognitiva Atencional	,994
BIS 11 Impulsividad Motora	,472
BIS 11 Impulsividad No Planeada	,639
Resultado Final BIS 11	,940
AQ Agresividad Física	,543
AQ Hostilidad	,896
AQ Ira	,879
AQ Agresividad Verbal	,959
AQ Resultado Final	,801

Como puede evidenciarse, ninguna de las variables resultó ser significativa. Por lo tanto, no hay diferencias significativas entre agresividad e impulsividad con respecto al uso de videojuegos.

**Variable de agrupación: Sexo. Variable a observar: Impulsividad y subescalas.**

Tabla 4. Prueba de Mann-Whitney sobre impulsividad según sexo.

<b>Prueba de Mann-Whitney</b>	
<b>Variable</b>	<b>Sig. asintótica (bilateral)</b>
BIS 11 Impulsividad Cognitiva A	,302
BIS 11 Impulsividad Motora	,652
BIS 11 Impulsividad No Planeada	,157
Resultado Final BIS 11	,232

Al hacer la prueba de Mann-Whitney sobre la impulsividad según el sexo, se observó que no existe ninguna relación significativa dado que ninguno de las significaciones obtenidas es menor a 'pn' (0,05).

**Variable de agrupación: Sexo. Variable a observar: Agresividad y subescalas.**

Tabla 5. Prueba de Mann-Whitney sobre agresividad según sexo.

<b>Prueba de Mann-Whitney</b>	
<b>Variable</b>	<b>Sig. asintótica (bilateral)</b>
AQ Agresividad Física	<b>,000</b>
AQ Hostilidad	,303
AQ Ira	,231
AQ Agresividad Verbal	,786
AQ Resultado Final	,419

En esta prueba puede verificarse que existe relación significativa entre el sexo y la Agresividad Física, con un coeficiente de 0,000. El resto de las variables no presentar una diferencia con respecto al sexo.

Tabla 6. Rangos de Mann-Whitney sobre agresividad física según sexo.

<b>Rangos de Prueba de Mann-Whitney</b>		
<b>Variable</b>	<b>Sexo</b>	<b>Rango Promedio</b>
AQ Agresividad Física	Masculino	<b>59,80</b>
	Femenino	39,13

En la tabla 6 se puede comprobar, con respecto a la tabla 5, que la significación de agresividad física corresponde a un mayor grado de agresividad masculina con un rango superior (59,80) al presentado en el sexo femenino (39,13).

**Variable de agrupación: Zonas de residencia. Variable a observar: Impulsividad y sus subescalas.**

Tabla 7. Prueba de Kruskal Wallis sobre Impulsividad según la zona de residencia.

<b>Prueba de Kruskal Wallis</b>	
<b>Variable</b>	<b>Sig. asintótica (bilateral)</b>
BIS 11 Impulsividad Cognitiva A	,661
BIS 11 Impulsividad Motora	,903
BIS 11 Impulsividad No Planeada	,888
Resultado Final BIS 11	,922

Pudo comprobarse que no existe una relación significativa entre la impulsividad y la zona de residencia. Esto se debe a que ninguna de las variables resultó ser menor que 'pn' 0,05.

**Variable de agrupación: Zonas de residencia. Variable a observar: Agresividad y sus subescalas.**

Tabla 8. Prueba de Kruskal Wallis sobre Agresividad en relación con la zona de residencia.

<b>Prueba de Kruskal Wallis</b>	
<b>Variable</b>	<b>Sig. asintótica (bilateral)</b>
AQ Agresividad Física	,750
AQ Hostilidad	,090
AQ Ira	,401
AQ Agresividad Verbal	<b>,053</b>
AQ Resultado Final	,164

Los resultados obtenidos en esta prueba de Kruskal Wallis de la agresividad según la zona de residencia refleja que la única variable que tiene una relación significativa es la Agresividad Verbal con 0,053. Las variables restantes no muestran una diferencia entre la agresividad en cuanto al lugar de residencia de los sujetos.

Tabla 9. Rangos de Kruskal Wallis sobre Agresividad Verbal en relación con la zona de residencia

<b>Rangos de Prueba de Kruskal-Wallis</b>		
<b>Variable</b>	<b>Sexo</b>	<b>Rango Promedio</b>
AQ Agresividad Verbal	CABA	<b>58,67</b>
	GBA	44,22
	Int. de Bs. As.	47,29

En esta tabla, se ve representado que la significación obtenida en la tabla 8 correspondiente a la agresividad verbal, responde a la zona de residencia de la CABA ya que con un rango de 58,67 supera el rango promedio de las demás zonas.

### 5.2.3. Análisis de correlaciones entre variables

Tabla 10. Correlación de Spearman entre agresividad e impulsividad.

<b>Rho de Spearman</b>					
<b>Variables/Sig. (bilateral)</b>	AQ AF	AQ H	AQ I	AQ AV	R. AQ
BIS11 ICA	<b>,004</b> (,287)	<b>,021</b> (,231)	<b>,000</b> (,408)	,716	<b>,000</b> (,361)
BIS11 IM	<b>,058</b> (,190)	<b>,043</b> (,203)	<b>,000</b> (,413)	<b>,007</b> (,269)	<b>,000</b> (,345)
BIS11 INP	<b>,005</b> (,281)	,894	<b>,004</b> (,282)	,996	<b>,019</b> (,235)
R. BIS11	<b>,001</b> (,319)	,068	<b>,000</b> (,472)	,266	<b>,000</b> (,396)

(): coeficiente de correlación de Spearman.

En la tabla 10 puede apreciarse que las subescalas de la Escala de Impulsividad de Barrat (BIS 11) y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (AQ) se encuentran relacionados significativamente. Específicamente, la

subescala AQ AF (Agresividad física) se relaciona estadísticamente con: BIS11 ICA (Impulsividad Cognitiva Atencional) con 0,004; BIS11 IM (Impulsividad Motora) con 0,058; BIS11 INP (Impulsividad No Planeada) con 0,005 y con R. BIS11 (Resultado de la Escala de Impulsividad de Barrat 11) con 0,001. La subescala AQ H (Hostilidad) sólo tiene relación significativa con BIS11 IC con 0,021 y BIS11 IM con 0,043. La subescala AQ I (Ira) se relaciona significativamente con BIS11 IC con 0,000; BIS11 IM con 0,000; BIS11 INP con 0,004 y con R. BIS11 con 0,000. La subescala AQ AV (Agresividad Verbal) sólo posee relación estadística con BIS11 IM. Finalmente, la variable R. AQ (Resultado del Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry), posee relación con todas las subescalas del BIS11: BIS11 IC con 0,000; BIS11 IM con 0,000; BIS11 INP con 0,019 y con R. BIS11 con 0,000.

Tabla 11. Correlación de Spearman entre agresividad e impulsividad con la edad.

<b>Rho de Spearman</b>		
<b>Variable</b>	<b>Sig. Asintótica (bilateral)</b>	<b>Coefficiente de correlación</b>
BIS 11 Impulsividad Cognitiva A	,288	-,107
BIS 11 Impulsividad Motora	,313	-,102
BIS 11 Impulsividad No Planeada	,796	,026
Resultado Final BIS 11	,480	-,071
AQ Agresividad Física	,370	,091
AQ Hostilidad	<b>,007</b>	-,267
AQ Ira	<b>,030</b>	-,217
AQ Agresividad Verbal	,413	-,083
AQ Resultado Final	,100	-,165

En esta tabla se ve representada la relación estadísticamente significativa entre la edad con la Hostilidad con 0,007, y con la Ira con 0,030. El resto de las variables no sugieren una relación significativa con la edad.

## **Conclusión**

Una vez analizados los resultados de la presente investigación, se llega a la conclusión de que la hipótesis de trabajo planteada se confirma. Es decir, no existen diferencias significativas sobre la agresividad e impulsividad con respecto a los usuarios de videojuegos y los no usuarios.

Teniendo en cuenta las variables sociodemográficas en relación con la agresividad e impulsividad, los resultados arrojaron una diferencia en la Agresividad Física con el sexo. También, pudo observarse una correlación indirectamente proporcional entre la edad y la Hostilidad y la Ira. Y, por último, se obtuvo que la Agresividad Verbal posee una relación estadísticamente significativa con la zona de residencia de los sujetos.

## **Discusión**

En este apartado se realizará una integración a modo de síntesis que implique los resultados derivados del análisis estadístico con la hipótesis planteada inicialmente. Se pretende relacionar la hipótesis, los objetivos de la investigación, los resultados con las referencias bibliográficas utilizadas. También, se aspira a dar cuenta de las limitaciones de la investigación, así como también a pensar posibles propuestas a futuro que funcionen para la problemática estudiada.

Desde un inicio esta investigación se planteó indagar si existen diferencias de agresividad e impulsividad entre usuarios de videojuegos en línea y no usuarios. Para ello, la muestra que se utilizó constó de 100 personas residentes de la provincia de Buenos Aires y mayores de 18 años, de las cuales 50 personas eran usuarios, jugadores, del videojuego Overwatch y 50 no jugaban a ningún juego.

Con respecto al modelo de investigación, se optó por una modalidad aplicada, cuantitativa, cuasiexperimental con un diseño transversal o

sincrónico. El promedio de edad obtenido fue de 23,25 años (DT= 4,846 años; Md.= 22; Min= 18; Max= 36).

La hipótesis inicial rezaba que los niveles de agresividad e impulsividad entre usuarios de videojuegos y no usuarios no presentan diferencias significativas. Mientras que el objetivo general se focalizó en analizar la relación entre agresividad e impulsividad en usuarios de videojuegos en línea y no usuarios. Los objetivos específicos se centraron en indagar, describir y comparar los niveles de agresividad e impulsividad en la población de la muestra. También a hacer una relación con los datos sociodemográficos y el comportamiento de las subescalas de los instrumentos utilizados.

Entonces, teniendo en cuenta que la impulsividad se define como aquel comportamiento o actitud en la que el sujeto se rige por sus impulsos y actúa irreflexivamente (American Psychiatric Association, 2000). Y, que se entiende agresividad por la tendencia o conjunto de tendencias que derivan en conductas reales o fantasmáticas, que apuntan a producirle daño a otra persona, humillarlo, destruirlo, entre otras cosas (Laplanche y Pontalis, 2004). Se realizó una correlación entre las variables de los instrumentos utilizados, incluyendo sus subescalas.

De esta manera, se demostró que existe relación significativa estadísticamente entre ambos instrumentos. Específicamente, la Escala de Impulsividad de Barrat 11 (BIS 11) y sus subescalas: Impulsividad cognitiva atencional, Impulsividad motora, Impulsividad no planeada; poseen relación significativa con El cuestionario de agresividad de Buss y Perry (AQ) y sus subescalas Agresividad física e Ira. La dimensión Hostilidad del AQ obtuvo un pn significativo con la impulsividad cognitiva atencional y con la impulsividad motora. Y, la escala restante del AQ, la Agresividad verbal, sólo encontró relación significativa con la impulsividad motora. Se destaca, además, que todas las escalas y el puntaje final del BIS 11 se relacionan significativamente con el puntaje final del AQ. Los coeficientes de las correlaciones fueron en todos los casos nombrados, positivos, por lo que se puede afirmar que se

correlacionan en forma directamente proporcional. Es decir, que a medida que sube la impulsividad también sube agresividad, y viceversa.

Barrat (1994) en su teoría de la agresividad impulsiva, destacó que la ira y la hostilidad, dimensiones de la agresividad, están muy ligadas con la respuesta rápida (impulsividad cognitiva atencional), de parte de un sujeto ante un determinado hecho. En este sentido, la ira, sería un sentimiento que se forma en base a la hostilidad, es pasajero y puede visualizarse a través de rasgos faciales y cambios en el tono de voz; e involucra la presencia de pensamientos y sentimientos. Por su parte, la Hostilidad representa una actitud negativa hacia otras personas, se caracteriza por evaluaciones desfavorables (Buss y Perry, 1992; Berkowitz, 1994).

Según Barrat (1994), los adultos tienen predisposición a seleccionar una respuesta agresiva en ciertas circunstancias en las que existe un factor sorpresa o desconocido. Si dicha circunstancia se enlaza con creciente impulsividad, es así como el sujeto se ve imposibilitado de producir una respuesta adaptativa rápida. En pocas palabras, los niveles de agresividad aumentan si la impulsividad aumenta, tal como sugieren los resultados obtenidos en la presente investigación. El autor, además, propone que las dimensiones de la agresividad estarían más relacionadas con las respuestas cognitivas emocionales, y las dimensiones de la impulsividad con las respuesta conductuales y situacionales.

Siguiendo con los resultados en relación con los objetivos específicos, tomando la edad se la correlacionó con la agresividad y la impulsividad, así como con sus subescalas. Se obtuvo significación estadística con la dimensión Hostilidad e Ira de la agresividad, con coeficientes de correlación negativos. Entonces, se dice que las variables se correlacionan en forma indirectamente proporcional. En este caso de la edad, se observa que a medida que la edad es mayor, menores son los niveles de hostilidad e ira. Flores, et. al. (2012) sostienen, tratando la relación de la edad y a la agresividad, que los adolescentes de nivel secundario presentan niveles de agresividad altos, pero que en etapa preescolar y en la universidad los niveles son más bajos, lo cual

se representaría como una especie de montaña rusa respecto a la manifestación de la violencia a lo largo del crecimiento. La muestra de ésta investigación está compuesta en su mayoría por jóvenes que se encuentran terminando el secundario y comenzando una etapa universitaria (entre los 18 y 23 años, se ubica el 57% de la población de la muestra), por lo cual, es correspondiente el resultado obtenido.

Tomando en cuenta el sexo, se hizo un análisis de muestras con las variables estudiadas y sus dimensiones. Los resultados reflejaron una relación estadísticamente significativa con la subescala agresividad física perteneciente a la agresividad. Este resultado podría deberse a que los hombres presentan mayor predisposición a la agresividad física que las mujeres, ya que varios autores (Mazur y Booth, 1998, Hess y Hagen, 2006) sostienen que se trata de cuestiones biológicas: la agresividad física en los hombres se relaciona con el nivel de testosterona presente en ellos.

Como última variable sociodemográfica se tomó la zona de residencia. Al hacer un análisis de muestras con la agresividad y la impulsividad, se pudo apreciar que tiene una relación significativa con la agresividad verbal, concretamente con la zona de la CABA. Se conjetura, que podría deberse a cuestiones más personales de cada sujeto tales como el nivel de educación, su nivel socioeconómico, o a factores como la temperatura, el hacinamiento, o el ruido de la zona en la que reside (Berkowitz, 1996). Los factores nombrados anteriormente, podrían contribuir a un aumento de la agresividad, en este caso, verbal.

En respuesta a la hipótesis de trabajo planteada inicialmente y a los objetivos implicados, puede decirse que no hay relación significativa entre la agresividad e impulsividad entre los usuarios de videojuegos en línea y los no usuarios, por lo que se confirma la hipótesis. El análisis estadístico realizado no sugirió una correspondencia importante con respecto a las diferencias entre ambos grupos. Por lo tanto, se corrobora que el uso de videojuego no tendría influencia en los niveles de agresividad e impulsividad en los sujetos. Dicha confirmación concuerda, correspondiente a la agresividad, con los resultados

de las investigaciones de Letona (2012), Luque y Almada (2006) y Tejeiro, et. al. (2009), en los que se resaltaba que, si existía agresividad, no persistía más allá del ámbito del juego, es decir, no afectaba al sujeto en su vida social.

Para concluir, se resalta que el avance de la tecnología, así como el campo de los videojuegos, es imparable; constantemente salen al mercado nuevos juegos que en algunos casos llegan a revolucionar la industria de los videojuegos. Por lo tanto, es importante seguir estudiando este fenómeno que crece día a día, y que influye en la vida de los sujetos de diferentes formas, para tener conocimiento y control de las problemáticas que se presenten. De esta manera, podría perfeccionarse el modo de accionar y enfrentar adecuadamente esta dificultad. Es imprescindible el desarrollo e implementación de métodos tanto virtuales como reales que reduzcan y/o auxilien el impacto de los aspectos negativos de los videojuegos.

## Referencias bibliográficas

- American Psychiatric Association (2000). *Diagnostic and statical manual of mental disorders 4th Ed.* Washington, DC, USA: American Psychiatric Association (text revision).
- Anderson, C., Anderson, D. (1984). Ambient temperature and violent crime: tests of the linear and curvilinear hypotheses. *Journal of Personality and Social Psychology*, 46, 91-97.
- Anderson, C., Bushman, B. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27-51.
- Anderson, K. (1990). Arousal and the inverted-U hypothesis: A critique of Neiss' "Reconceptualizing arousal". *Psychological Bulletin*, N°, 96-100.
- Andrés-Pueyo, A.; Pérez, M. & Vigil-Colet, A. (2004). *Estudios de baremación y análisis de la estructura del BIS-10*. Documento presentado en la VIII European Conference on Psychological Assesment, Benalmádena, España.
- Andreu, J., Peña, M. y Graña, J. (2002). *Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión*. Recuperado el 15 de septiembre de 2015 de: <http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=751>
- Baron, R., Richardson, D. (1994). *Human aggression*. New York: Plenum Press.
- Barratt, E. (1985). Impulsiveness subtraits: Arousal and information processing. En J. Spence e Izard (Eds.), *Motivation, emotion and personality* (pp. 137-146). Amsterdam: Elsevier.
- Barratt, E. (1991). Measuring and predicting aggression within the context of a personality theory. *Journal of Neuropsychiatry*, 3, 535-539.
- Barratt, E. (1994). Impulsiveness and aggression. En J. Monahan & H. J. Steadman (Eds.), *Violence and mental disorder: developments in risk assessment* (pp. 61-79). Chicago: The University Chicago Press.

- Barratt, E., Patton, J. (1983). Impulsivity: Cognitive, behavioral and psychophysiological correlates. En M. Zuckerman (Ed.), *Biological bases of sensation seeking, impulsivity and anxiety* (pp. 17-122). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Berkowitz, L. (1993). Pain and aggression: some findings and implications. *Motivation and Emotion*, 17, 277-293.
- Berkowitz, L. (1994). Is something missing? Some observations prompted by the cognitive-neoassociationist view of anger and emotion. En R. Huesman (Ed.), *Aggressive Behavior. Current Perspectives* (pp. 35-60). New York: Plenum
- Berkowitz, L. (1996). *Agresión. Causas, consecuencias y control*. Bilbao, España: Editorial Desclée de Brouwer.
- Bordalejo, D., Boullosa, O., Hadid, E., Puricelli, M., Romero, E., Tennenhaus, L., Vieitez, A., Vázquez, G. (2012). Correlación entre impulsividad, temperamento, carácter y performance neurocognitiva en pacientes bipolares eutímicos. *Revista Argentina de Clínica Neuropsiquiátrica Alcmeon*, 18 (1).
- Buendía, A. (2014). Análisis de la expansión transmedia y la figura del prosumidor en los juegos MMO: El caso de League of Legends. Trabajo fin de máster en Comunicación de Industrias Creativas. Universidad de Alicante, Alicante, España.
- Buss, A., Perry, M. (1992). *The aggression questionnaire*. *Journal of personality and Social Psychology*, 63, 452-459.
- Cohen, L., Felson, M. (1979). Social change and crime rate trends: A routine activity approach. *American Sociological Review*, 44, 558-608.
- Etxeberría, F. (2011). *Videojuegos violentos y agresividad*. *Revista Pedagogía social*. Recuperado el 13 de mayo de 2015 de: [http://upo.es/revistas/index.php/pedagogia\\_social/article/view/55/51](http://upo.es/revistas/index.php/pedagogia_social/article/view/55/51)

- Eysenck, S., Eysenck, H. (1977). The place of impulsiveness in a dimensional system of personality description. *British Journal of Social and Clinical Psychology*, 16, 57-68.
- Flores, M., Vargas, E., Yedra, L., Zárate, L. (2012). *Comportamiento agresivo en estudiantes de 4 hasta 22 años de edad de Xalapa-México. Revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 9.
- Folino, J., Escobar-Córdoba, F., Castillo, J. (2006). Exploración de la validez de la escala de impulsividad de Barratt (BIS 11) en la población carcelaria argentina. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 35 (2).
- Hess, N., Hagen, E. (2006). Sex differences in indirect aggression. Psychological evidence from young adults. *Evolution and Human Behavior*, 27, 231-245.
- Laplanche, J., Pontalis, J. (2004). *Diccionario de psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós.
- Letona Méndez, M. (2012). Agresividad en adolescentes ciberadictos (estudio realizado con adolescentes que asisten a videojuegos de la zona 3 del municipio de Mazatenango, Sushipéquez). Tesis de licenciatura en psicología. Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, Guatemala.
- Luengo, M.; Carrillo de la Peña, M. & Otero, J. (1991). The components of impulsiveness: a comparison of the I.7 Impulsiveness Questionnaire and the Barratt Impulsiveness Scale. *Personality and Individual Differences*, 12, 657-667.
- Luque, L., Almada, I. (2006). *Videojuegos en red: la violencia y los adolescentes*. XIII Jornadas de Investigación y Segundo Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Marco, C., Choliz, M. (2012). Impulsividad y dependencia de videojuegos en adolescentes. *Aportaciones recientes al estudio de la motivación y las emociones*. Recuperado el 20 de mayo de 2015 de:

[http://www.researchgate.net/profile/Jose\\_Mestre2/publication/230867365\\_VII\\_SPANISH\\_MOTIVATION\\_AND\\_EMOTION\\_ASSOCIATION\\_PROCEEDINGS/links/0912f50589d4f51f10000000.pdf#page=57](http://www.researchgate.net/profile/Jose_Mestre2/publication/230867365_VII_SPANISH_MOTIVATION_AND_EMOTION_ASSOCIATION_PROCEEDINGS/links/0912f50589d4f51f10000000.pdf#page=57)

- Mazur, A. & Booth, A. (1998). Testosterone and dominance in men. *Behavior & Brain Sciences*, 21, 353-397.
- Oliva, L, Rivera, E., León, D., Calderón, M. (2011). Diferencias y similitudes en la manifestación de la violencia escolar desde la primaria hasta la universidad. *Memorias del Congreso de Investigación de AcademiaJournals.com*. 3 (2).
- Olweus, D. (1991). Bully/victim problems among schoolchildren: Basic facts and effects of a school-based intervention program. En D. Pepler & K. Rubin (Eds.), *The development and treatment of childhood aggression* (pp. 411-448). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Oquendo, M., Baca-García, E., Graver, R., Morales, M., Montalvan, V., Mann, J. (2001). Spanish adaptation of the Barratt Impulsiveness Scale (BIS-11). *European Journal of Psychiatry*, 15 (2).
- Patton, J., Stanford, M. y Barratt, E. (1995). Factor structure of the Barratt impulsiveness scale. *Journal of clinical Psychology*, 6, 768-774.
- Riot Games, web official. <http://www.riotgames.com/>
- Smith, T. W. (1994). Concepts and methods in the study of anger, hostility, and health. En A. W. Siegman & T. W. Smith (Eds.), *Anger, hostility, and the heart* (pp. 23-42). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Spielberger, C. D. (1988). *State-trait anger expression inventory professional manual*. Odessa, FL: Psychological Assessment Resources.
- Stanford, M. S. & Barratt, E. S. (1996). Verbal skills, finger tapping, and cognitive tempo define a second-order factor of temporal information processing. *Brain and Cognition*, 31, 35-45.

Tejeiro Salguero, R., Pelegrina del Río, M. y Gómez Vallecillo, J. (2009). *Efectos psicosociales de los videojuegos*. *Revista Comunicación*. Recuperado el día 14 de mayo de 2015 de: [http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16\\_Efectos\\_psicosociales\\_de\\_los\\_videojuegos.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf)

Vieytes, R. (2004). *Metodología de la investigación en organizaciones, mercado y sociedad*. *Epistemología y técnicas*. Buenos Aires: Editorial de las Ciencias.

# Anexo

*Este cuestionario forma parte de una investigación llevada a cabo por una alumna de la carrera Licenciatura en Psicología de la Universidad Abierta Interamericana. Es con fines meramente académicos, por lo cual, no habrá devolución de resultados ni un análisis individual. Sus respuestas serán totalmente ANÓNIMAS, y su información, resguardada. El cuestionario está dirigido a personas mayores de 18 años, residentes de la Provincia de Buenos Aires, Argentina. Su colaboración es muy importante.*

**NOMBRE (opcional):** \_\_\_\_\_ **EDAD:** \_\_\_\_\_ **SEXO:** F M  
**LUGAR DE RESIDENCIA:** \_\_\_\_\_  
**¿Usted es usuario de videojuegos online?** SI NO

**PARTE 1** (Escala de Impulsividad de Barratt 11, 1998)

Las personas son diferentes en cuanto a la forma en que se comportan y piensan en distintas situaciones. En esta sección se enumeran algunas actividades y pensamientos. Lea cada oración y marque con una "X" la opción que usted considere que más se adecua a su forma de actuar y pensar. Por favor, no se detenga demasiado tiempo en ninguna de las oraciones. No hay respuestas correctas o incorrectas. Responda rápida y honestamente. Muchas gracias.

		Raramen -te o nunca	Ocasional -mente	A menudo	Siempre o casi siempre
1	Planifico mis tareas con cuidado.				
2	Hago las cosas sin pensarlas.				
3	Casi nunca me tomo las cosas a pecho (no me perturbo fácilmente).				
4	Mis pensamientos pueden tener gran velocidad (mis pensamientos van muy rápido en mi mente).				
5	Planifico mis viajes (actividades) con antelación.				
6	Soy una persona con autocontrol.				
7	Me concentro con facilidad.				
8	Ahorro con regularidad.				
9	Se me hace difícil estar quieto/a por largos períodos de tiempo.				
10	Pienso las cosas cuidadosamente.				
11	Planifico para tener un trabajo fijo (me esfuerzo para asegurarme que tendré dinero para mis gastos).				
12	Digo las cosas sin pensarlas.				
13	Me gusta pensar sobre problemas complicados (me gusta pensar sobre problemas complejos).				
14	Cambio de trabajo frecuentemente (no me quedo en el mismo trabajo por largos períodos de tiempo).				

15	Actúo impulsivamente.				
16	Me aburro con facilidad tratando de resolver problemas en mi mente (me aburre pensar en algo por demasiado tiempo).				
17	Visito al médico y al dentista con regularidad.				
18	Hago las cosas en el momento en que se me ocurren.				
19	Soy una persona que piensa sin distraerse (puedo enfocar mi mente en una sola cosa por mucho tiempo).				
20	Cambio de vivienda a menudo (me mudo con frecuencia o no me gusta vivir en el mismo sitio por mucho tiempo).				
21	Compro cosas impulsivamente.				
22	Termino lo que empiezo.				
23	Camino y me muevo con rapidez.				
24	Resuelvo los problemas experimentando (resuelvo los problemas empleando una posible solución y viendo si funciona).				
25	Gasto en efectivo o a crédito más de lo que gano (gasto más de lo que gano).				
26	Hablo rápido.				
27	Tengo pensamientos extraños cuando estoy pensando (a veces tengo pensamientos irrelevantes cuando pienso).				
28	Me interesa más el presente que el futuro.				
29	Me siento inquieto/a en clases o charlas (me siento inquieto/a si tengo que oír a alguien hablar demasiado tiempo).				
30	Planifico el futuro (me interesa más el futuro que el presente).				

**PARTE 2** (Cuestionario de agresividad de Buss y Perry, 1992)

A continuación, encontrará una serie de oraciones. Lea cada una y marque la opción que mejor explique su forma de comportarse con una "X". Por favor, no se detenga demasiado tiempo en ninguna de las oraciones. No hay respuestas correctas o incorrectas. Responda rápida y honestamente. Muchas gracias.

		Completamente verdadero para mi	Completamente falso para mi	Bastante falso para mi	Ni verdadero ni falso para mi	Bastante verdadero para mi
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.					
4	A veces soy bastante envidioso.					
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.					
7	Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación.					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.					
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
13	Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal.					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos.					
15	Soy una persona apacible (tranquila).					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					

18	Mis amigos dicen que discuto mucho.					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.					
20	Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.					
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegaremos a pegarnos.					
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón.					
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.					
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.					
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.					
27	He amenazado a gente que conozco.					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.					
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.					