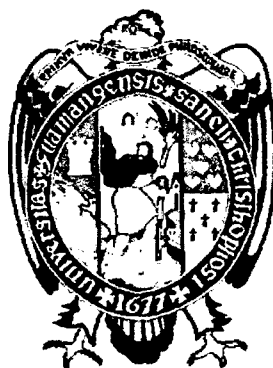


**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE
HUAMANGA**

FACULTAD DE ENFERMERÍA

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE ENFERMERÍA



**“VIDEOJUEGOS RELACIONADO A LA CONDUCTA AGRESIVA EN
ADOLESCENTES USUARIOS DE LAS CABINAS DE INTERNET.
ASOCIACIÓN LOS OLIVOS - SAN JUAN BAUTISTA. AYACUCHO -
2014.”**

Tesis para optar título profesional de:

LICENCIADA EN ENFERMERÍA

Presentado por:

Bach. CAHUANA CANCHARI, María Deisi

Bach. CLAUDIO ALANYA, Nidia Celica

Ayacucho – Perú

2014

DEDICATORIA

*A Dios por todas las bendiciones, fortaleza y esperanza que me
brinda.*

*A mis maestros de toda la vida, mis padres, por todo el apoyo que
me brindaron en las diferentes etapas de mi estudio y vida, que
sin ellos no sería lo que soy ahora, los amo.*

A mis hermanos, tíos y primos por todo su apoyo.

*A mis profesores quienes compartieron sus conocimientos y me
guiaron en el camino de mi carrera profesional.*

Deisi

El presente trabajo de investigación está dedicado a

Dios por ser la luz que guía mi camino, mis padres

Juan y Rosa por su amor, confianza y

perseverancia, porque me enseñaron que en la vida

hay que esforzarse para lograr nuestros objetivos. A

mi esposo e hijo que son el motor y motivo de seguir

adelante.

Nidia

AGRADECIMIENTO

A Dios, por su infinito amor que nos dio la fortaleza para no fallecer ante los obstáculos que se nos presentaron.

A nuestra alma mater Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, quien nos acogió para formarnos como profesionales.

A la Facultad de Enfermería forjadora de profesionales competentes, de igual manera a nuestros queridos profesores por la gran cantidad de tiempo, experiencia y consejos entregados.

A nuestro asesor, Lic. Enf. Indalecio Tenorio Acosta por su incansable paciencia, asesoría y sugerencias durante el desarrollo de la investigación.

A nuestras familias, que desinteresadamente depositaron su confianza en nosotras, para mejorar nuestras vidas con cultura y ética.

A los administradores y usuarios de las cabinas de internet, por permitirnos compartir sus vivencias.

“VIDEOJUEGOS RELACIONADO A LA CONDUCTA AGRESIVA EN ADOLESCENTES USUARIOS DE LAS CABINAS DE INTERNET. ASOCIACION LOS OLIVOS - SAN JUAN BAUTISTA. AYACUCHO - 2014.”

Autoras: CAHUANA CANCHARI, María Deisi. ⁽¹⁾
CLAUDIO ALANYA, Nidia Celica. ⁽²⁾

RESUMEN

Objetivo: Determinar la relación entre los videojuegos y la conducta agresiva de los adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación los olivos - San Juan Bautista. Ayacucho - 2014.- **Material y Métodos:** Enfoque cuantitativo, Tipo analítico, Nivel: descriptivo y de diseño transversal. La población estuvo constituida por los adolescentes de 10 – 19 años que hacen uso de videojuegos, en las cabinas de internet: Ciberneilwil, masternet y will de la asociación los Olivos del Distrito de San Juan Bautista. Ayacucho – 2014. La muestra es no probabilístico intencional constituido por 110 adolescentes. La técnica de recolección de datos es la entrevista estructurada y la aplicación del test. Para determinar el tipo de videojuego que practican los adolescentes, se utilizó como instrumento de recolección de datos, un cuestionario estructurado, constituido por 6 ítems y para determinar la conducta agresiva de los adolescentes, se aplicó el test de valoración de la agresividad, constituida por 20 ítems. **Resultados:** del estudio se concluye que, respecto al tipo de videojuego que prefieren jugar los adolescentes usuarios de las cabinas de internet un 80.9% prefieren videojuegos de contenido violento (Dota II, Counter) altamente nocivos para la salud mental de los adolescentes. El 57.3% de adolescentes usuarios de videojuegos presentan conducta agresiva y el 35.5% vienen jugando más de 2 años. El 40% de adolescentes usuarios de los videojuegos, juegan de 5 a más veces por semana y predomina en 36.4% la conducta agresiva. El 39.1% de adolescentes usuarios de videojuegos juegan por espacio de 3 a más horas por día y predomina en 36.4% la conducta agresiva. Por lo tanto existe, relación directa entre los videojuegos y la conducta agresiva en adolescentes usuarios de las cabinas de internet, hecho que se demuestra con la aplicación de la prueba estadística Chi Cuadrado (X^2), de independencia al 95% de confianza. ($P < 0.05$).

Palabras claves: Videojuegos, conducta agresiva, adolescentes.

1. Bachiller en Cs. de la Enfermería – Delimari_19@hotmail.com

2. Bachiller en Cs. de la Enfermería – Nidia_228@hotmail.com

ABSTRACT

"VIDEO RELATED TO AGGRESSIVE BEHAVIOR IN ADOLESCENT USER INTERNET BOOTHS. ASSOCIATION OLIVES - SAN JUAN BAUTISTA.AYACUCHO - 2014."

Authors: CAHUANA, M. ⁽¹⁾
CLAUDIO, N. ⁽²⁾

ABSTRACT

The present investigation is aimed at determining the influence of video games on aggressive behavior of adolescents users internet booths. Olives Association - San Juan Bautista.Ayacucho - 2014.

Strasburger, Jordan and Donnerstein (2010) are consistent and indicate that at present more than 50% of video games have violent content. Thus, it appears that there is growing tolerance to the use of video games that promote violence, especially at early ages. American Psychological Association, reports that research shows that there is a positive correlation between the practice of violent video games and subsequent aggressive behavior.

In Ayacucho (2012), adolescents with adding video games are 95%, and with a preference of 91% of violent video games. The 46% of teens whose ages range of 17 - 19 years prefer violent video games. The 52% of teenagers violent video games users have aggressive behavior. Material and Methods: This research is a quantitative approach, type of application, level of descriptive and cross-sectional design. The population consisted of all adolescents aged 10 - 19 years who use video games with violent and nonviolent formats in cabins internet: Cibernelwil, Masternet and will association Olives District of San Juan Bautista. Ayacucho - 2014 and a sample composed of 110 adolescents, the application of the instrument was carried out from 05 to 20 April - 2014. Results: Regarding the type of game you prefer to play 80.9% of adolescents prefer violent video game content and 19.1% play video games non violent content. With regard to the conduct adopted teens, 57.3% have aggressive behavior and 42.7% adopt a non-aggressive behavior. Concluding that there is direct relationship between video games and aggressive behavior in adolescent users of internet booths, a fact that is demonstrated by the application of the statistical test Chi Square (X^2), independence at 95% confidence. ($P<0.05$).

Keywords: Games, aggressive behavior, adolescents.

-
1. Bachelor of Cs. Nursing - Delimari_19@hotmail.com
 2. Bachelor of Cs. Nursing - Nidia_228@hotmail.com

INDICE

	Pág.
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTOS	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO II: REVISIÓN DE LA LITERATURA	15
CAPÍTULO III: MATERIAL Y MÉTODOS	38
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	43
CAPITULO V: DISCUSIÓN	55
CONCLUSIONES	69
RECOMENDACIONES	71
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	72
ANEXOS	75

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La conducta agresiva, como efecto de la práctica de videojuegos violentos, constituye un problema de la salud pública a nivel mundial, por la rápida masificación de los cibernautas, sobre todo en la población de niños y adolescentes.

La preocupación acerca de sus posibles efectos de los videojuegos sobre las personas ha crecido velozmente desde el comienzo de la rápida extensión de las prácticas con estos artefactos a partir de los años setenta del pasado siglo XX. Multitud de estudios se han centrado en demostrar sus posibles efectos negativos, como es el caso de la presunta relación entre videojuegos violentos y conductas agresivas, o su influencia en el rendimiento académico bajo de los adolescentes y niños. (Mc Luhan, 1996).

Hablar de conducta agresiva en la población adolescente, es prioritario, porque durante la infancia y la adolescencia se modelan los patrones de sentimientos y pensamientos, así como el comportamiento, que al concluir la etapa de la adolescencia integran la personalidad definida. Esta es la razón,

del porque los adolescentes deben tener un buen referente (familia, trabajo, entorno social y hábitos lúdicos) para modelar su personalidad en pro de su salud psicológica y social; sin embargo, existen móviles contextuales como los videojuegos violentos que pueden modificar la conducta de los adolescentes, al grado de intensificar la agresividad. (Mendoza & Quispe, 2003).

Según resultado de las investigaciones, los videojuegos han sido responsabilizados de ser la causa del incremento de conductas agresivas en las personas debido precisamente a esta inmersión y al hecho de que las acciones violentas son repetidamente premiadas por el juego. (Krcmar y Lachlan, 2009).

Los videojuegos han tomado gran peso en los últimos tiempos en la vida de niños y adolescentes. Es realmente sorprendente observar como en la actualidad los jóvenes prefieren su “playstation” y han dejado atrás los libros, la convivencia familiar, los deportes, fiestas, actividades artísticas, etc: formando parte de la cultura Light, ya que vuelven al individuo materialista y superficial, además de que se adjudican una definición errónea en los conceptos como: seguridad, autoestima y poder. (Douglas Gentile, 2005).

En la literatura al respecto, cabe destacar las voces de alarma de la APA (American Psychological Association), para quien las investigaciones demuestran que existe una correlación positiva entre la práctica de los videojuegos violentos y la conducta agresiva posterior. (Etxeberria, 2008).

Strasburger, Jordan y Donnerstein (2010), concuerdan e indican que en la actualidad más del 50% de los videojuegos tienen un contenido violento. De esta forma, se observa que cada vez existe mayor tolerancia a la utilización de videojuegos que promueven la violencia, especialmente en edades tempranas. (Moncada & Chacón, 2012).

En el Perú en el último año se duplicó el número de menores atendidos en hospitales públicos por adicción a videojuegos, según informe del director de salud mental del Ministerio de Salud, detalló que durante el año 2013 se recibieron 841 casos de niños y adolescentes con problemas de adicción a videojuegos, de esta cifra, 272 correspondieron a menores de 18 años y, dentro de esta cantidad, 71 niños tenían un rango de 7 a 10 años. Si se compara con las estadísticas del año 2012 los casos de menores de 18 años fueron 225 y 35 menores de 10 años, existe un incremento preocupante del grupo de menores de edad y ello es una consecuencia de una grave problemática familiar y social de los niños y adolescentes en nuestro país. (Carlos Bromley 2013).

En la Región de Salud de Ayacucho, estadísticamente no existe ninguna información sobre la problemática en estudio, a pesar, que ya se evidencia los problemas de salud mental en los niños y adolescentes a consecuencia del uso descontrolado de los videojuegos con la proliferación de videojuegos en Red que se ofrecen en las cabinas de Internet y el poco interés de las instituciones que deben velar sobre este problema. La demanda de este servicio es de escolares y adolescentes a toda hora del día, razón, por el

cual es un hecho real, no encontrar cabinas de Internet para acceder a información porque el mayor porcentaje de ellas, son ocupadas por escolares y adolescentes, precisamente para los videojuegos en Red.

Nombres como Dota, Starcraft y Counter Strike, son algunas frases que forman parte del vocabulario habitual de cientos de adolescentes que son atraídos por el particular grado de violencia de estos videojuegos que se ofrecen abiertamente en las cabinas de internet. (Mendoza & Quispe, 2004).

De acuerdo al análisis de las lecturas citadas y el incremento de la conducta agresiva en los adolescentes, motivaron nuestro interés de investigar: ¿Existe relación entre videojuegos y la conducta agresiva en adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación los Olivos - San Juan Bautista. Ayacucho - 2014?

Por tanto se plantearon los siguientes objetivos:

Objetivo General:

Determinar la relación entre los videojuegos y la conducta agresiva de los adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación Los Olivos - San Juan Bautista. Ayacucho – 2014.

Objetivos Específicos:

1. Identificar los tipos de videojuegos que utilizan los adolescentes usuarios de las cabinas de internet en la Asociación Los Olivos - San Juan Bautista, Ayacucho - 2014.

2. Identificar la preferencia de los tipos de videojuego según edad de los adolescentes usuarios de las cabinas de internet en la Asociación Los Olivos - San Juan Bautista, Ayacucho - 2014.
3. Cuantificar a los adolescentes usuarios de las cabinas de internet con conducta agresiva en la Asociación Los Olivos - San Juan Bautista, Ayacucho - 2014.
4. Establecer la relación entre los videojuegos y la conducta agresiva que adoptan los adolescentes usuarios de las cabinas de internet según: Tiempo de uso, frecuencia de uso y número de horas por día. Asociación Los Olivos - San Juan Bautista, Ayacucho - 2014.

Las hipótesis planteadas fueron:

H_i: Existe relación directa entre los videojuegos y la conducta agresiva en adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación los Olivos - Distrito San Juan Bautista. Ayacucho - 2014.

H_o: No existe relación directa entre los videojuegos y la conducta agresiva en adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación los Olivos - Distrito San Juan Bautista. Ayacucho - 2014

Para el presente estudio se empleó un diseño de investigación de tipo analítico, descriptivo prospectivo y transversal. Se utilizó como técnica de recolección de datos la encuesta y test. Como instrumento, el cuestionario estructurado, test de valoración de la agresividad. Cuya validez del

contenido y constructo de ambos instrumentos fueron determinados a través de juicio de expertos. La **Muestra** constituida por 110 adolescentes de 10 - 19 años que acudieron a las cabinas de internet: Ciberneilwil, masternet y will de la Asociación los Olivos - Distrito San Juan Bautista. Ayacucho - 2014.

El análisis de datos se realizó a través de la aplicación de la prueba estadística Chi Cuadrado, concluyendo que existe relación directa entre los videojuegos y la conducta agresiva en adolescentes usuarios de las cabinas de internet, hecho que se demuestra con la aplicación de la prueba estadística Chi Cuadrado (X^2), de independencia al 95% de confianza. ($P < 0.05$)

Los resultados del estudio se concluye que, respecto al tipo de videojuego que prefieren jugar los adolescentes usuarios de las cabinas de internet un 80.9% prefieren videojuegos de contenido violento (Dota II, Counter) altamente nocivos para la salud mental de los adolescentes. El 57.3% de adolescentes usuarios de videojuegos violentos presentan conducta agresiva y el 32.6% vienen jugando de 1 a 2 años. El 49.4% de adolescentes usuarios de los videojuegos violentos, juegan de 5 a más veces por semana y predomina en 38.2% la conducta agresiva. El 34.8% de adolescentes usuarios de videojuegos violentos juegan por espacio de 3 a más horas y predomina en 31.5% la conducta agresiva.

Por lo tanto se concluye que, existe relación directa entre los videojuegos y la conducta agresiva de los adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación los olivos- Distrito San Juan Bautista. Ayacucho-2014.

Durante el desarrollo del presente trabajo, se presentaron dificultades en la fase de recolección de datos, por la desconfianza y temor de los dueños de las cabinas a perder los clientes o a ser cerrados.

El presente estudio está estructurado en 5 capítulos; el CAPITULO I: introducción; CAPITULO II: Revisión de la literatura; CAPITULO III: Material y métodos; CAPITULO IV: Resultados; CAPITULO V: Discusión de resultados, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y los anexos.

CAPÍTULO II

2. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES REFERENCIALES

Habiendo revisado la literatura se encontró que existen trabajos de investigación y estudios que tienen relación con el tema a tratar tanto a nivel local, nacional, así como en el extranjero las cuales se mencionaran a continuación:

Allahverdipour, Bazargan, Farhadinasab & Moeini (Irán – 2010), realizaron un estudio de tipo transversal en una muestra de 444 adolescentes, a quienes se les administró un cuestionario acerca de aspectos sociodemográficos, estado mental, comportamiento agresivo, efectos secundarios percibidos con respecto a los videojuegos de ordenador, y conductas de juego, llegando a la siguiente conclusión: En promedio, los adolescentes jugaban videojuegos 6.3 horas por semana y que casi la mitad (47%) jugaban uno o más videojuegos intensamente violentos. También se ha encontrado que las personas que utilizaban videojuegos a edades más tempranas tenían una mayor predisposición a poseer una peor salud mental

y que el comportamiento agresivo percibido por los adolescentes era mayor conforme aumentaba el tiempo de exposición al videojuego.

León Rodrigo y López José (España – 2007), en la investigación titulada: “Los adolescentes y los videojuegos – España”, determino que: La aparición de los videojuegos como forma de entretenimiento de niños y Adolescentes ha suscitado una gran polémica y preocupación acerca de las posibles consecuencias negativas que pudieran tener sobre el desarrollo y la conducta de aquellos que los utilizan con regularidad. Los resultados indican que el grado de implantación de esta actividad es bastante elevado, apareciendo diferencias asociadas al género: la mayoría de videojugadores son chicos, dedicando más del doble de tiempo que las chicas. Por otra parte, videojugadores y no videojugadores no difieren significativamente ni en cuanto al rendimiento académico ni en la estructura básica de personalidad.

Díez Enrique, Terrón Eloína Y Rojo Javier (España - 2007), en una investigación realizada por los autores sobre “La percepción que tienen los jóvenes sobre los videojuegos”, con una muestra de 118 personas (60 chicas y 58 chicos). Aunque sólo el 35% de ellos tenía ordenador en casa, el 60% de ellos afirmaba jugar habitualmente con videojuegos o consolas. El tipo de juego que más utilizaban era el de acción (39%), siendo los que menos los de estrategia (6%) y los educativos (10%). El 92% consideraba que en los juegos de acción hay mucha violencia y describen actos violentos que recuerdan de estos juegos: “atropellar a gente con un coche”, “pegar

tiros en la cabeza del enemigo”, “cortarle la cabeza a unos dinosaurios” o “dar patadas de kárate y que le salga la sangre”.

Klaus Mathiak (Alemania – 2007), estudio realizado en la universidad alemana de Aquisgrán, en una muestra conformada por 13 varones de edades comprendidas entre los 18 y 26 años y que pasaban una media de dos horas al día con ese tipo de juegos. Sus cerebros fueron escaneados con imágenes de resonancia magnética y se analizó su actividad cerebral en relación con cada una de las escenas de los videojuegos. Para el estudio se compararon los ritmos de actividad cerebral antes y durante los combates, con los de otras fases del juego caracterizadas por una menor agresividad. Mathiak descubrió que algunas zonas del cerebro cobraban mayor actividad justo antes de un combate, mientras que la zona “emocional” se paralizaba prácticamente.

Pérez Joaquín e Ignaro Julio (Madrid - España 2006), en su estudio titulado: “Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que desarrollan los videojugadores. Ruiz Instituto Oficial de Radio Televisión, Universidad Europea de Madrid - España”. Concluyo que: Un análisis de la realidad del videojuego en nuestra sociedad a través de las conclusiones del estudio llevado a cabo desde el Observatorio del Videojuego y de la Animación y la Facultad de Comunicación de la Universidad Europea de Madrid. Respecto a la conducta, se presenta un análisis sobre los hábitos de ocio, el videojuego de padres y menores, y la sociabilidad que generan. Sobre las habilidades, se consideran la capacidad de superación, el trabajo en equipo y la destreza

visual. Con un estudio comparativo de visualización de contenidos de violencia no aptos para las edades recomendadas.

Matey Patricia (Madrid - España 2003), en la nota editorial: "Los videojuegos no causan agresividad a largo plazo en los jugadores" Menciona: Un estudio publicado en la JournalClinical of Pedidtrics y liderado por la doctora Funk en 1993. Con una muestra de 357 adolescentes, concluyo que: Un 32% prefería los juegos de la categoría de violencia fantástica y un 17% los de violencia humana, mientras que solo un 2% escogió juegos educativos. En este sentido, el informe de la UNESCO: global media violentos, adaptan una conducta agresiva durante el juegos, pero no necesariamente es duradera.

Fleming Y Wood (Australia – 2001), en su estudio "Cambios en el comportamiento luego de la exposición a videojuegos violentos". Con una muestra de 71 niños con edades entre 8 y 12 años, a quienes sometieron a tres condiciones experimentales. En una ocasión, los niños debían jugar un juego de papel y lápiz. En una segunda ocasión, debían jugar un videojuego no violento; y en una tercera ocasión debían jugar un videojuego violento. Los investigadores midieron el grado de excitación en niños y niñas por medio de la frecuencia cardiaca. Se encontró que la frecuencia cardiaca era mayor luego de jugar el videojuego violento en comparación con las otras dos condiciones experimentales, y que este hallazgo era especialmente dramático para las niñas.

Rocha Jorge (Nicaragua – 2000), en la investigación titulada: “Influencia que ejercen los videojuegos en el comportamiento de los estudiantes del Colegio Madre del Divino Pastor, Diriamba Carazo, Nicaragua, entre las edades de 12 a 19 años”. Concluye que: Los adolescentes han mostrado diferentes conductas en referencia a los videojuegos que emplean tales como la imitación en algunos casos, agresividad según el personaje que observa en el videojuego. Por otro lado pueden tener beneficios si se utilizan de manera adecuada, no solamente ayudando al niño a socializar con mayor facilidad, sino también en aprendizaje.

Cárdenas Verónica, Cosiata Graciela y Livia Sandra (Lima – Perú 2011), en su tesis titulada: “Contenidos violentos de videojuegos asociados a la conducta agresiva en adolescentes de 11 a 18 años de la institución educativa 2005, Comas - Lima”. Cuyo objetivo fue determinar el nivel de exposición a contenidos violentos de videojuegos y su asociación con la conducta agresiva en adolescentes, siendo un estudio descriptivo y de corte transversal, con una muestra de 115 adolescentes, del cual se llegó a la siguiente conclusión: El 93.3% presentó conductas agresivas, entre el total de escolares con alto nivel de exposición a contenidos violentos de videojuegos, existiendo asociación entre el nivel de exposición a contenidos violentos de videojuegos y la conducta agresiva en los adolescentes de 11 a 18 años.

En el año 2007 la Compañía Peruana de Estudios de Mercado y Opinión Pública S.A.C (CPI), encontró que el 76,3% de adolescentes de Lima entre 11 y 18 años de edad juegan videojuegos diariamente en cabinas de internet

donde se ofrecen juegos en red, de los cuales un 66% de adolescentes manifiestan conductas agresivas.(CPI, 2007)

Cruzado Lizardo, Matos Luis, Kendall Rommy (Lima – Perú 2006), en la investigación titulada “Adicción a internet”: Perfil clínico y epidemiológico de pacientes hospitalizados en el Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado – Hideyo Noguchi. Lima – Perú, La edad promedio fue 11 ± 18 años. Se concluye que: Los rasgos de personalidad más frecuentes fueron los antisociales (40%). Tres pacientes sufrieron tuberculosis pulmonar durante su adicción. Hubo historia de disfunción familiar en 80% de los pacientes y 56,7% tuvo antecedentes psiquiátricos familiares. El 83,3% de pacientes inició el uso de internet cuando menos dos años antes del ingreso y el 50% se conectaba más de 6 horas diarias. El 90 % de pacientes se abocaba prioritariamente a los juegos en red. Los síntomas principales fueron irritabilidad (80%) y merma de rendimiento académico (76,7%). La mayor comorbilidad se halló con trastornos afectivos (56,7%). Seis (2%) presentaron ideación o intento suicida. Trece (43,3%) tuvieron antecedente de uso excesivo de videojuegos.

Mendoza Estela y Quispe Wilder (Ayacucho – 2004), en su investigación titulada: “Violencia de los videojuegos y su relación con la conducta agresiva de los Adolescentes Usuarios de las Cabinas de Internet en el Distrito de Ayacucho, 2003” en Ayacucho, llego a los siguientes resultados: Confirmándose en un 95%. Los videojuegos de mayor preferencia por los adolescentes usuarios de cabinas de Internet constituye en el 43.3% Starcraft y el 40% counter strike. El 91% de los adolescentes prefieren los

videojuegos violentos. 46% de los adolescentes cuyas edades fluctúan de 17 a 19 años prefieren videojuegos violentos. El 52% de adolescentes usuarios de los videojuegos violentos presentan conducta agresiva. El 60.4% de adolescentes usuarios de los videojuegos violentos vienen haciendo uso de estos productos hace menos de 1 año y predomina en 36.2% la ausencia de la conducta agresiva, a diferencia del 26 - 34% de adolescentes que vienen jugando de 1 a 2 años y predomina en 19.8% la conducta agresiva. El 49.4% de adolescentes usuarios de los videojuegos violentos juegan de 5 a más veces por semana y predomina en 35.2% la conducta agresiva y el 33% de adolescentes usuarios de los videojuegos violentos juegan por espacio de 2 a 3 horas y predomina en 27.5% la conducta agresiva.

2.2. BASE TEÓRICA.

2.2.1. VIDEOJUEGOS

Partiendo de la definición de videojuego elaborada por Levis (1997), un videojuego "Consiste en un entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas".

Marqués (2000), se podría entender por "videojuegos todo tipo de juego electrónico interactivo que oferta una serie de actividades lúdicas (contenido), cuyo punto de apoyo común es el medio que se utiliza (plataforma electrónica), con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y de la plataforma tecnológica que utiliza (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, máquina recreativa, microordenador, vídeo interactivo, red telemática, teléfono móvil).

Un videojuego o juego de vídeo es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, un sistema arcade, una videoconsola, un dispositivo handheld o un teléfono móvil, los cuales son conocidos como "plataformas". (Hurtado & Murguía, 2008).

Entendemos por videojuegos todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte.

Hay videojuegos sencillos y otros más complejos, algunos son capaces de narrar historias y acontecimientos usando audio y video creados ex profesionales, demostrando que el videojuego es otra manifestación del arte.

Al dispositivo de entrada usado para manipular un videojuego se le conoce como "controlador de juego", y varía dependiendo de lo que se trate la plataforma. Por ejemplo, un controlador de consola podría únicamente consistir de un botón y una palanca de mando. No obstante, otro podría presentar una docena de botones y una o más palancas. Frecuentemente, los primeros juegos informáticos hacían uso de un teclado para llevar a cabo una interacción, e incluso se necesitaba que el usuario adquiriera una palanca por separado, que tenía un botón como mínimo.

Varios juegos de computadora modernos permiten, y en algunos casos exigen, que el usuario use un teclado y un ratón de forma simultánea.

Por lo general, los videojuegos hacen uso de otras maneras de proveer la interactividad e información al jugador. El audio es casi universal, usándose dispositivos de reproducción de sonido, tales como altavoces y auriculares. Otros de tipo feedback se presentan como periféricos hápticas que producen una vibración o realimentación de fuerza, con la manifestación de vibraciones cuando se intenta simular la realimentación de fuerza.

Las críticas a los videojuegos parten de los efectos negativos que el hecho de pasar demasiado tiempo ante la pantalla e inhibirse por completo en un universo de fantasía puede tener en el desarrollo emocional.

Ocasionalmente se ha comprobado que la rapidez con que se mueven los gráficos puede provocar ataques en las personas que padecen diversos tipos de epilepsia. Además la mayoría de críticas surge de un desfase generacional o de influencias religioso-políticas. (García, 2005)

A. POLÉMICA EN EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS.

a. OPOSITORES

- Restan tiempo al estudio y otras actividades educativas y de ocio.
- Favorecen conductas agresivas.
- Limitan el desarrollo de habilidades sociales y la fantasía.
- Favorecen el consumo y gasto de dinero.

b. DEFENSORES

- Favorecen el autocontrol.
- Reducen otras conductas problemáticas.
- Potencian el aprendizaje.
- Desarrollan la coordinación oculo-manual.
- Potencian la autoestima.

B. CONSECUENCIAS EN EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS.

El estudio de las relaciones entre videojuegos, personalidad y conducta ha generado muchas investigaciones. De forma mayoritaria no se suelen encontrar diferencias significativas en la estructura de personalidad de los jugadores respecto a los no jugadores, con la excepción de un mayor grado de extraversión en los primeros (McClure y Mears, 1986; Estallo 1995), circunstancia opuesta a la creencia de que los videojuegos fomentan el aislamiento y la incomunicación.

Gibb, Bailey, Lambirth y Wilson, (1985); Funk, (1993). Pero quizás uno de los temas que más polémica ha suscitado ha sido el de la agresividad ligada a los videojuegos. Así, partiendo del Modelo del Aprendizaje Vicario Observacional se sugiere que tras la exposición a modelos agresivos se detecta un incremento en los niveles posteriores de agresividad y hostilidad. En este sentido, Calvert y Tan (1994) investigaron los posibles efectos de jugar con videojuegos frente a la simple observación de los mismos, concluyendo que quienes habían utilizado juegos de realidad violentos tenían el pulso acelerado y manifiestan mayor cantidad de pensamientos agresivos.

En la misma línea, Anderson y Einfeld (2000) exponen que el VDJ correlaciona positivamente con la conducta agresiva y delincuencia, sobre todo en individuos que son característicamente agresivos y en mayor proporción para los hombres. Por su parte, Dominick (1984) encuentra que los videojuegos agresivos podían tener efectos negativos

a corto plazo en el estado emocional del sujeto (incrementando la hostilidad y ansiedad). No obstante, aunque no es posible negar la existencia de algún tipo de relación entre ambas variables (agresividad y videojuegos).

Gros (2000), consideran no sólo el factor motivacional de determinados videojuegos educativos, sino que a través de ellos es posible desarrollar diversas destrezas, habilidades y estrategias cognitivas como la capacidad de resolución de problemas, toma de decisiones, búsqueda y organización de la información, habilidades perceptivo motrices e incluso razonamiento abstracto (Hurtado & Murguía, 2008).

C. TIPOS DE VIDEOJUEGOS

❖ VIDEOJUEGOS VIOLENTOS

- **ARCADE** (plataformas, laberintos, aventuras) El usuario debe superar pantallas para seguir jugando. Imponen un ritmo rápido y requieren tiempos de reacción mínimos. Precisan atención focalizada y memoria. Contribuyen al desarrollo psicomotor y la orientación espacial. En jugadores predispuestos al nerviosismo pueden provocar angustia y estrés.
- **ACCIÓN** (de lucha, peleas) Basados en ejercicios de repetición (por ejemplo, pulsar un botón para que el personaje ejecute una acción). Precisan poco más que rapidez de reflejos. Desarrollan la coordinación ojo-mano. Sus contenidos, las actitudes que

fomentan y los contravalores que acompañan estos juegos (destrucción, violencia gratuita, etc.) son negativos.

- **ESTRATEGIA** (aventuras, rol, juegos de guerra) Consisten en trazar una estrategia para superar al contrincante. Exigen concentración, saber administrar recursos, pensar y definir estrategias, trazar planes de acción y prever los comportamientos del rival. Ayudan al desarrollo de la capacidad de organización mental y espacial.
- **SIMULACIÓN** (aviones, simuladores de una situación o instrumentales) Permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones y asumir el mando (no sólo de manejar un avión, por ejemplo, sino de simular un vuelo). Exigen estrategias complejas. Precisan y aportan conocimientos específicos. En personas predispuestas al nerviosismo pueden provocar estados de tensión excesiva.

❖ **VIDEOJUEGOS NO VIOLENTOS**

- **DEPORTIVOS** (de fútbol, tenis, baloncesto, conducción...) Recrean diversos deportes. Requieren habilidad, rapidez y precisión. Cuantos más jugadores participan, más rico es el juego. En jugadores predispuestos al nerviosismo pueden provocar angustia y estrés hasta conseguir ganar y superarse.
- **JUEGOS DE MESA** (habilidad, preguntas y respuestas) La tecnología informática que sustituye al material tradicional del

juego y hasta al adversario. Los juegos de habilidad potencian la rapidez de reflejos, la coordinación oculomaneal y la organización espacial. Los de preguntas y respuestas favorecen la astucia y la adquisición de conocimientos.

- **EDUCATIVO** Videojuegos cuyo objetivo es dar a conocer al usuario algún tipo de conocimiento. Su mecánica puede abarcar cualquiera de los otros géneros. Están dirigidos a todas las edades, por lo que se suelen considerar como videojuegos casuales.

2.2.2. CONDUCTA:

Dentro de la Psicología, la conducta está constituida por las acciones o manifestaciones humanas, tanto externas como internas, en relación con el medio, es decir, el contexto social, cultural, etc. En el que se desarrolla la vida de una persona. Las conductas externas o de la dimensión exterior, son aquellas que podemos observar; mientras que las de la dimensión interior suceden, pero son imperceptibles para quienes nos rodean, por ejemplo, podemos no hacer ningún movimiento, gesto, o manifestación, y sin embargo, estar llevando a cabo un razonamiento.

La conducta de un individuo se refleja a través de tres elementos fundamentales: el cuerpo, las relaciones dentro de la sociedad, y la mente, y a su vez, muestra su personalidad, puesto que la conducta está íntimamente

relacionada con el sujeto que la posee, y depende de la personalidad del mismo.

La conducta no sólo tiene que ver con lo psicológico, sino que además, intervienen en ella los procesos biológicos y sociales. Para facilitar su estudio y comprensión, podemos clasificar a la misma, según dos aspectos: el energético, que por una necesidad de acción, motiva e impulsa a la conducta; y el cognoscitivo o estructurante, cuya función es conocer y organizar los datos obtenidos de la realidad; ambos aspectos permanecen unidos permanentemente, e influenciando uno sobre el otro, de manera mutua. (Castañeda & Del Valle, 2009).

La conducta está relacionada a la modalidad que tiene una persona para comportarse en diversos ámbitos de su vida. Esto quiere decir que el término puede emplearse como sinónimo de comportamiento, ya que se refiere a las acciones que desarrolla un sujeto frente a los estímulos que recibe y a los vínculos que establece con su entorno.

En otras palabras simples se podría decirse que la conducta es el conjunto de comportamientos observables en una persona.

A. TIPOS DE CONDUCTA.

- Conducta pasiva.
- Conducta asertiva.
- Conducta agresiva.

a. CONDUCTA PASIVA

Es el comportamiento aprendido. Hemos recibido mensajes y admoniciones múltiples desde pequeños. Los demás se aprovechan de ella fácilmente (además, fomenta esta actitud).

Suele tener sentimientos de inseguridad y de inferioridad, que se refuerzan siempre que entra en contacto con una persona agresiva.

- Está enfadada consigo misma porque sabe que los demás se aprovechan de ella.
- Es una experta en ocultar sus sentimientos.
- Es tímida y reservada cuando está con otras personas.
- No sabe aceptar cumplidos.
- Se agota y no tiene mucha energía ni entusiasmo para nada.
- Su actitud acaba irritando a los demás.
- Absorbe la energía de los demás.

- Se la puede reconocer por su típico lenguaje corporal y verbal.

b. CONDUCTA ASERTIVA

Es el comportamiento más eficaz. Defender los derechos, las opiniones propias, con calma pero con firmeza. Ser asertivo significa ser capaz de relacionarse con los demás de igual a igual. Sin sentirse ni por encima, ni por debajo.

- Se preocupa por sus derechos y por los de los demás.
- Por lo general, acaba consiguiendo sus metas.
- Respeta a los demás, está dispuesta a negociar y a comprometerse cuando lo considera oportuno.
- Cumple siempre sus promesas.
- Puede comunicar sus sentimientos de tal modo que, incluso cuando son negativos, no fomenta el resentimiento.
- Se siente en paz consigo misma y con los que la rodean.
- Está preparada para asumir riesgos y, si no funciona, acepta que los errores formen parte del proceso de aprendizaje.
- Reconoce sus fracasos y sus éxitos.
- Es entusiasta y motiva a los otros.
- Se siente bien consigo misma y hace sentirse bien a los demás.

- Se la puede reconocer por su típico lenguaje verbal y corporal.
- Puede empezar a ser una persona asertiva encargándose primero de los problemas pequeños y recompensándose por sus logros. La visualización creativa le puede ayudar: piense en situaciones en las que no ha actuado positivamente y pregúntese qué es lo que cambiaría en el futuro.

c. CONDUCTA AGRESIVA

La conducta agresiva humana se define como cualquier forma de acción violenta sobre los otros, que puede tratar de eludir o repelar. La agresión implica el deseo de herir, lastimar o dañar de algún modo a otro, como consecuencia de los sucesos anteriores o posteriores al acto agresivo. (Castañeda & Del Valle, 2009).

La conducta agresiva se ha definido como «el daño intencional a otras personas». Lo central aquí es la intención o el propósito de lastimar, quedando fuera de la definición el daño accidental. (Diez, Terrón & Rojo, 2010).

En la década del 90 varios autores, distinguieron dos tipos de agresión, en una distinción ya clásica, aunque actualmente en revisión: la agresión reactiva u hostil y la instrumental:

- **HOSTIL.** Es una reacción ante provocaciones, injusticias o agresiones reales o percibidas, y se dispara en forma

impulsiva como parte de un estado de ira o de cólera. Este tipo de agresión puede ocurrir naturalmente en cualquier persona pero es particularmente frecuente en ciertos desórdenes como los trastornos límite y paranoide de la personalidad.

- **INSTRUMENTAL** Es una reacción fría y planificada, se emite con el propósito de obtener un beneficio y es más propia de las personalidades antisociales.

HOSTIL	INSTRUMENTAL
• Respuesta ante provocaciones injustas, frustración • Emocional: rabia, cólera, ira • Reactiva • Impulsiva, automática	• Instrumento para obtener beneficios dominación o estatus • Fría, carente de emociones • Provocativa • Planificada, premeditada
Berkowitz,1993; Caprara,1994	

2.2.3. ADOLESCENCIA.

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2002) define como adolescencia “Un proceso principiante biológico, que trasciende al área psico- social y que constituye un periodo durante el cual se inicia y se busca perfeccionar la madurez de la personalidad, el sentido de identidad, la capacidad de la abstracción y, como resultado de todo ello, la adaptación armónica al medio ambiente familiar y comunitario, la condición de juventud no es de uniforme y

varía según el grupo social que se considera". Y fija sus límites entre los 10 y 19 años.

Según Issler (2001), la adolescencia se estructura en las siguientes etapas:

- Adolescencia Temprana (10 a 13 años).
- Adolescencia media (14 a 16 años).
- Adolescencia tardía (17 a 19 años).

A. Adolescencia temprana: Comprende entre los 10 y 13 años. Los cambios fisiológicos propios de pubertad son muy evidentes y centrales para el adolescente. La separación de los padres recién comienza con una actitud rebelde pero sin un real distanciamiento interno. Las amistades son fundamentales del mismo sexo, grupales y con tímido avance hacia el sexo opuesto.

B. Adolescencia media: Especialmente la adolescencia intermedia, es la segunda etapa de la adolescencia corresponde a las edades de 14 y 16 años en las mujeres y de 15 a 17 años en los varones. Los adolescentes en esta etapa se encuentran menos preocupados por sus cambios físicos y menos inciertos al respecto, pero tratan de ser lo más atractivo posible para captar la atención de sexo opuesto. Todo esto demuestra incertidumbre respecto a su físico y su apariencia debido a que el proceso de maduración de la imagen corporal no es aun completo.

En esta etapa se reduce más claramente el interés por los asuntos familiares, se producen mayores conflictos familiares por esta indiferencia y porque la rebeldía es mayor y más desafínate.

Hay menos control paterno y deceso más claros de emancipación.

El adolescente se apoya más en sus amigos y muestra un enorme interés de vinculación y dependencia del grupo o pandilla.

C. Adolescencia tardía: Abarca desde los 17 a los 19 años. La tendencia al cambio y a la experimentación comienza a disminuir y surgen relaciones interpersonales estables. Tanto el plano biológico y psicológico existen mayor capacidad de compromiso y el intentar es propio de esta edad. Paralelamente se consigue la identidad, que implica una autoimagen estable a lo largo del tiempo, adquiere la capacidad de planificar el futuro y preocuparse por los planes concretos de estudios, trabajos, vida común de pareja. La relación con la familia a veces vuelve a ser importante con una visión menos crítica y una actitud menos beligerante hacia los padres.

En la adolescencia comienza con un largo proceso de autodefinición, siendo la definición sexual y de género dos procesos claves. El deseo y el interés sexual se incrementan en la medida que acelera el desarrollo hormonal y al mismo tiempo enfrentan opuestas precisiones de su familia, de sus pares y de la sociedad en general,

en cuanto a aceptar ciertas normas de acuerdo a su rol estereotipado de género. (Bautista, 2002).

En conclusión, es un periodo de grandes cambios acompañado de crisis. La pubertad es un proceso más fisiológico, marcada por la aparición de una función reproductora y la maduración sexual; la adolescencia es un fenómeno mediano por procesos psicosociales en el cual el joven y la joven toman posición ante el mundo, la vida, la sociedad. En la adolescencia se trata de lograr superar la dependencia infantil para estructurar una independencia y una autosuficiencia adulta.

2.2.4. ADOLESCENTE

Adolescente se refiere a un joven entre la pubertad y el completo desarrollo del cuerpo que están comprendidas entre los 10 y 19 años. Están en una etapa de su vida en la cual se presentan cambios importantes en su aspecto físico, y fijan prácticas y valores que determinaran su forma de vivir así como en su personalidad. (Bautista, 2002).

A. CARACTERÍSTICAS PERSONALES DEL ADOLESCENTE

La adolescencia se caracteriza por el crecimiento físico y desarrollo psicológico, y es la fase del desarrollo humano situada entre la infancia y la edad adulta. Esta transición es tanto física como psicológica por lo que debe considerarse un fenómeno biológico, cultural y social.

- Crecimiento físico, que se observa en estatura y apariencia de adulto
- Egocéntrico, subjetivo y sobrevalorado. Búsqueda de su identidad.
- Paulatina independencia en sus acciones.
- Fuertemente influenciado por sus pares.
- Maduración sexual y aprendizaje de las reglas que la regulan.
- Desarrollo del pensamiento, que le permite imaginar en forma anticipada un hecho o la consecuencia del mismo; aparece la abstracción y la generalización.
- Adaptación a las normas de sus pares, en cuanto a conductas y vestuario. Con el fin de no perder su identidad, en ocasiones, desarrolla conductas indeseables.
- Choque con el ambiente, cuando aparece dificultad en el logro de las metas. (Bautista, 2002).

CAPÍTULO III

3. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación tuvo un enfoque cuantitativo.

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El presente estudio fue de tipo analítico.

3.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación fue de nivel descriptivo correlacional.

3.4. DISEÑO O MÉTODO

El diseño utilizado para el trabajo de investigación fue de corte transversal prospectivo.

3.5. ÁREA DE ESTUDIO

El presente trabajo de investigación se realizó en las cabinas de internet: Ciberwel, masternet y will de la Asociación de vivienda los Olivos del Distrito de San Juan Bautista Provincia de Huamanga departamento de Ayacucho.

3.6. POBLACIÓN UNIVERSAL

La población estuvo constituida por todos los adolescentes de 10 – 19 años que hacen uso de videojuegos en las cabinas de internet: Ciberneilwil, masternet y will de la Asociación los olivos - San Juan Bautista. Ayacucho - 2014.

3.7. MUESTRA

La muestra estuvo constituida por 110 adolescentes de 10- 19 años que hacen uso de videojuegos en las cabinas de internet: Ciberneilwil, masternet y will de la Asociación los olivos - San Juan Bautista. Ayacucho – 2014.

3.8. TIPO DE MUESTREO

El tipo de muestreo fue no probabilístico.

3.9. CRITERIOS DE INCLUSIÓN

- Adolescentes de 10 – 19 años que participan en la investigación.
- Todos los usuarios adolescentes varones de las cabinas de internet: Ciberneilwil, masternet y will de la Asociación los olivos - San Juan Bautista. Ayacucho – 2014.
- Todos los que tengan c
- onsentimiento informado.

3.10. CRITERIOS DE EXCLUSIÓN

- Adolescentes menores de 10 y mayores de 19 años.

- Adolescentes de 10 – 19 años que no participan en la investigación.
- Adolescentes que acuden por otras informaciones.

3.11. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La técnica e instrumento de recolección de datos utilizados fueron validados por los investigadores y los instrumentos se elaboraron en base al problema y fue de la siguiente manera:

A. Para determinar el tipo de videojuego que practican los adolescentes se tuvo en cuenta:

- Método la encuesta, la técnica es la entrevista y el instrumento es el cuestionario constituido por 6 ítems.

B. Para la determinación de la conducta agresiva de los adolescentes fue:

- Método observación, el instrumento es la test de conducta agresiva constituida por 20 ítems.

3.12. PLAN DE RECOLECCIÓN DE DATOS

- Se solicitó la autorización de las cabinas de internet: Ciberneilwil, masternet y will de la Asociación los olivos - San Juan Bautista. Ayacucho – 2014. Para la realización del estudio y aplicación del instrumento

- La recolección de datos fue previa información y orientación de forma individual, cuya duración de aplicación fue de aproximadamente 8 minutos por adolescente.

3.13. PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

El procesamiento de los datos se realizó mediante el software, Excel 2013 y SPSS 21, los resultados se presentan en cuadros simples y de doble entrada.

3.14. PLAN DE PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

Se emplearon una base de datos de acuerdo a las variables estudiadas, los datos fueron funcionales y cuyos resultados se presentaron en las tablas y gráficos utilizando las interpretaciones estadísticas mediante el uso del Chi Cuadrado.

3.15. CRITERIO DE VALIDACION Y CONFIABILIDAD

La validez del instrumento, se realizó mediante el juicio de expertos, alfa de Crombach.

También se realizó la aplicación de la prueba piloto a 10 adolescentes usuarios de las cabinas de internet de la asociación los olivos - San Juan Bautista. Ayacucho – 2014; cuyos resultados nos permitieron reestructurar los ítems y de esta forma garantizar la consistencia y coherencia interna del instrumento, así como reducir al máximo el margen de error.

Se aplicó formulas estadísticas tales como el coeficiente del alfa de Crombach para la confiabilidad del uso de videojuegos obteniéndose como resultado:

- Alfa de Crombach = 0,872 (ANEXO "B ")

Para la confiabilidad del test de agresividad se aplicó el coeficiente del alfa de Crombach obteniéndose como resultado:

- Alfa de Crombach = 0,824 (ANEXO "C")

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

CUADRO N° 01

**TIPOS DE VIDEOJUEGOS QUE UTILIZAN LOS ADOLESCENTES
USUARIOS DE LAS CABINAS DE INTERNET. ASOCIACIÓN LOS
OLIVOS - SAN JUAN BAUTISTA. AYACUCHO - 2014.**

VIDEOJUEGOS	N°	%
VIOLENTOS	89	80.9
NO VIOLENTOS	21	19.1
TOTAL	110	100.0

Fuente: Cuestionario aplicado a los adolescentes usuarios de las
cabinas de internet. Asociación los Olivos - San Juan Bautista. Ayacucho
- 2014.

Nota Aclaratoria:

- 1. Videojuegos Violentos (Dota II, Counter, Wow, Wolfteam,
DragonBoum)**
- 2. Videojuegos no Violentos (Laverinto, FutbolI)**

En el presente cuadro se observa que, de 110 (100%) adolescentes
usuarios de las cabinas de internet encuestados; el 80.9% prefieren los
videojuegos de tipo violento y el 19.1% los videojuegos de tipo no violento.

CUADRO N° 02

VIDEOJUEGOS SEGÚN EDAD DE LOS ADOLESCENTES USUARIOS DE LAS CABINAS DE INTERNET. ASOCIACIÓN LOS OLIVOS - SAN JUAN BAUTISTA. AYACUCHO - 2014.

EDAD	VIDEOJUEGOS				TOTAL	
	VIOLENTOS		NO VIOLENTOS			
	N°	%	N°	%	N°	%
10 a 13	16	14.5	11	10	27	24.5
14 a 16	30	27.3	9	8.2	39	35.5
17 a 19	43	39.1	1	0.9	44	40
TOTAL	89	80.9	21	19.1	110	100.0

Fuente: Cuestionario aplicado a los adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación los Olivos - San Juan Bautista. Ayacucho - 2014.

$X^2_C = 17$
 $Gl = 2$
 $X^2_T = 5.99$
 $P < 0.05$

En el presente cuadro se observa que, de 110 (100%) adolescentes usuarios de las cabinas de internet encuestados; el 40% tienen edades comprendidas entre los 17 y 19 años, de los cuales, el 39.1% prefieren los videojuegos violentos y el 0.9% los videojuegos no violentos. El 35.5% tienen edades comprendidas entre los 14 y 16 años, de los cuales, el 27.3% prefieren los videojuegos violentos y el 8.2% videojuegos no violentos. El 24.5% tienen edades que fluctúan de 10 a 13 años, de los cuales, el 14.5% prefieren los videojuegos violentos y el 10% los videojuegos no violentos.

Realizando la prueba estadística Chi Cuadrado (X^2) de independencia al 95% de confianza se concluye que: Existe relación entre el tipo de

videojuego y edad, de los adolescentes usuarios de las cabinas de internet.

Asociación los Olivos - San Juan Bautista. Ayacucho - 2014.

CUADRO N° 03

CONDUCTA DE LOS ADOLESCENTES USUARIOS DE LAS CABINAS DE INTERNET. ASOCIACIÓN LOS OLIVOS - SAN JUAN BAUTISTA. AYACUCHO - 2014.

CONDUCTA	N°	%
AGRESIVA	63	57.3
NO AGRESIVA	47	42.7
TOTAL	110	100.0

Fuente: Test de Agresividad aplicado a los adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación los Olivos - San Juan Bautista. Ayacucho - 2014.

En el presente cuadro se observa que, de 110 (100%) adolescentes usuarios de las cabinas de internet encuestados; el 57.3% presentan una conducta agresiva y el 42.7% conducta no agresiva.

CUADRO N° 04

**VIDEOJUEGOS RELACIONADO A LA CONDUCTA EN ADOLESCENTES
USUARIOS DE LAS CABINAS DE INTERNET. ASOCIACION LOS
OLIVOS - SAN JUAN BAUTISTA. AYACUCHO - 2014.**

CONDUCTA	VIDEOJUEGOS				TOTAL	
	VIOLENTOS		NO VIOLENTOS			
	N°	%	N°	%	N°	%
AGRESIVO	59	53.7	4	3.6	63	57.3
NO AGRESIVO	30	27.2	17	15.5	47	42.7
TOTAL	89	80.9	21	19.1	110	100.0

Fuente: Cuestionario y test de agresividad aplicado a los adolescentes usuarios de las cabinas de internet .Asociación los Olivos - San Juan Bautista. Ayacucho - 2014.

$$X^2_C = 35$$

$$GI = 2$$

$$X^2_T = 3.84$$

$$P < 0.05$$

En el presente cuadro se observa que, de 110 (100%) adolescentes usuarios de las cabinas de internet encuestados; el 57.3% adopta una conducta agresiva, de ellos, el 53.7% prefieren jugar los videojuegos violentos y el 3.6% prefieren jugar los videojuegos no violentos. El 42.7% presentan una conducta no agresiva, de los cuales, el 27.2% prefieren jugar los videojuegos violentos y el 15.5% prefieren jugar los videojuegos no violentos.

Realizando la prueba estadística Chi Cuadrado (X^2) de independencia al 95% de confianza se concluye que: Existe relación entre los videojuegos y la conducta que adoptan los adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación los Olivos - San Juan Bautista. Ayacucho - 2014.

CUADRO N° 05

VIDEOJUEGOS RELACIONADO A LA CONDUCTA DE LOS ADOLESCENTES USUARIOS DE LAS CABINAS DE INTERNET SEGUN TIEMPO DE USO. ASOCIACIÓN LOS OLIVOS - SAN JUAN BAUTISTA. AYACUCHO - 2014.

CONDUCTA	TIEMPO DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS						TOTAL	
	MENOS DE UN AÑO		1 A 2 AÑOS		MAS DE 2 AÑOS			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
AGRESIVA	4	3.6	20	18.2	39	35.5	63	57.3
NO AGRESIVA	30	27.3	17	15.4	-	-	47	42.7
TOTAL	34	30.9	37	33.6	39	35.5	110	100

Fuente: Cuestionario y test de agresividad aplicado a los adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación los Olivos - San Juan Bautista. Ayacucho - 2014.

$$X^2_c = 59$$

$$GI = 2$$

$$X^2_T = 5.99$$

$$P > 0.05$$

En el presente cuadro se observa que, de 110 (100%) adolescentes usuarios de las cabinas de internet encuestados; el 35.5% hacen uso del videojuego aproximadamente hace más de 2 años, de los cuales, el 35.5% presentan una conducta agresiva. El 33.6% hacen uso del videojuego de 1 a 2 años, de ellos, el 18.2% presentan una conducta agresiva y el 15.4% una conducta no agresiva. El 30.9% hacen uso del videojuego aproximadamente menos de 1 año, de los cuales, el 27.3% presentan una conducta no agresiva y el 3.6% una conducta agresiva.

Realizando la prueba estadística Chi Cuadrado (X^2) de independencia al 95% de confianza se concluye que: Existe relación entre el tiempo de uso de los videojuegos en años y la conducta de los adolescentes usuarios de las

cabinas de internet. Asociación los Olivos - San Juan Bautista. Ayacucho - 2014.

CUADRO N° 06

**VIDEOJUEGOS RELACIONDOS A LA CONDUCTA DE LOS
ADOLESCENTES USUARIOS DE LAS CABINAS DE INTERNET SEGÚN
FRECUENCIA DE USO. ASOCIACIÓN LOS OLIVOS - SAN JUAN
BAUTISTA. AYACUCHO - 2014.**

CONDUCTA	FRECUENCIA DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS						TOTAL	
	1 VEZ POR SEMANA		2 A 4 VECES POR SEMANA		MAS DE 5 VECES POR SEMANA			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
AGRESIVA	4	3.6	19	17.3	40	36.4	63	57.3
NO AGRESIVA	28	25.5	15	13.6	4	3.6	47	42.7
TOTAL	32	29.1	34	30.9	44	40	110	100

Fuente: Cuestionario y test de agresividad aplicado a los adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación los Olivos - San Juan Bautista. Ayacucho - 2014.

$$X^2_C=48$$

$$GI = 2$$

$$X^2_T= 5.99$$

$$P>0.05$$

En el presente cuadro se observa que, de 110 (100%) adolescentes usuarios de las cabinas de internet encuestados; el 40% hacen uso del videojuego más de 5 veces por semana, de ellos, el 36.4% presentan una conducta agresiva y el 3.6% una conducta no agresiva. El 30.9% hacen uso del videojuego 2 a 4 veces por semana, de los cuales, el 17.3% presentan una conducta agresiva y el 13.6% una conducta no agresiva. El 29.1% hacen uso del videojuego una vez por semana, de ellos, el 25.5% presentan una conducta no agresiva y el 3.6% una conducta agresiva.

Realizando la prueba estadística Chi Cuadrado (X^2) de independencia al 95% de confianza se concluye que: Existe relación entre la frecuencia de uso de los videojuegos por semana y la conducta de los adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación los Olivos - San Juan Bautista. Ayacucho - 2014.

CUADRO N° 07

**VIDEOJUEGOS RELACIONADO A LA CONDUCTA DE LOS
ADOLESCENTES USUARIOS DE LAS CABINAS DE INTERNET SEGÚN
HORAS DEDICADAS POR DIA. ASOCIACIÓN LOS OLIVOS - SAN JUAN
BAUTISTA. AYACUCHO - 2014.**

CONDUCTA	N° DE HORAS DEDICADAS POR DIA AL VIDEOJUEGO						TOTAL	
	MENOS DE 1 HORA		1 A 2 HORAS		3 A MAS HORAS			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
AGRESIVA	2	1.8	21	19.1	40	36.4	63	57.3
NO AGRESIVA	28	25.5	16	14.5	3	2.7	47	42.7
TOTAL	30	27.3	37	33.6	43	39.1	110	100

Fuente: Cuestionario y test de agresividad aplicado a los adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación los Olivos - San Juan Bautista. Ayacucho - 2014.

$$X^2_c = 52$$

$$GI = 2$$

$$X^2_T = 5.99$$

$$P < 0.05$$

En el presente cuadro se observa que, de 100 (100%) adolescentes usuarios de las cabinas de internet encuestados; el 39.1% hacen uso del videojuego de 3 horas a más por día, de los cuales, el 36.4% presentan una conducta agresiva y el 2.7% una conducta no agresiva. El 33.6% hacen uso del videojuego de 1 a 2 horas por día, de ellos, el 19.15% adoptan una conducta agresiva y el 14.5% una conducta no agresiva. El 27.3% hacen uso del videojuego aproximadamente menos de una hora por día, de los cuales, el 25.5% presentan una conducta no agresiva y el 1.8% una conducta agresiva.

Realizando la prueba estadística Chi Cuadrado (X^2) de independencia al 95% de confianza se concluye que: Existe relación entre el número de horas dedicadas por día al videojuego y la conducta de los adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación los Olivos - San Juan Bautista. Ayacucho - 2014.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

En los últimos años el desarrollo acelerado y constante de las nuevas tecnologías, el éxito de la industria de los videojuegos es cada vez mayor a tal magnitud que hoy forman parte de los paquetes más vendidos del mercado. (Araya, 2005).

La preocupación acerca de los efectos perjudiciales de los videojuegos sobre la conducta de tipo agresiva y delictual en los adolescentes es una realidad emergente en todos los países del mundo.

Videojuegos implican un tipo de modelado participante en el que la persona que controla a un personaje durante el juego, de alguna manera se convierte en ese personaje. Además, el jugador es recompensado por la conducta agresiva de su personaje: cuanto más éxito tenga en destruir a los enemigos, más puntos recibirá y mayor será la duración de la partida. (Tejeiro & Pelegrina, 2009).

En el cuadro N° 01 referente a los tipos de videojuego utilizados por los adolescentes usuarios de las cabinas de internet, al respecto: Díez, Terrón & Rojo (2007), en su investigación titulada “La percepción que tiene los jóvenes sobre los videojuegos” concluye que: El 92% considera que en los

juegos de acción hay mucha violencia y describen actos violentos que recuerdan de estos juegos: “atropellar a gente con un coche”, “pegar tiros en la cabeza del enemigo”, “cortarle la cabeza a unos dinosaurios” o “dar patadas de kárate y que le salga la sangre”. Así mismo Matey (2003), en una nota editorial “Los videojuegos no causan agresividad a largo plazo en los jugadores” reporta que: “Un 32% prefería los juegos de la categoría de violencia fantástica y un 17% los de violencia humana, mientras que solo un 2% escogió juegos educativos. Del mismo modo Mendoza & Quispe (2004), en su tesis titulado “Violencia de los videojuegos relacionado a las conducta agresiva en los adolescentes” concluyeron que: El 91% de los adolescentes prefieren los videojuegos violentos.

Según los resultados encontrados en la investigación coincidimos con las referencias bibliográficas señaladas, la población de adolescentes en estudio en su mayoría prefieren jugar los videojuegos de contenido violento, como dota II counter y Wow, cuyo formato se basa en el mecanismo de castigo y recompensa; es decir, cuanto más violencia se ejerce en el juego, más puntos acumula el adolescente para emplearlos en el juego. La frecuencia de adolescentes q prefieren este tipo de videojuegos es muy superior a los referidos por MATEY, lo que estaría indicando una mayor identificación de los adolescentes con la cultura de violencia.

La gran mayoría de adolescentes usuarios de estos videojuegos, son conscientes de su contenido violento; sin embargo, a sabiendas prefieren continuar con el uso de estos productos. Algunos adolescentes consideran

que estos videojuegos no son violentos, justificando que tratan de desarrollar el estado de alerta y las estrategias que deberían adoptarse si uno estuviera en peligro, pero si analizamos a fondo esta opinión, podemos apreciar que existe un contenido agresivo en su manera de pensar. Esta forma negativa de entretenimiento, que según ellos, reprime sus preocupaciones, temores y frustraciones, condiciona una conducta agresiva tal como señala el Diario La Tercera; razón por el cual, algunos han percibido cambios significativo en su carácter y forma de actuar frente algún problema.

En conclusión; el 80.9% de adolescentes son usuarios de los videojuegos de tipo violento en las cabinas de internet, entretenimiento inapropiado y pernicioso para la salud mental de esto. Sometidos los datos al análisis estadístico se confirma que existe una mayor tendencia de los adolescentes hacia los videojuegos violentos.

En el cuadro N° 02 referente a la edad de los adolescentes usuarios de las cabinas de internet de videojuegos; al respecto Craing (2011) menciona: "Durante la adolescencia intermedia y tardía, incrementa la preferencia por las formas de entretenimiento violento, razón por la cual recurren a la visualización de series televisivas y el uso de videojuegos con alto contenido de violencia". Así mismo, Cáceres (2010), señala que: La adolescencia es un periodo de múltiples modificaciones somáticas y psíquicas, sobre todo en la manera de pensar y actuar. En este sentido, experimentan también cambios en la forma de entretenimiento, recurriendo al uso de los videojuegos con alto contenido de violencia, sobre todo a partir de los 14 años. Del mismo modo, Mendoza & Quispe (2004) en su tesis titulado "Violencia de los

videojuegos relacionado a las conducta agresiva en los adolescentes” en su estudio concluye que, el 91% de los adolescentes, prefieren los videojuegos violentos. 46% de los adolescentes cuyas edades fluctúan de 17 a 19 años prefieren videojuegos violentos. El 52% de adolescentes usuarios de los videojuegos violentos presentan conducta agresiva.

Durante la entrevista hemos podido observar que el 100% de los videojuegos con formato violento tienen como característica fundamental el castigo físico, recurriendo para ello a los golpes, el uso de objetos cortantes así como armas de fuego. En suma podría precisarse lo siguiente: el mejor jugador es aquel que comete más atrocidades.

Según los resultados encontrados en el cuadro; describen la edad de los adolescentes, que se relaciona con la preferencia de los videojuegos violentos; ya que durante la infancia y la adolescencia se modelan los patrones de sentimientos y pensamientos, así como el comportamiento, que al concluir la etapa de la adolescencia integran la personalidad definida. Esta es la razón, del porque los adolescentes deben tener un buen referente (familia, trabajo, entorno social y hábitos lúdicos) para modelar su personalidad en pro de su salud psicológica y social; sin embargo, existen móviles contextuales como los videojuegos violentos que pueden modificar la conducta de los adolescentes, al grado de intensificar la agresividad, tal como señalan Cáceres y Craig. Un porcentaje importante de adolescentes de 10 a 13 años optan por videojuegos no violentos, una forma de entretenimiento sano (si aún no constituye un vicio), sin embargo, a medida

que transcurre la edad existe mayor tendencia por los videojuegos violentos. Esta realidad que atraviesan los adolescentes de nuestro medio, hace entrever el desinterés de las autoridades locales en la promoción de la salud mental de los adolescentes y la transmisión de una cultura de violencia que no tiene cuando acabar.

De los resultados se concluye que, el 40% de adolescentes tienen edades comprendidas entre los 17 y 19 años, de los cuales, el 39.1% prefieren los videojuegos violentos. Sometidos los datos de análisis estadístico de Chi cuadrado se concluye que, existe relación significativa entre la edad de los adolescentes y la utilidad por los videojuegos violentos; es decir, a mayor edad es mayor la afinidad por formatos altamente violentos.

En el cuadro N° 03 referente a la conducta que adoptan los adolescentes usuarios de las cabinas de internet, al respecto Cárdenas, Cosiatado & Livia (2011) en su tesis titulado " Contenidos violentos de videojuegos asociado a la conducta agresiva en adolescentes de 11 a 18 años de la institución educativa 2005, Comas _ Lima" concluyeron que, el 93.3% presentó conductas agresivas, entre el total de escolares con alto nivel de exposición a contenidos violentos de videojuegos, existiendo asociación entre el nivel de exposición a contenidos violentos de videojuegos y la conducta agresiva en los adolescentes de 11 a 18 años. Así mismo en el año 2007 la Compañía Peruana de Estudios de Mercado y Opinión Pública S.A.C (CPI), encontró que el 76,3% de adolescentes de Lima entre 11 y 18 años de edad juegan videojuegos diariamente en cabinas de internet donde se ofrecen

juegos en red, de los cuales un 66% de adolescentes manifiestan conductas agresivas.(CPI, 2007). Del mismo modo Argadoña (2003), en una nota editorial "Videojuegos aumentan la agresividad infantil" refiere: En un llamativo experimento realizado con cientos de estudiantes secundarios, un científico norteamericano (Craig Anderson) observó que aumenta sustancialmente el nivel de crueldad de las personas luego de jugar títulos con un alto contenido de violencia. Este tipo de videojuego es potencialmente más dañino que la exposición a programas de televisión o películas de cine con un alto grado de violencia, que se sabe tienen efectos sustanciales sobre la agresividad de las personas".

Según los resultados encontrados en la investigación coincidimos las referencias bibliográficas señaladas, que el contenido violento de los videojuegos tiene un impacto negativo sobre la conducta de los adolescentes, al grado de incrementar sus niveles de agresividad, ya que el adolescente es participante activo que tiene que internalizar e identificarse con el comportamiento agresivo de los personajes del videojuego.

De los resultados encontrados, se concluye que, el 57.3% adoptan una conducta agresiva y el 42.7% adoptan una conducta no agresiva.

En el cuadro N° 04 referente a los videojuegos y la conducta agresiva de los adolescentes usuarios de las cabinas de internet, al respecto, Matey (2003) en una nota editorial "Los videojuegos no causan agresividad a largo plazo en los jugadores" señala: "Aunque algunos estudios han demostrado que los videojuegos de contenido violento aumentan los niveles de agresividad en

los jóvenes, todos los trabajos coinciden en que este efecto es pasajero. Los expertos creen que ellos no son la causa de comportamientos criminales". Así mismo una revisión realizada por la National Coalition on Television Violence de EEUU (2000) refiere: "Aunque en nueve de 12 investigaciones sobre el impacto de la violencia de los videojuegos en adolescentes y jóvenes normales demuestra que eleva la hostilidad, ninguno ha podido establecer una causa directa entre estos juegos y una enfermedad psicopatológica severa. A la misma conclusión llegó el investigador Steven Silver, de la Universidad de Auburn, en EEUU, que, tras llevar a cabo dos estudios estableció que: los juegos violentos no incrementa las conductas agresivas de los participantes". Del mismo modo, Argadoña (2003), en una nota editorial "Videojuegos aumentan la agresividad infantil" refiere: "En un llamativo experimento realizado con cientos de estudiantes secundarios, un científico norteamericano (Craig Anderson) observó que aumenta sustancialmente el nivel de crueldad de las personas luego de jugar títulos con un alto contenido de violencia. Este tipo de videojuego es potencialmente más dañino que la exposición a programas de televisión o películas de cine con un alto grado de violencia, que se sabe, tienen efectos sustanciales sobre la agresividad de las personas".

El debate sobre si los videojuegos pueden tener efectos nocivos en los adolescentes es controversial, prueba de ello, son las referencias bibliográficas al respecto; sin embargo en nuestro estudio se llegó a constatar que estos, ocasionan con mayor frecuencia conductas agresivas

en los adolescentes, por más que fuese manifestaciones pasajeras tal como los señalan Matey y la National Coalition on Television Violence de Estados Unidos; demostrándose que el contenido violento de los videojuegos tiene impacto negativo sobre la conducta de los adolescentes, al grado de incrementar sus niveles de agresividad, tal como lo señala Argadoña y que podrían dar paso al ejercicio de la violencia, si no encuentran otras formas de entretenimiento para ocupar sus horas de ocio.

Se concluye que, el 57.3% adopta una conducta agresiva, de ellos, el 53.7% prefieren jugar los videojuegos violentos y el 3.6% prefieren jugar los videojuegos no violentos. El 42.7% adoptan una conducta no agresiva, de los cuales, el 27.2% prefieren jugar los videojuegos violentos y el 15.5% prefieren jugar los videojuegos no violentos. La prueba Chi cuadrado indica que cuanto mayor es la tendencia a preferir videojuegos violentos mayor es la conducta agresiva de los adolescentes. Existe relación entre los videojuegos y la conducta que adoptan los adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación los Olivos - San Juan Bautista. Ayacucho - 2014.

En el cuadro N° 05 referente a la conducta y el tiempo de uso de videojuego en años de los adolescentes usuarios de las cabinas de internet, al respecto, Mobile News (2005), en su estudio "Videojuegos modifican el cerebro de los adolescentes" concluye que: Los adolescentes pasan mucho tiempo durante el día jugando los videojuegos violentos y estos tienen consecuencias, ya que sufren modificaciones en los lóbulos frontales del cerebro. Todavía no

está claro si estas modificaciones son permanentes, pero se ha comprobado que los videojuegos violentos provocan modificaciones en la actividad cerebral en los adolescentes, incrementando de este modo la conducta agresiva en relación directa con el tiempo dedicado con el juego.

Se deduce que: los adolescentes que vienen jugando hace más de 2 años, presentan conducta agresiva, demostrándose que el uso intensificado de los videojuegos pueden alterar la personalidad, al grado de incrementar los niveles de agresividad. Así mismo Amao (2011), en su estudio realizado en Lima, 8 de cada 10 escolares varones son adictos a los juegos en red con contenidos violentos, afectando notablemente su rendimiento académico. Del mismo modo, Mendoza & Quispe (2004), en su investigación refiere que, el 60.4% de adolescentes usuarios de los videojuegos violentos vienen haciendo uso de estos productos hace menos de 1 año y predomina en 36.2% la ausencia de la conducta agresiva, a diferencia del 26 - 34% de adolescentes que vienen jugando de 1 a 2 años y predomina en 19.8% la conducta agresiva.

Los resultados del cuadro coinciden con la referencia de Movable News porque el tiempo de uso de los videojuegos violentos se relacionan con la conducta agresiva, es decir, cuanto es mayor el tiempo de uso de los videojuegos mayor es la probabilidad de desencadenar conducta agresiva en los adolescentes. Esta afirmación indica el efecto perjudicial de los videojuegos violentos y más aún cuando los adolescentes llevan años

jugando, con el riesgo de buscar otros juegos de mayor violencia para satisfacer su deseos de entretenimiento.

según los resultados encontrados en la investigación, coincidimos con las referencias bibliográficas señaladas, se deduce que, los años de uso de los videojuegos por los adolescentes son en su mayoría más de 2 años, esto se debe a que el adolescente repite en sus juegos las experiencias que acaba de vivir, reproduce, imita. Pero al mismo tiempo es el propio adolescente, quien se convierte en esos personajes, es completamente absorbido por lo que está haciendo, se imagina estar en el lugar que otros ocupan, esto hace que los adolescentes cuanto mayor tiempo hagan uso del videojuego, mayor será la cantidad de influencia que estos ejerzan en el comportamiento y la actitud de los adolescentes. También se debe a que el adolescente es mucho más persistente de las necesidades de extender su actividad a todo lo que le rodea, absorbiendo y siendo absorbido, necesidad en la de ser el conquistador y no el conquistado.

Se concluye que, el 35.5% adolescentes usuario de videojuegos vienen haciendo uso de estos productos, hace más de 2 años y tienen una conducta agresiva. Sometido los datos al análisis estadístico de la prueba Chi cuadrado establece que, cuanto mayor es el tiempo que invierte el usuario en los videojuegos violentos mayor es la probabilidad de presentar conducta agresiva. Realizando la prueba estadística Chi Cuadrado (X^2) de independencia al 95% de confianza se concluye que: Existe relación entre el tiempo de uso de los videojuegos en años y la conducta de los adolescentes

usuarios de las cabinas de internet. Asociación los Olivos - San Juan Bautista. Ayacucho - 2014.

En el cuadro N° 06 referente a la frecuencia de uso de los videojuegos por semana y la conducta de los adolescentes usuarios de las cabinas de internet, al respecto, Fernández (2008), señala: “La frecuencia de exposición a los videojuegos violentos, se relaciona con la conducta agresiva de los adolescentes; sin embargo, existen controversias si este tipo de comportamiento adquirido es pasajero o no”.

Se deduce, del cuadro que el mayor porcentaje de los adolescentes hacen uso de los videojuegos violentos 5 a más veces por semana, acudiendo a las cabinas de internet a toda hora para satisfacer sus deseos de jugar y adquirir pericia en el dominio del juego. Las horas punta o de mayor acceso de los adolescentes a las cabinas de internet, son de 8 a 11am, y de 3 a 9pm periodo donde las mencionadas cabinas están ocupadas exclusivamente por los adolescentes de diferentes centros educativos, ni qué y que, decir de los sábados y domingos, porque desde el momento que se apertura estos centros (8:00 am) podemos hallar la presencia de adolescentes enfurecidos haciendo uso de los videojuegos mayormente con contenido violento.

Según los resultados encontrados en la investigación y coincidiendo con los datos hallados por las investigaciones, la conducta se relaciona con la frecuencia de uso de los videojuegos violentos por los adolescentes; enunciado que contrasta con el mayor porcentaje de esta manifestación en adolescentes que precisamente hacen uso de estos juegos, con una

frecuencia de 5 o más veces por semana; realidad que además de alterar su salud mental va en detrimento de sus modestas economías, porque prefieren jugar antes de destinar sus propinas para alimentarse o adquirir algún producto útil, también descuidan labores educativas, familiares y dedicando más tiempo de lo debido al videojuego.

Se concluye que, el 40% de adolescentes usuarios de los videojuegos, hacen uso más de 5 veces por semana, de ellos, el 36.4% adoptan una conducta agresiva. Sometido los datos al análisis estadístico de la prueba Chi cuadrado se establece que, cuanto más frecuente es el uso de estos videojuegos con contenido violento, mayor es la tendencia a la agresividad, demostrándose que, el uso intensificado de estos productos lúdicos se asocia con mayor índice a la conducta agresiva. Existe relación entre la frecuencia de uso por semana del videojuego y la conducta de los adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación los Olivos - San Juan Bautista. Ayacucho - 2014.

En el cuadro N° 07 referente al número de horas dedicadas por día, al uso de los videojuegos y la conducta de los adolescentes usuarios de las cabinas de internet, al respecto Allahverdipour, Bazargan, Farhadinasab & Moeini (2010), en su estudio titulado "aspectos sociodemográficos, estado mental, comportamiento agresivo, efectos secundarios percibidos con respecto a los videojuegos de ordenador, y conductas de juego": concluyeron que, los adolescentes jugaban videojuegos de 3 a 6 horas por semana y que casi la mitad (47%) jugaban uno o más videojuegos

intensamente violentos. Así mismo, Valer (2000), señala: "La práctica excesiva de jugar en los videojuegos produce cansancio y agotamiento del sistema nervioso, desequilibrio del sistema nervioso con depresiones, ansiedad, tensión y agresividad. Cuando hablamos de tiempo, diremos que deberás empezar a preocuparte si pasas más de tres horas delante de la pantalla del videojuego o si te levantas precipitadamente de la mesa o de las actividades que tuvieras desarrollando para continuar jugando con el juego inacabado". Del mismo modo Cerrón (2011) refiere que: "El tiempo adecuado para jugar los videojuegos debería de ser menor a las dos horas, siendo ya problemático el aumento hasta las tres horas, puesto que con intervalo de las tres a las seis horas diarias y con las actividades y horarios escolares vigentes, llevaría a renunciar a actividades en otro tiempo gratificantes: estudios, lectura, deportes, amigos, etc." También Mendoza & Quispe (2004), en su estudio manifiesta que: el 33% de adolescentes usuarios de los videojuegos violentos, juegan por espacio de 2 a 3 horas y predomina en 27.5% la conducta agresiva.

Según los resultados encontrados en la investigación, coincidimos con las referencia señaladas, la mayoría de los adolescentes ocupan más de 3 horas dedicadas a los videojuegos violentos, esto se debe a que los contenidos de estos videojuegos logran atraer la atención del adolescente, por su formato de que tienes que lograr un fin o un cometido y mientras no lo logres no podrás acabar o superar el nivel del juego. Es así que los

adolescentes invierten la mayor cantidad de tiempo posible, para poder superar los niveles que se les son impuestos en los videojuegos.

Los resultados del cuadro describen la existencia de relación entre las horas dedicadas por día al videojuego y la conducta, existiendo mayor tendencia de esta manifestación, cuando los adolescentes juegan por espacio de 3 horas o más, practica lúdica perniciosa que vendría lacerando la salud mental de los adolescentes.

Se concluye que, el 39.1% de adolescentes usuarios de los videojuegos juegan por espacio de 3 horas a mas, de los cuales, el 36.4% presentan una conducta agresiva. Sometido los datos al análisis estadístico de la prueba Chi cuadrado se establece que, cuanto mayor es el tiempo dedicado al juego mayor es la tendencia a la conducta agresiva. Existe relación entre el número de horas dedicadas por día al videojuego y la conducta, de los adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación los Olivos - San Juan Bautista. Ayacucho - 2014.

CONCLUSIONES

1. Sometidos los datos al análisis estadístico de Chi cuadrado se concluye que, Existe relación directa entre los videojuegos y la conducta agresiva de los adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación los Olivos - San Juan Bautista. Ayacucho - 2014. Confirmándose la hipótesis propuesta a un 95% de nivel de confianza.
2. El 80.9% de adolescentes usuarios de las cabinas de internet prefieren jugar los videojuegos de tipo violento y el 19.1% los videojuegos de tipo no violento.
3. El 40% de adolescentes usuarios de las cabinas de internet, tienen edades de 17 y 19 años, de los cuales, el 39.1% prefieren los videojuegos violentos y el 0.9% los videojuegos no violentos.
4. El 57.3% de adolescentes usuarios de las cabinas de internet, presentan una conducta agresiva y 42.7% presentan una conducta no agresiva.
5. El 57.3% de adolescentes usuarios de las cabinas de internet presentan una conducta agresiva, de ellos, el 53.7% prefieren jugar

los videojuegos violentos y el 3.6% prefieren jugar los videojuegos no violentos.

6. El 35.5% adolescentes usuarios de las cabinas de internet hacen uso de los videojuegos aproximadamente más de 2 años y presentan una conducta agresiva.
7. El 40% de adolescentes usuarios de las cabinas de internet hacen uso de los videojuegos más de 5 veces por semana, de ellos, el 36.4% presentan una conducta agresiva.
8. El 39.1% adolescentes usuarios de las cabinas de internet hacen uso de los videojuegos por espacio de 3 horas a más por día, de ellos, el 36.4% presenta una conducta agresiva

RECOMENDACIONES

- La Dirección de Salud Ayacucho a través del programa de salud mental en coordinación con el Municipio Provincial deben de establecen un plan preventivo y de regulación del uso de las cabinas de internet, específicamente de los videojuegos violentos en bien de una buena salud mental de los adolescentes de la región.
- A los directores y docentes de los diferentes Centros Educativos, deben de realizar la correcta concientización y brindar información sobre los peligros de los videojuegos violentos en la conducta, así como orientar sobre el uso adecuado del tiempo libre, recurriendo a la lectura, la música y los deportes.
- Se recomienda a los padres ser actores principales en la interacción con los hijos logrando supervisar los hábitos lúdicos de los adolescentes, a fin de promover una buena salud mental.
- A la facultada de enfermería, realizar investigaciones sobre el tema, de tipo explicativo con diseño de casos y controles

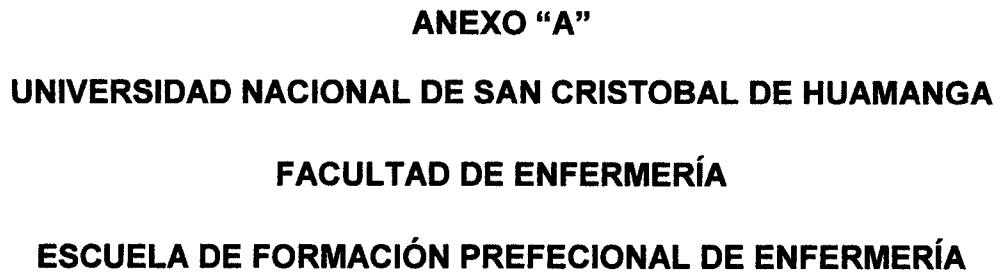
BIBLIOGRAFÍA

1. Allahverdipour, Bazargan, Farhadinasab&Moeini. Irán – 2010
2. ARAYA, G. 2005. Agresividad y Deporte. Rev. Dig. [Serie en línea] [Citado: 23 Agosto 2013] Disponible: <http://www.efdeportes.com>
3. BAUTISTA, Silvia: "Manual de Psiquiatra". Edit. El Manual Moderno. MEXICO. 2002.
4. BuenasTareas.com. "Adicción a Los Videojuegos".Recuperado 06, 2011, [Citado: 12 Agosto 2013] Disponible en: <http://www.buenastareas.com/ensayos/Adiccion-a-Los-Videojuegos/2308296.html>
5. CÁCERES Ronald. Manual de Psiquiatría. Edit. Interamericana. España 1999.
6. CÁRDENAS V. COSIATADO G. y LIVIA S. Lima – Perú 2011. En su tesis titulada: "Contenidos violentos de videojuegos asociados a la conducta agresiva en adolescentes de 11 a18 años de la institución educativa 2005, Comas - Lima"
7. CASTAÑEDA, Luz y DEL VALLE María (2009) "Conducta agresiva y perfil psicosocial de escolares de cuarto a sexto grado". U.E.B.E.Juan Bautista Farreras Venezuela.
8. CONTRERAS Raúl. Videojuegos: Efectos psicológicos. Edit. UNMSM. Lima 1998.
9. CRUZADO Lizardo, MATOS Luis, KENDALL Rommy. "Adicción a internet": Perfil clínico y epidemiológico de pacientes hospitalizados en el Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado – HideyoNoguchi. Lima – Perú 2006. [Citado: 23 Agosto 2013] Disponible en: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:9GIF1QMfilMJ:www.scielo.org.pe/pdf/rmh/v17n4/v17n4ao2.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=pe>
10. DÍEZ E. ; TERRÓN E y ROJO J. "Percepción que tienen los jóvenes sobre los videojuegos - 2010" [Citado: 23 Agosto 2013] Disponible en: <http://juliochaves.blogspot.com/2007/03/nios-y-adolescentes-influenciados.html>

11. ESTALLO, J.A., MASFERRER, M.C. y AGUIRRE, c. (2001). "Efectos a largo plazo del uso de los videojuegos" .apuntes de psicología, 19 (1), 161-174
12. ETXEBERRIA Félix. "Educación y Cultura en la Sociedad de la Información".Revista Electrónica Teoría de la Educación. Vol. 9. Nº 3. Noviembre 2008. [Citado: 23 Agosto 2013] Disponible en:<http://www.usal.es/teoriaeducacion>
13. FLEMING y WOOD. "Cambios en el comportamiento luego de la exposición a videojuegos violentos - Australia 2001"
14. GARCÍA FERNANDO "Videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo – 2005"
15. HURTADO A. y MURGUIA F. Metodología de la investigación científica.Publigraf.2008
16. LEÓN R y LÓPEZ J. "Los adolescentes y los videojuegos. España – 2007. Universidad de Huelva.
17. MARQUÉS GRAELLS, Pere; 2001. "Los videojuegos" - Universidad Autónoma de Barcelona. [Citado: 03 Noviembre 2013] Disponible en:<http://dewey.uab.es/pmarques>
18. MATEY Patricia. "Los videojuegos violentos no causan agresividad a largo plazo en los jugadores" Madrid – España 2003.
19. MENDOZA E. Y QUISPE W. (2004) UNSCH Ayacucho Trabajo de Investigación Titulado: Violencia de los Videojuegos y su relación con la Conducta Agresiva de los Adolescentes Usuarios de las Cabinas de Internet en el Distrito de Ayacucho, 2003"
20. MONCADA J. y CHACÓN Y. "El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes Costa Rica – 2012". Revista ISSN: Edición Web: 1988-2041. [Citado: 23 Agosto 2013] Disponible en: www.retos.org
21. PÉREZ J. y IGNARO J. "Influencia del Videojuego en la Conducta y Habilidades que Desarrollan los Videojugadores - 2006". Instituto Oficial de Radio Televisión, España. Martín Universidad Europea de Madrid, España.

22. KLAUS Mathiak. Alemania – 2007. [Citado: 23 Agosto 2013]
Disponibile en: <http://juliochaves.blogspot.com/2007/03/nios-yadolescentesinfluenciados.html>
23. ROCHA J. “Influencia que ejercen los videojuegos en el comportamiento de los estudiantes del Colegio Madre del Divino Pastor, Diriamba Carazo-Nicaragua – 2000. [Citado: 13 setiembre 2013]
Disponibile en: http://www.monografias.com/usuario/perfiles/jorge_marcelo_rocha_gutierrez
24. TEJEIRO R. y PELEGRINA M. “Efectos psicosociales de los videojuegos” Revista, Nº 7, Vol.1, año 2009, PP. 235-250. ISSN 1989-600X. [Citado: 23 Agosto 2013] Disponible en: http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf

ANEXO



INTRODUCCION. Estimado amigo: La presente entrevista tiene como propósito conocer su preferencia en el uso de videojuegos, la que será útil solo para efectos de estudio. No existen respuestas buenas ni malas, razón por la cual, no debe preocuparse en responder con sinceridad a cada una de las preguntas que a continuación le formulare:

Edad en años cumplidos.....años

76

2. ¿cuál es el nombre del videojuego? Y en qué consiste

3. ¿Lo considera un videojuego violento?

SI ()

NO ()

4. ¿hace cuánto tiempo viene haciendo uso de estos videojuegos?

Menos de 1 año ()

1 - 2 años ()

Más de 2 año ()

5. ¿Cuántas horas emplea por cita para dedicarlos al videojuego?

Menos de 1 hora ()

Más de 2 horas (...)

Más de 3 horas ()

6. ¿Con qué frecuencia hace uso de los videojuegos?

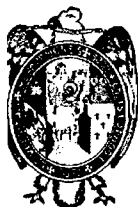
1 vez por semana ()

2-4 veces por semana ()

Más de 5 veces por semana ()

Muchas gracias.

Fuente: Las autoras.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA

FACULTAD DE ENFERMERÍA

ESCUELA DE FORMACIÓN PREFECCIONAL DE ENFERMERÍA

TEST DE VALORACIÓN DE LA AGRESIVIDAD

PROPOSICIONES	SI (2)	NO (1)	Observaciones
1. Se molesta fácilmente.			
2. Discute sin motivos.			
3. Grita para que le hagan caso.			
4. Insulta sin motivo.			
5. Insiste y se pone pesado cuando se le niega algo que ha pedido.			
6. Destruye o tira objetos.			
7. Se cree autosuficiente			
8. Ataca físicamente a las personas.			
9. Se burla o hace bromas pesadas a los amigos.			
10. Mal interpreta las palabras.			
11. Demanda constantemente la atención inmediata de las personas.			
12. Reacciona fácilmente contra las ofensas.			
13. Intenta hacer daño a los demás.			
14. Actúa con malicia ante otras personas.			
15. Disfruta presenciado acciones agresivas y violentas en los videojuegos.			
16. Goza intimidando a los demás.			
17. Se frustra fácilmente: sus peticiones deben ser inmediatamente atendidas.			
18. Reacciona violentamente si alguien le arrebatara un objeto.			
19. Protesta de palabra o de hecho cuando pierde en un juego.			
20. Piensa que ganar es lo más importante.			

ante: Bull-s & Messy; Adaptado por las autoras:

- ✓ Bach. CAHUANA CANCHARI, Maria Deisi
- ✓ Bach. CLAUDIO ALANYA, Nidia Célica

ESCALA DE MEDICIÓN:

Conducta agresiva : 21 - 40 puntos

Conducta no agresiva : 0 - 20 puntos

ANEXO “B”

PRUEBA DE CONFIABILIDAD PARA LA CONDUCTA AGRESIVA

**Resumen del procesamiento de los
casos**

		N	%
Casos	Válidos	10	100,0
	Excluidos	0	,0
	Total	10	100,0

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en los elementos tipificados	N de elementos
,824	,811	20

Estadísticos total-elemento

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
¿Se molesta fácilmente?	26,60	16,267	,939	,784
¿Discute sin motivos?	26,60	22,933	-,557	,863
¿Grita para que le hagan caso?	26,80	18,400	,516	,811
¿Insulta sin motivo?	26,80	21,067	-,207	,842
¿Insiste y se pone pesado cuando se le niega algo que ha pedido?	26,20	20,178	,023	,832
¿Destruye o tira los objetos?	26,20	18,844	,389	,817
¿Se cree autosuficiente?	26,60	20,267	-,019	,838
¿Ataca físicamente a las personas?	26,80	18,400	,516	,811
¿Se burla o hace bromas pesadas a los amigos?	26,80	21,067	-,207	,842
¿Mal interpreta las palabras?	26,80	18,400	,516	,811
¿Demanda constantemente la atención inmediata de las personas?	26,80	21,067	-,207	,842
¿Reacciona fácilmente contra las ofensas?	26,60	16,267	,939	,784
¿Intenta hacer daño a los demás?	26,60	16,267	,939	,784
¿Actúa con malicia ante otras personas?	26,60	16,267	,939	,784
¿Disfruta presenciando acciones agresivas y violentas en los videojuegos?	26,60	16,267	,939	,784
¿Goza intimando a los demás?	26,40	21,156	-,206	,847
¿Se frustra fácilmente?	26,60	16,267	,939	,784
¿Reacciona violentamente si alguien le arrebatara un objeto?	26,80	18,400	,516	,811
¿Protesta de palabra o de hecho cuando pierde en un videojuego?	26,60	16,267	,939	,784
¿Piensa que ganar es lo más importante?	26,20	18,400	,516	,811