

## **RELACIÓN ENTRE EL USO DE VIDEOJUEGOS DURANTE LA PANDEMIA DE COVID-19 Y LA CONDUCTA AGRESIVA EN ADOLESCENTES QUE REGRESAN A CLASES PRESENCIALES DESPUÉS DEL PERIODO DE CONFINAMIENTO**

**Claudia Verónica Márquez González**

Profesora-Investigadora Titular. Facultad de Psicología  
Universidad de Colima  
cmarquez@ucol.mx

**Karely Itzel Quintero Ochoa**

Licenciada en Psicología. Facultad de Psicología  
Universidad de Colima  
kquintero2@ucol.mx

**Sara Lidia Pérez Ruvalcaba**

Profesora-Investigadora Asociada. Facultad de Psicología  
Universidad de Colima  
sallypr@ucol.mx

**Evelyn Irma Rodríguez Morrill**

Profesora-Investigadora Titular A. Facultad de Psicología  
Universidad de Colima  
evelynrm@ucol.mx

*Received: 01 noviembre 2022*

*Revised: 04 noviembre 2022*

*Evaluator 1: 19 diciembre 2022*

*Evaluator 2: 29 diciembre 2022*

*Accepted: 24 enero 2023*

*Published: junio 2023*

### **RESUMEN**

Se analizó la relación entre el uso de videojuegos durante el confinamiento por pandemia de COVID-9 y la conducta agresiva en adolescentes mexicanos. La muestra fue de 216 adolescentes; 98 hombres (45.4%) y 118 mujeres (54.6%), estudiantes de secundaria, con edades entre los 12 y 15 años ( $M=13.3$ ,  $DT=.884$ ). Se aplicaron dos cuestionarios para medir las variables de estudio. Los resultados muestran correlaciones positivas y altamente significativas entre la frecuencia del uso de algunos videojuegos (fornite, free fire, call of duty) y la conducta agresiva, asimismo, entre el tiempo invertido en los videojuegos y la agresividad proactiva. Además, las mujeres puntuaron más alto que los hombres en agresividad reactiva. La discusión gira en torno a la mayor accesibilidad de los adolescentes a diversos dispositivos electrónicos durante la pandemia y la importancia de un adecuado monitoreo parental en el uso de estos dispositivos.

**Palabras clave:** agresividad reactiva; agresividad proactiva; videojuegos; adolescencia; covid-19

## **ABSTRACT**

**Relationship between video game use during the covid-19 pandemic and aggressive behavior in adolescents returning to face-to-face classes after confinement period.** The relationship between the use of video games during the confinement due to the COVID-9 pandemic and aggressive behavior in Mexican adolescents was analyzed. The sample was 216 adolescents; 98 men (45.4%) and 118 women (54.6%), high school students, aged between 12 and 15 years ( $M=13.3$ ,  $SD=.884$ ). Two questionnaires were applied to measure the study variables. The results show positive and highly significant correlations between the frequency of the use of some video games (fornite, free fire, call of duty) and aggressive behavior, as well as between the time spent in video games and proactive aggressiveness. In addition, women scored higher than men in reactive aggressiveness. The discussion revolves around the greater accessibility of adolescents to various electronic devices during the pandemic and the importance of adequate parental monitoring in the use of these devices.

**Keywords:** reactive aggressiveness; proactive aggressiveness; video games; adolescence; covid-19

## **INTRODUCCIÓN**

El SARS COV-2 familia de los coronavirus apareció en China en diciembre 2019 y provocó una enfermedad llamada COVID-19 que se extendió por el mundo, declarándose pandemia por la Organización Mundial de la Salud (WHO, 2020). Este ha sido uno de los sucesos más complicados que se han vivido durante la última década como sociedad, forzando a un prolongado confinamiento y obligando a que la mayoría de las actividades se realizaran desde casa. Por lo tanto, niños, adolescentes y adultos, tuvieron un mayor alcance a los dispositivos electrónicos y acceso a la internet. De manera particular, los adolescentes además de usar estos dispositivos y conectividad para las actividades académicas, también las utilizaron como una forma de entretenimiento, para ocupar su tiempo de ocio, involucrándose con diversos contenidos, entre ellos los videojuegos, varios con alto contenido violento.

El consumo de ocio multimedia puede ser explicado desde distintas perspectivas teóricas, una de ellas es la teoría de usos y gratificaciones propuesta por Blumler y Katz (1974), la cual entre sus supuestos explica que los individuos son entes activos que buscan satisfacer sus necesidades (psicológicas y sociales) de manera autónoma, seleccionando ciertos contenidos a partir de sus expectativas, necesidades y valores personales. Partiendo de este supuesto, en el estudio realizado en España por González-Vázquez e Igartua (2018) centrado principalmente en la validez de una escala adaptada al español sobre motivos para jugar videojuegos, originalmente propuesta por Sherry et al. (2006, citados en González-Vázquez & Igartua, 2018) se encontró que los cuatro factores del instrumento: fantasía, escape y entretenimiento, competición y desafío, y activación socio-emocional, explican el consumo de videojuegos, siendo los dos últimos los que mejor lo predicen.

Con el tiempo, el consumo de videojuegos en los adolescentes ha ido en incremento, lo cual parece haberse exacerbado durante el periodo de confinamiento por la pandemia de COVID-19 (Castillo, Castro y Silva, 2020).

El uso prolongado de videojuegos, así como el uso de otras tecnologías relacionadas con pantallas, se ha asociado con múltiples indicadores de salud que incluyen bajos niveles de actividad física, mayor riesgo de sobrepeso y obesidad, trastornos del sueño, problemas de interacción social, conductas agresivas, consumo de alcohol y cigarrillo (Becerra & Bejarano, 2019).

En una encuesta realizada por el Instituto Gino Germani en Buenos Aires, Argentina sobre el uso de tecnologías durante los tiempos de Aislamiento Social, Preventivo y Obligatorio (ASPO). se destinó una sección para conocer los hábitos y vínculos con la información, de los niños, niñas y adolescentes en tiempos de cuarentena. Al respecto, el 62% de los padres encuestados respondió que en este período se les permitió a los niños utilizar los dispositivos durante más tiempo que el habitual. De ese 62%, un 44% indicó que la utilización es "un poco" mayor y el 18,5% "mucho" mayor. Un 37% manifestó no observar cambios y que los utilizaban en igual medida antes de iniciar el ASPO (Sociedad Argentina de Pediatría, 2020). También se reporta que, respecto al uso de la televisión, el 55% de los niños pasan más de dos horas por día frente a esta, siendo Netflix y YouTube los con-

tenidos más consumidos. Con relación al uso de celulares, tabletas y computadoras, el 48,2% manifestó que los niños los usan más de 4 horas por día (Sociedad Argentina de Pediatría, 2020).

Es probable que, como alternativa para mitigar tal situación de confinamiento por el COVID-19, las familias vieron como opción el permitir que sus hijos tuvieran acceso a videojuegos como una manera de evitar el aburrimiento.

Según el estudio sobre consumo de videojuegos en México, elaborado por *The Competitive Intelligence Unit* (The CIU), la penetración de usuarios de videojuegos por edades es del 90% en menores de 16 años, y los tres principales medios para conectarse han sido el Smartphone (95.3%), ordenador portátil (33,2%) y ordenador de escritorio (28.9%). Las videoconsolas supusieron un 8.4% en 2019, habiendo un incremento del 1.5% respecto al 2018 (Maneiro, 2020).

Como parte de su investigación, Maneiro, (2020) revisó la página Similar web e identificó que, hasta agosto 2020, los juegos que más se han descargado en las aplicaciones Apple App Store y Google Play Store, son:

-*Apple App Store*: Garena Free Fire: evolution, Call of Duty: Mobile, Coin Master, PUBG MOBILE, Roblox, Pokémon Go, Candy Crash Saga, Minecraft, Gardenscapes y Rise of Empires: Fire and War.

-*Google Play Store*: Garena Free Fire: 3evolution, Call of Duty: Mobile, King of Avalon: Dragon War, Pokémon Go, Coin Master, Roblox, PUBG MOBILE Nordic Map, Mobile Legends: Bang Bang, Minecraft y Clash Royale.

Según lo refiere Martínez-González, (2020) en la actualidad existe un videojuego que se considera ya una adicción, el *Free Fire* producido por Garena y que se considera tendencia dentro del mercado *gamer*. La popularidad que ha alcanzado es mundial. Se trata de un videojuego de batalla en el que el modo de juego es el denominado Battle Royale, el cual consiste en reunir una gran cantidad de jugadores en un campo de batalla, que deberán explorar para reunir equipamiento que servirá para derrotar a sus contrincantes; el último en sobrevivir es el ganador.

Existe una serie de juegos online con gran repercusión entre los adolescentes y jóvenes, que dedican gran parte de su tiempo de ocio a estos. Concretamente, de estos juegos sobresale uno especialmente por sus características, llamado *Fornite*. Se trata de un videojuego de modalidad online, de tipo aventura estrategia multijugador (Arufe, 2019, citado por Cueto, 2019).

Diversos estudios se han desarrollado para dar cuenta de las consecuencias del uso de videojuegos en la salud y en la conducta de las personas. Como lo refieren Sánchez y Benitez (2022) "...las repercusiones no solo se dan a nivel social o anímico, sino que va más allá creando un 'trastorno propio' en los casos de que no se gestionen adecuadamente los tiempos o las situaciones asociadas a su utilización" (p. 82)., y agregan que las redes sociales y los videojuegos "son las nuevas tecnologías más utilizadas en nuestro día a día independientemente de las edades que manifiesten sus usuarios, pero se ha observado que su masificación también ha acarreado la aparición de mayores problemas de salud mental asociados, especialmente la depresión o la ansiedad" (p. 86).

Entre las investigaciones que han abordado el uso de videojuegos y sus repercusiones en la conducta de adolescentes, se encuentra la realizada por Martínez, Bohorodzaner y Kampfner (2010) quienes analizaron la relación entre los niveles de violencia y el uso de videojuegos en adolescentes mexicanos y chilenos. En este estudio se utilizó una muestra no probabilística de 100 adolescentes, 50 de nacionalidad mexicana y 50 de nacionalidad chilena, con un rango de edad de 12 a 18 años. Los resultados mostraron un porcentaje importante de jóvenes con violencia alta (18.2%) coincidiendo en que se trataba de aquellos que mencionaron utilizar videojuegos que contienen violencia verbal. También se detectó un considerable porcentaje de jóvenes con niveles altos de agresión, coincidiendo que se trataba de aquellos jóvenes que mencionaron que los videojuegos empleados contenían violencia física (7.4%). Finalmente, se encontró un porcentaje similar (7.1%) de adolescentes que mencionaron la violencia psicológica. Este estudio evidenció una correlación estadísticamente significativa entre los niveles de violencia y el uso de videojuegos; además, encontraron que los adolescentes mexicanos mostraron niveles más altos en violencia y agresión en comparación con los chilenos.

El estudio referente al uso, abuso y consecuencias del uso de videojuegos, realizado en México por López-Wade, Uc-Cohuo y Taylor (2015) con una muestra de 384 niños de 6 a 12 años, se reportó que el 90% dicen

## RELACIÓN ENTRE EL USO DE VIDEOJUEGOS DURANTE LA PANDEMIA DE COVID-19 Y LA CONDUCTA AGRESIVA EN ADOLESCENTES QUE REGRESAN A CLASES PRESENCIALES DESPUÉS DEL PERIODO DE CONFINAMIENTO

gustarles jugar videojuegos, el 30% juegan en sus tablets, siendo este el mayor aparato que usan para jugar y sólo el 22% usan la pc siendo este el mínimo aparato utilizado, los alumnos que tienen sus consolas ya sea propia o rentada se encuentran en el 23%, y el 25% usan sus celulares. Además, se reporta que, el 64% de los alumnos juegan de 1-3 horas, mientras que el 9% dice hacerlo entre 7-9 horas al día. A partir de estos datos, los autores sugieren concientizar a padres de familia sobre las consecuencias que puede ocasionar el uso abusivo de videojuegos, especialmente en los de menor edad que pueden ser los más vulnerables. Como lo señala Mateo (2019), el uso de videojuegos puede representar una interferencia para el desarrollo de otras actividades, como las académicas.

En un estudio más actual realizado por Cedeño y Vélez, (2020) con una muestra de 82 adolescentes ecuatorianos hombres y mujeres jugadores de videojuegos con edades entre 11 a 17 años, se encontró que el videojuego al que mayor tiempo le dedican los adolescentes es al *Free Fire*, representado en un 33%, seguido de un 18% del videojuego *Call Of Duty*, un 11% corresponde al videojuego *Fornite*, el 6% dedica tiempo al videojuego *Minecraft* mientras que el videojuego *Pubg* y *Roblox* se enmarcan en un 5%; por otro lado, el 22% restante se reparte entre distintos videojuegos (*League of league*, *Parchís*, *Dream league Soccer*, *Counter-Strike*, *Naípe* y *Grand theft Auto*). Respecto a las horas dedicadas a la semana al uso de videojuegos se encontró que el 39% de los adolescentes le dedican de 1 a 5 horas, el 27 de 6 a 10 horas, mientras que el 16% más de 20 horas, el 10% de 11 a 15 horas, finalmente el 8% señaló jugar de 16 a 20 horas.

Con relación a los tiempos invertidos en el uso de videojuegos, es de gran relevancia analizar las posibles sobreestimaciones de los usuarios; tal y como lo han evidenciado Cervigón-Carrasco, et al. (2022), puede haber una tendencia a sobreestimar el tiempo dedicado al uso de videojuegos, lo cual podría estar correlacionado con el disfrute del contenido de estos.

Desde los planteamientos de Bandura (1971) en su teoría del aprendizaje social, se establece que los comportamientos sociales tienden a reproducirse como producto de la observación de modelos en el entorno social, interviniendo en ello varios aspectos: características del modelo, el reforzamiento (premiación) de las conductas observadas en ese modelo; por lo que, el observador, al atender y valorar positivamente esas conductas del modelo –aun sean conductas agresivas- tenderá a reproducirlas. En este proceso de aprendizaje, las imágenes almacenadas sobre esos modelos observados se activan junto con otros estímulos del contexto, lo que refuerza el aprendizaje de las conductas observadas.

Contrario a las ideas de Bandura, se tiene el planteamiento formulado por Dollard y Miller (1939, citados en Carrasco & González, 2006) quienes proponen la hipótesis de la frustración-agresión, la cual explica que toda conducta agresiva presupone la existencia de una frustración, y esta última conduce a alguna forma de agresión.

Es así como, partiendo de los planteamientos previos, el presente estudio se propuso analizar la conducta agresiva clasificada en dos tipos de acuerdo con Dodge y Coie (1987): agresión proactiva y agresión reactiva. La primera, basada en el modelo de frustración-agresión de Dollard et al. (1939, citados en Penado, Andreu y Peña, 2014) estableciendo que esta conducta es una reacción ante la amenaza percibida y se relaciona con una intensa activación emocional, con impulsividad, hostilidad y déficits en el procesamiento de información. La segunda –agresión proactiva- explicada por la teoría del aprendizaje social de Bandura (1973, citado en Penado, Andreu & Peña, 2014), vista más como una estrategia para el logro de un objetivo o beneficio.

Partiendo de que los videojuegos con contenido violento generan aprendizajes de conductas agresivas en los adolescentes, las cuales pueden llegar a manifestarse en sus relaciones con los iguales, resultó pertinente llevar a cabo este estudio, con la intención de analizar la relación entre la conducta agresiva (reactiva y proactiva) relacionada con la frecuencia de uso de los videojuegos, situado en el contexto del confinamiento por la pandemia.

## MÉTODO

### Tipo de estudio

Esta investigación es de tipo transeccional/transversal, con alcance correlacional, ya que se analiza la relación entre el uso de videojuegos con contenido violento durante la pandemia de COVID-19 y la conducta agresiva en adolescentes de nivel secundaria que regresan a clases presenciales después del periodo de confinamiento.

### Variables de estudio

V1: Uso de videojuegos durante la pandemia. Se refiere a las horas destinadas y frecuencia de uso de videojuegos, reportadas por los adolescentes. Los juegos por los que se les preguntó fueron: Fornite, Free Fire, Call of Duty: Warzone, Clash Royal, Spligate, Apex Legends.

V2: Agresividad. Comportamiento dirigido de una persona a otra con intención de generar daño (Berkowitz, 1993), o bien puede también ser impulsada por procesos automáticos, careciendo de la intencionalidad de provocar daño (Ramírez, 2003). De acuerdo a Dodge y Coie (1987) se divide en: agresión proactiva y agresión reactiva. Basándose en diversos autores, Fares et al. (2012), las describen sintéticamente como:

-Agresión reactiva: impulsiva, irracional, acalorada.

-Agresión proactiva: planificada, racional y fría

### PARTICIPANTES

La muestra, no probabilística, por conveniencia, se conformó por 216 adolescentes, 98 hombres (45.4%) y 118 mujeres (54.6%), con rango de edad entre los 12 y 15 años ( $M=13.3$ ,  $DT=.884$ ), estudiantes de primero ( $n=62$ , equivalente al 28.7%), segundo ( $n=72$ , equivalente a 33.3%) y tercer grado (82, equivalente a 38%) de una escuela secundaria pública ubicada en la ciudad de Colima, México. Cabe decir que la participación de los(as) adolescentes fue voluntaria; además, se obtuvo el consentimiento informado de los padres, así como el asentimiento informado de los(as) adolescentes.

Como parte de los criterios de inclusión, los participantes tenían que tener acceso a algún equipo electrónico, ya fuera computadora, laptop, tableta, celular o iPad, y hacer uso de videojuegos, además de haber aceptado participar de manera voluntaria, firmando la carta de asentimiento informado y contar con el consentimiento informado del padre, madre o tutor legal. Quedaron exentos del estudio aquellos adolescentes con alguna situación emocional o de discapacidad que les impidiera contestar el cuestionario por sí solos, de igual manera, aquellos con edad fuera del rango establecido aun cuando se encontraran cursando cualquiera de los tres grados escolares de secundaria.

### INSTRUMENTOS

-Cuestionario de datos de identificación: Este se diseñó *ad hoc* al objetivo de la investigación, para obtener información acerca de algunas variables demográficas que permitieran caracterizar a la muestra de estudio, así como información relativa al uso de videojuegos (frecuencia y tiempo de dedicación) durante el periodo de confinamiento por pandemia de COVID-19.

-Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Cuestionario RPQ diseñado por Raine et al. (2006) en su versión al español (Andreu, Peña & Ramírez, 2009). El instrumento consta de 23 ítems divididos en dos factores: la dimensión motivacional proactiva (instrumental) (alfa de Cronbach de .803) vs reactiva (hostil) (alfa de Cronbach de .832). Los ítems son puntuados por en una escala de frecuencia (0 = nunca, 1 = algunas veces, y 2 = a menudo).

### PROCEDIMIENTO

Se solicitó de manera oficial la autorización a los directivos de la escuela secundaria pública para la aplicación del proyecto, se les explicó sobre el objetivo, los instrumentos a aplicar y los beneficios del estudio. Se obtuvo el consentimiento informado de los padres/madres de familia, a quienes se les envió la carta de consentimiento

## RELACIÓN ENTRE EL USO DE VIDEOJUEGOS DURANTE LA PANDEMIA DE COVID-19 Y LA CONDUCTA AGRESIVA EN ADOLESCENTES QUE REGRESAN A CLASES PRESENCIALES DESPUÉS DEL PERIODO DE CONFINAMIENTO

to y fue devuelta por medio de sus hijos; asimismo, se obtuvo el asentimiento informado por escrito de los adolescentes. Se agendaron los días y horarios para la aplicación de los instrumentos y una vez avaladas las fechas por los directivos de la escuela, se procedió a su aplicación directamente en los salones de clase, respetando el protocolo de sanidad de la institución. Una vez aplicados los instrumentos, se procedió a la captura de los datos. Culminado este proceso, se realizaron los análisis estadísticos correspondientes, concluyendo con la elaboración de un informe de resultados dirigido a los directivos de la escuela secundaria en la que se realizó el estudio.

### ANÁLISIS DE DATOS

Se utilizó el programa estadístico para las ciencias sociales (SPSS, *por sus siglas en inglés*, versión 25). La prueba estadística seleccionada para esta investigación fue la no paramétrica, aplicando el coeficiente de correlación de Spearman para el análisis de los datos. Para la comparación de los resultados por sexo de los participantes se utilizó la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney que permite determinar si las diferencias entre las medianas de una variable en dos grupos distintos de individuos son estadísticamente significativas.

### RESULTADOS

Como parte de la investigación se aplicó un cuestionario de datos de identificación para recabar información útil para una mayor comprensión de la muestra, así como para indagar sobre el uso de videojuegos (frecuencia y tiempo invertido) durante el periodo de confinamiento por pandemia de Covid-19.

Con relación al uso de aparatos y/o dispositivos con los que cuentan los(as) adolescentes, se obtuvo que, del total de la muestra (N=216), 208 adolescentes (96.3%) cuentan con celular, 116 (76.9%) con laptop, 105 (48.6%) con consola, y 92 (42.6%) con tableta. Referente al uso que les dan a estos aparatos y/o dispositivos para jugar videojuegos, 187 adolescentes (86.6%) dicen utilizar el celular, 77 (35.6%) refieren utilizar laptop, 94 (43,5%) usan consola y 51 (23.6%) utilizan la tableta.

Con respecto al conocimiento de videojuegos con contenido violento sobre los cuales se les preguntó a los adolescentes, 185 (85.6%) dicen conocer Clash royale, 178 (82.4%) Free fire, 165 (76.4%) Fornite, 155 (71.8%) Call of Duty: Warzone, 68 (31.5%) Apex Legends y 12 (5.6%) Splitgate. Sobre la frecuencia de uso de estos videojuegos, se encontró que, el videojuego más usado es Clash royal (ver Tabla 1).

Tabla 1. Frecuencia de uso de videojuegos en adolescentes en periodo de pandemia

Videojuego	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Fornite	110	33	45	15	13
Free fire	81	33	60	26	16
Call of Duty: Warzone	116	28	42	12	13
Clash royale	59	33	55	38	31
Splitgate	204	7	4	1	0
Apex Legends	176	17	12	5	6

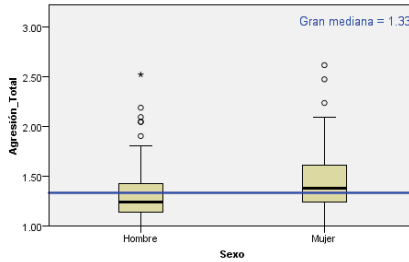
En cuanto a la cantidad de horas que los(as) adolescentes dicen jugar videojuegos, se identificó un promedio de 2 horas 48 minutos. Referente al horario de juego un adolescente (.5%) dice jugar por las mañanas, 115 (52.2%) por las tardes, 38 (17.6%) por las noches, 25 (11.6%) tarde y noche, 8 (3.7%) por la madrugada y 29 adolescentes no respondieron. Comparando entre hombres y mujeres, se identificó que, en los hombres el promedio de dedicación a los videojuegos es de 3 horas 20 minutos y en las mujeres de 2 horas 21 minutos. En la tabla 2 se puede apreciar el horario de juego según el sexo de los(as) participantes.

Tabla 2. Horario de uso de videojuegos en adolescentes en función al sexo

Horario	Hombres		Mujeres	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Por las mañanas	1	1	0	0
<b>Por las tardes</b>	<b>51</b>	<b>52.</b>	<b>64</b>	<b>54.2</b>
Por las noches	19	19.4	19	16.1
Tarde y noche	14	14.3	11	9.3
Por la madrugada	2	2	6	5.1
Sin respuesta	11	11.2	18	15.3

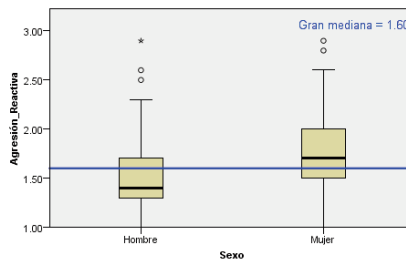
Se encontró que los niveles de agresividad en hombres y mujeres son bajos, siendo las mujeres quienes muestran niveles más altos (Mediana=1.3 [Rango intercuartil (IQR)=1.2-1.6]) que los hombres (Mediana=1.2 [IQR=1.1-1.4]), siendo estas diferencias estadísticamente significativas ( $U=3988$ ,  $p<0.01$ ) (ver Gráfico 1).

Gráfico 1. Mediana de agresividad total en hombres y mujeres adolescentes



Al analizar los tipos de agresividad, se encontró que los hombres puntúan más bajo en agresión reactiva (Mediana=1.4 [IQR=1.3-1.7]) que las mujeres (Mediana=1.7 [IQR=1.5-2.0]), siendo estas diferencias estadísticamente significativas ( $U=3656$ ,  $p<0.01$ ) (ver Gráfico 2).

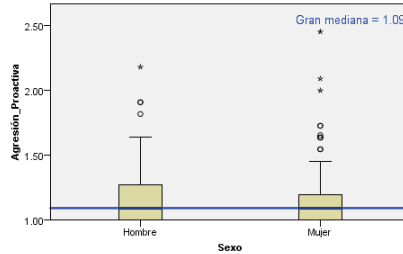
Gráfico 2. Mediana de agresión reactiva en hombres y mujeres adolescentes



Con relación a la agresión proactiva, las medianas fueron similares en hombres (Mediana=1.0 [IQR=1.0-1.2]) y en mujeres (Mediana=1.0 [IQR=2.8-4.1]), por lo que no se identificaron diferencias entre los grupos ( $U=5541$ ,  $p>0.05$ ) (ver gráfico 3).

# RELACIÓN ENTRE EL USO DE VIDEOJUEGOS DURANTE LA PANDEMIA DE COVID-19 Y LA CONDUCTA AGRESIVA EN ADOLESCENTES QUE REGRESAN A CLASES PRESENCIALES DESPUÉS DEL PERIODO DE CONFINAMIENTO

Gráfico 3. Mediana de agresión proactiva en hombres y mujeres adolescentes.



Respecto a la correlación entre la frecuencia de uso de los videojuegos y la agresión se encontró que el *fortnite* mantiene una correlación baja positiva y significativa con la agresión global [ $\rho=0.123$ ,  $\text{sig}=0.035$ ], el *free fire* mantiene una correlación baja positiva y altamente significativa con la agresión proactiva [ $\rho=0.162$ ,  $\text{sig}=0.008$ ], *call of duty* mantiene una correlación baja, positiva y significativa con la agresión proactiva [ $\rho=0.145$ ,  $\text{sig}=0.017$ ].

Al correlacionar la frecuencia del uso de videojuegos con la agresión en función al sexo, se encontró que para el caso de los hombres el *freefire* mantiene una correlación baja, positiva y significativa con la agresión proactiva [ $\rho=0.173$ ,  $\text{sig}=0.044$ ], de igual manera, el *Call of duty* mantiene una correlación baja, positiva y significativa con la agresión proactiva [ $\rho=0.220$ ,  $\text{sig}=0.015$ ].

Para el caso de las mujeres se encontró que *fortnite* mantienen una correlación baja y significativa con agresión reactiva [ $\rho=0.180$ ,  $\text{sig}=0.026$ ] y con agresión global [ $\rho=0.208$ ,  $\text{sig}=0.012$ ]. El *freefire* mantiene una correlación baja positiva y significativa con agresión proactiva [ $\rho=0.156$ ,  $\text{sig}=0.04$ ]. Por su parte *call of duty* mantienen una correlación positiva y significativa tanto con agresividad reactiva [ $\rho=0.160$ ,  $\text{sig}=0.042$ ] como con la agresividad global [ $\rho=0.158$ ,  $\text{sig}=0.044$ ].

Como último análisis, se encontró que el tiempo invertido en el uso de videojuegos correlacionó sólo con la agresión proactiva [ $\rho=0.162$ ,  $\text{sig}=0.010$ ]. No obstante, al correlacionar las variables en función al sexo, se identificó para el caso de los hombres, que a mayor tiempo invertido en el uso de videojuegos mayor agresividad reactiva [ $\rho=0.198$ ,  $\text{sig}=0.028$ ] y mayor agresividad global [ $\rho=0.199$ ,  $\text{sig}=0.027$ ]. En cuanto a las mujeres, el tiempo de uso en los videojuegos, correlacionó positivamente con agresión proactiva [ $\rho=0.226$ ,  $\text{sig}=0.008$ ], agresión reactiva [ $\rho=0.190$ ,  $\text{sig}=0.023$ ], y agresión global [ $\rho=0.195$ ,  $\text{sig}=0.020$ ].

## DISCUSIÓN

En el presente estudio se planteó como objetivo analizar la correlación entre el uso de videojuegos durante la pandemia de covid-19 y la agresividad en adolescentes que retornan a sus clases después del período de confinamiento.

Como se ha mencionado, la correlación con la agresión se identificó en el uso de tres videojuegos: *fortnite* que correlacionó positivamente con agresión global, *free fire* que correlacionó positivamente con agresión proactiva, y *call of duty* que correlacionó positivamente con agresión proactiva.

Los resultados evidencian que las mujeres se muestran con niveles más altos de agresividad reactiva en comparación con los hombres, agregando que se identificaron diferencias estadísticamente más significativas en la agresión reactiva y global, resultado que se interpreta como un hallazgo de la investigación, dado que, en la mayoría de las investigaciones, se ha encontrado que son los hombres quienes muestran más conductas agresivas.

Hoy en día la lucha de las mujeres por la igualdad de género ha impactado en diferentes esferas de su vida; anteriormente, los estereotipos de género, las limitaba a realizar ciertas acciones, como ejercer sus derechos, e involucrarse de formas no aceptables socialmente, por ejemplo, con comportamientos rudos o agresivos. Al respecto, Bisquera (2004) menciona, que en los últimos tiempos han disminuido las diferencias entre sexos, además señalan que han aumentado las manifestaciones de actos agresivos en las mujeres.



En algunos estudios (Boudon y Rehbein, 2008) se reporta que los hombres se vinculan más con el uso de videojuegos, y en una mayor cantidad de horas. Sin embargo, en esta investigación se ha encontrado que son las mujeres las que se involucran más en el uso de videojuegos, ocupando más tiempo en ello que los hombres.

El confinamiento de pandemia por covid-19 que se vivió, obligó a la sociedad a tener diferente tipo de interacción con los otros, siendo la digitalización una de las primeras opciones, por lo tanto, las formas de socializar cambiaron. Es aquí donde la tecnología fungió como principal medio de comunicación y como medio de entretenimiento y ocio para las personas, principalmente para niños y adolescentes.

De acuerdo con Ameneiros y Ricoy (2015) en la actualidad la accesibilidad a los videojuegos se ha facilitado para los(as) adolescentes, ya que no solamente se cuenta con juegos de consola y de computadora, sino que ahora los videojuegos están más al alcance de los adolescentes mediante los teléfonos celulares, permitiendo mayor autonomía y por tanto riesgo de generar adicción a ellos, sobre todo que año a año se va incrementando el uso de teléfonos celulares entre adolescentes.

Al celular se le puede dar una diversidad de usos, además, en comparación con otros dispositivos resulta fácil adquirirlo, y es muy accesible en cuanto a su portabilidad, su costo y manejo, lo que facilita su uso para los videojuegos, es por ello, la importancia de enfocar la atención en los usos de este. Sin embargo, a pesar de que la consola, tiene un costo más elevado, que el celular, y, por lo tanto, resulta complicada su adquisición, los resultados encontrados en esta investigación dicen que, al menos el 48.6% de los adolescentes, cuentan con una.

Respecto al tiempo de uso de los videojuegos en esta investigación se encontró que los y las adolescentes pasan en promedio 2 horas 48 minutos jugando videojuegos, siendo el turno vespertino el horario en el que más suelen jugar. Es evidente que, en gran medida, la imposibilidad de salir y convivir en otros espacios durante el periodo de confinamiento por la pandemia dio pie a que se permitiera el libre uso de dispositivos, facilitando así el acceso a los videojuegos. Es probable que los padres de familia no contaran con el conocimiento sobre los contenidos a los cuales estaban teniendo acceso sus hijos debido a las propias ocupaciones laborales en el hogar y/o fuera de él, lo que pudo ser impedimento para ejercer un monitoreo parental cercano y permanente con sus hijos, dejándoles en mayor libertad para el uso de dispositivos. Como lo han mencionado Sánchez y Benitez (2022), la dinámica familiar y el soporte educativo, “son dos de los pilares fundamentales que sustentan una utilización racional y responsable de estos recursos” (p.81).

Desde la teoría del aprendizaje social (Bandura, 1975) se sabe que una elevada exposición a los videojuegos puede generar influencia negativa a largo plazo, provocando disminución de la empatía, desarrollo de conductas agresivas, desconfianza, entre otras cosas, siendo estas conductas aprendidas por medio de la observación. Por lo tanto, se precisa del control parental (conductual) que implica el establecimiento de límites, reglas, restricciones y regulaciones (Barber, Olsen & Shagle, 1994; Schaefer, 1965) con el fin de monitorear el uso de dispositivos (tiempo invertido, frecuencia, actividad realizada, calidad de la información) en los hijos, sin entorpecer su independencia.

Es importante mencionar que si bien se hace referencia a la importancia del monitoreo o control parental, en el presente estudio esta variable no fue tomada en cuenta como parte del análisis, por lo que, se sugiere incorporarla para posteriores estudios. Finalmente, señalar que la muestra con la cual se llevó a cabo el estudio no fue aleatoria, por lo tanto, los resultados no pueden ser generalizados.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ameneiros, A., & Ricoy, M. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, 13, 115-119. DOI: <https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.13.451>
- Andreu, J.M, Peña, M.E. & Ramírez, J.M. (2009). Cuestionario de agresión reactiva y proactiva: un instrumento de medida de la agresión en adolescentes. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 14(1), 37-49. Disponible en: <http://62.204.194.45/fez/eserv/bibliuned:Psicopat-2009-14-1-0004/Documento.pdf>

## RELACIÓN ENTRE EL USO DE VIDEOJUEGOS DURANTE LA PANDEMIA DE COVID-19 Y LA CONDUCTA AGRESIVA EN ADOLESCENTES QUE REGRESAN A CLASES PRESENCIALES DESPUÉS DEL PERIODO DE CONFINAMIENTO

- Bandura, A. (1975). *Fundamentos del Aprendizaje Social*. Traducción. L.P. Ullan. New York: Prentice Hall.
- Bandura, A. (1971). *Social Learning Theory*. New York: General Learning Press.
- Barber, B. K., Olsen, J. A. & Shagle, S. (1994). Associations between parental psychological control and behavioral control and youth internalized and externalized behaviors. *Child Development*, 65, 1120-1136.
- Becerra, B.S.A. & Bejarano, G.S.A. (2019). *Tiempo de pantalla, fuerza prensil y obesidad abdominal en estudiantes USTA* [Tesis de pregrado]. Universidad Santo Tomás, Bucaramanga, Colombia. Disponible en: <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/3663473>
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and control*. New York: Mcgraw-Hill Book Company.
- Blumler, J.G. & Katz, E. (1974). *The uses of mass communications: Current perspectives on gratifications research*. London: Sage Publications.
- Boudon, A., y Rehbein, L. (2008). Usuarios habituales de videojuegos: una aproximación inicial. *Última Década*, 29, 11-27. DOI: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-22362008000200002>
- Carrasco, O.M.A. & González, C.M.J. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. *Acción Psicológica*, 4(2), 7-38. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/3440/344030758001.pdf>
- Castillo R., Castro, F., y Silva, C. (2020). *Tiempo en pantalla, tiempo sedentario y nivel del clima escolar en tiempos de pandemia en alumnos entre 11 y 14 años de la región de Valparaíso* (Tesis Doctoral), Universidad Andrés Bello. Disponible en: <https://repositorio.unab.cl/xmlui/handle/ria/17815>
- Cedeño, E. y Vélez, T. (2020). *Asociación entre el uso de videojuegos, niveles de estrés y ansiedad en adolescentes ecuatorianos en aislamiento por la pandemia covid-19* (Tesis de Licenciatura en Psicología). Universidad de Guayaquil-Facultad de Ciencias Psicológicas. Disponible en: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/53000>
- Cervigón-Carrasco, V., García-Montoliu, C., Ballester-Arnal, R., Giménez-García, C. & Castro-Calvo (2022). Uso de videojuegos y estimación del tiempo: ¿existen diferencias en función del género? *International Journal of Developmental and Educational Psychology INFAD Revista de Psicología*, 1(1), 399-406. Disponible en: <https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEP/article/view/2396/2076>
- Cueto, E. (2019). *Relación entre la agresividad y la empatía en adolescentes y el uso de videojuegos: Fortnite*. (Tesis de Maestría en Intervención en Convivencia Escolar). Universidad de Almería. Disponible en: <http://repositorio.ual.es/handle/10835/8059>
- Dodge, K.A. & Coie, J.D. (1987). Social information processing factors in reactive and proactive aggression in children's peer groups. *Journal of Personality and Social Psychology*, 53, 1146-1158. Disponible en: <https://sci-hub.se/10.1037/0022-3514.53.6.1146>
- Fares, N., Cabrera, J.M., Lozano, F., Salas F. & Ramírez, J.M. (2012). Agresión reactiva y proactiva en niños y adolescentes uruguayos. *Psicopatología Clínica, Legal y Forense*, 12(1), 47-68. Disponible en: <http://www2.um.edu.uy/jmcaabrera/Research/2012art3.pdf>
- González-Vázquez, A. & Igartua, J.J. (2018). ¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. *Cuadernos.info*, 42, 135-146. <https://doi.org/10.7764/cdi.42.1314>
- López-Wade, A., Uc-Cohuo, G.A. & Taylor, R.J. (2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica Salud en Tabasco, *Salud en Tabasco*, 21(1), 12-16. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=48742127003>
- Maneiro, T.S. (2020). Videojuegos en México. ICEX. Disponible en: [file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/DOC2020861167%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/DOC2020861167%20(1).pdf)
- Martínez, L.P., Bohorodzaner, S. & Kampfner, E. (2010). Violencia y videojuegos en adolescentes chilenos y mexicanos. *Revista Chilena de Neuropsicología*, 5(3), 199-206. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/1793/179318868003.pdf>

- Martínez-González, J.S. (2020). Los videojuegos, una adicción para los adolescentes. *Con-Ciencia Serrana Boletín Científico de la Escuela Preparatoria Ixtlahuaco*, 3, 40-41. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ixtlahuaco/article/view/5076>
- Mateo L. (2019). *Uso de videojuegos en estudiantes de 1er. grado de secundaria de la I. E 3051 El Milagro, Independencia 2019*. Tesis de Licenciatura en Enfermería. Universidad César Vallejo, Perú. Disponible en: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37905/Mateo\\_BLD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37905/Mateo_BLD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Penado, Andreu y Peña, (2014). Agresividad reactiva, proactiva y mixta: análisis de los factores de riesgo individual. *Anuario de Psicología Jurídica*, 24 37-42. DOI: <http://dx.doi.org.10.1016/j.apj.2014.07.012>
- Raine, A., Dodge, K., Loeber, R., Gatzke-Kopp, L., Lynam, D., Reynolds, C., Stouthamer-Loeber & Liu, J. (2006). The reactive-proactive aggression questionnaire: Differential correlates of reactive and proactive aggression in adolescent boys. *Aggressive Behavior*, 32, 159-171
- Ramírez, J.M. (2003). Hormones and Aggression in Childhood and Adolescence *Aggression and Violent Behavior*, 8, 621-644. Disponible en: <https://www.ojp.gov/ncjrs/virtual-library/abstracts/hormones-and-aggression-childhood-and-adolescence>
- Sánchez, C. J.I. & Benítez, S.E.I. (2022). Revisión sobre la “salud mental y nuevas tecnologías”: análisis de las redes sociales y los videojuegos en las primeras etapas de desarrollo como factores modulares de una salud mental positiva. *International Journal of Developmental and Educational Psychology INFAD*, 1(2), 79-88. DOI: <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2022.n1.v2.2324>
- Schaefer, E. S. (1965). Children's reports of parental behavior: An inventory. *Child Development*, 36, 413-424.
- Sociedad Argentina de Pediatría (2020). Uso de pantallas en tiempos del coronavirus, *Suplemento COVID*, 142-144. Disponible en: <https://www.sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2020/SuplCOVIDa28.pdf>
- World Health Organization [WHO]. *Coronavirus disease (COVID-19) pandemic*. Coronavirus disease (COVID-19) (who.int). Accesado 12 de mayo 2021.

