

# USO DE VIDEOJUEGOS, AGRESIÓN, SINTOMATOLOGÍA DEPRESIVA Y VIOLENCIA INTRAFAMILIAR EN ADOLESCENTES Y ADULTOS JÓVENES

## THE USE OF VIDEO GAMES, AGGRESSION, DEPRESSIVE SYMPTOMS AND DOMESTIC VIOLENCES IN ADOLESCENTS AND YOUNG ADULTS

Patricia Martínez Lanz\*, Diana Betancourt Ocampo\*\*,  
Alejandro González González\*\*\*

Universidad de Anáhuac México Norte, México.

Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Recibido: 9 de enero de 2013 - Aprobado: 30 de abril de 2013

Forma de citar este artículo en APA:

Martínez Lanz, P., Betancourt Ocampo, D. y González González, A. (julio-diciembre, 2013). Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(2), 167-180.

### Resumen

El objetivo de la presente investigación fue determinar las diferencias en sintomatología depresiva, violencia intrafamiliar y agresión en 801 adolescentes y jóvenes con diferentes niveles de exposición a videojuegos con y sin contenidos violentos. La media de edad de los participantes fue de 17.5 años, el 55.4% eran hombres y 44.6% mujeres. Para evaluar la sintomatología depresiva se utilizó la Cédula del Centro de Estudios Epidemiológicos, para la violencia intrafamiliar, se diseñó una escala de 16 reactivos que miden: *agresión verbal, agresión física, humillación y respeto*; en cuanto a la agresión, se diseñó una escala tipo Likert de 13 reactivos con cuatro opciones de respuesta: *nunca a siempre*. Respecto al uso de videojuegos, se preguntó si los utilizan o no, motivo por el cual los juegan, el tiempo aproximado a la semana que pasan jugándolos, si los videojuegos que utilizan tienen contenido violento y de qué tipo. Los resultados mostraron diferencias significativas en las variables evaluadas respecto al nivel de exposición de videojuegos con contenido violento, donde de manera general los adolescentes y adultos jóvenes que reportaron una mayor exposición (de 11 horas o más por semana) presentaron mayor sintomatología depresiva, agresión y violencia intrafamiliar que aquellos con un menor nivel de exposición.

### Palabras clave:

Videojuegos, depresión, violencia, agresión, jóvenes.

### Abstract:

The objective of this research was to determine differences on depressive symptoms, family violence and aggression in 801 adolescents and young people with different levels of exposure to video games with and without violent content. The average age of the participants was 17.5 years, of which 55.4% were male and 44.6% female. To assess depressive symptoms, the Certificate Center for Epidemiologic Studies was used, and for domestic violence, a scale was designed from 16 reactants that measure verbal and physical aggression, humiliation and respect; with regards to aggression, a Likert scale was designed from 13 reactants with four-response options: from never to always. And with regards to the use of video games, it was asked whether they use them or not, the motive why they like them, the approximate time a week playing them, and whether those video games have violent content and its type. The results showed significant differences in the variables evaluated as to the level of exposure to video games with violent content, which generally teenagers and young adults who reported higher exposure (more than 11 hours a week) had higher depressive symptoms, aggression and domestic violence than those with a lower level of exposure.

### Keywords:

Video games, depression, violence, aggression, youth.

\* Universidad de Anáhuac México Norte. E-mail: pmlanz@anahuac.mx

\*\* Universidad de Anáhuac México Norte. E-mail: diana.betancourt@anahuac.mx

\*\*\* Universidad Nacional Autónoma de México. E-mail: ale\_orizaba@yahoo.com

## Introducción

Como todo fenómeno humano y social, el ocio es cultural e histórico. Sus diversas manifestaciones responden al espíritu de cada época, y por consiguiente reflejan el modo individual y colectivo de vivir y de entender la conjunción del tiempo y la libertad, esto es, del tiempo libre. En las sociedades avanzadas, los niños se encuentran entre la esterilidad del “no hacer nada” y la hiperocupación del tiempo de ocio institucionalizado, que es el dedicado en la educación informal a actividades extraescolares (Trilla, 1992). En este contexto, el actual consumo infantil del ocio presenta una fuerte influencia del avance tecnológico.

En términos generales, a los videojuegos puede aplicarse lo que Taboada (1988) dice de las nuevas tecnologías: no producen un simple cambio de convicciones, creencias o actitudes, sino una nueva forma de representación de la experiencia.

Se puede considerar que son tres ingredientes los que hacen de los videojuegos una actividad sugestiva para los niños, según Malone (1980), serían un modo ideal de aprendizaje, porque: 1) presentan un reto o desafío, 2) desarrollan la fantasía y 3) estimulan la curiosidad del sujeto. Presentan un desafío porque en ellos siempre hay que perseguir alcanzar un objetivo (y recordemos que aquél es un elemento fundamental en el juego infantil), por lo tanto, el juego ideal ha de ofrecer el reto necesario para generar una auténtica motivación intrínseca, ha de incluir un elemento de aventura y de suerte, y en los videojuegos hay un objetivo que puede o no ser alcanzado, o sea que el resultado final es incierto.

Otro factor por el que resultan atractivos los videojuegos es que permiten satisfacer la necesidad de ser competente, estos pueden proporcionar tanto refuerzos de carácter extrínseco, por ejemplo el elogio o la admiración de los pares y otros observadores, como refuerzos intrínsecos, que son los que experimenta el propio sujeto cuando al interactuar con la máquina hace bien una actividad o mejora sus habilidades. Estos últimos refuerzos pueden ser muy poderosos y sin duda en ellos reside una razón muy importante del éxito que tienen los videojuegos. También contribuye a su éxito el hecho de que, generalmente, no existe aquí una recompensa añadida. Así al menos puede deducirse del efecto experimental conocido como sobrejustificación, según el cual una actividad con un valor en sí misma, que ya le dota de justificación, si es premiada con una recompensa extrínseca que le proporciona un plus de justificación innecesario, ve disminuido su atractivo una vez que se retira la recompensa (Kleiber & Barnett, 1991).

En las últimas décadas, en la población en general, se ha observado un incremento en el acceso a medios de comunicación electrónicos, tales como el internet, los teléfonos celulares y computadoras, así como un auge, en particular en la población de niños y de adolescentes, en lo que se

conoce como videojuegos. Rideout, Foehr y Roberts (2010) reportaron que en Estados Unidos se dio un incremento significativo en el uso de videojuegos del año 1999 al 2009, estos datos indican que los videojuegos son más populares en menores de 8 a 18 años, más que ver televisión y escuchar música. Asimismo, en 1999 el promedio de tiempo que le dedicaban los menores a los videojuegos era de 26 minutos al día, para el 2004 incrementó a 49 minutos y para el 2009 fue de una hora con 13 minutos, estos datos aplican para cualquiera de las plataformas de los videojuegos.

Sin embargo, lo que pareciera ser una oportunidad de mejorar el rendimiento y el desarrollo de nuevas habilidades en los niños y adolescentes, trae consigo una serie de complicaciones y de factores a considerar, ya que a partir de 1976, los videojuegos empezaron a incorporar la violencia en sus contenidos, lo cual requirió una consideración específica por parte de los encargados de regular las leyes al respecto, mostrándose renuentes en un principio a asignar las mismas protecciones constitucionales a los videojuegos que habían concedido a otros medios protegidos, como películas y obras escritas y musicales (Mathew & Mott, 2012).

Diversas investigaciones se han centrado en la relación entre los contenidos violentos en los juegos y el comportamiento agresivo en quienes los practican. El tema de cómo el uso de los videojuegos se refiere a las medidas de salud ha recibido hasta ahora poca atención, con resultados inconsistentes. Por un lado, la frecuencia de los videojuegos aún no ha sido relacionada con el índice de masa corporal o rendimiento académico en la universidad (Williams, Yee & Caplan, 2008). Sin embargo, Wack y Tantleff-Dunn (2009) encontraron en un grupo de estudiantes, que los jugadores de videojuegos calificaron como más saludables que la población general estadounidense en el índice de masa corporal, la cantidad de ejercicio realizado, percepción de salud, y ansiedad, pero reportaron mayores niveles de depresión y consumo de sustancias.

Otros estudios han relacionado el uso de los videojuegos con un incremento en el consumo de drogas y alcohol, baja calidad de la relación interpersonal, problemas en la escuela, menor tiempo de sueño, las actividades de ocio limitadas, y la ideación suicida (Padilla-Walker et al., 2010).

Por otro lado, algunos estudios (Olson et al., 2007) indican diferencias por sexo en el uso de videojuegos, donde los hombres los emplean con mayor frecuencia que las mujeres, además de que ellos son quienes utilizan con mayor frecuencia juegos con contenidos violentos o donde se da prioridad al uso de la fuerza física y la agresión. Por su parte, Olson, Kutner y Warner (2008) encontraron en un estudio con hombres adolescentes que estos reportaban que los videojuegos con contenidos violentos les atraían por cinco razones especiales: (a) fantasías de poder y fama; (b) cambiar, explorar; (c) regulación emocional, especialmente el afrontamiento ante el enojo y el estrés; (d) socialización (cooperación, competición y búsqueda de estatus); y (e) aprendizaje de nuevas habilidades (particularmente en el caso de juegos de deportes).

Olson (2004), reporta que ciertos tipos de videojuegos pueden afectar las emociones, cogniciones, percepciones y conductas que promueven el *bullying* y la victimización. Sherry (2001) realizó un meta-análisis de estudios que mostraron que la exposición a videojuegos violentos se asocia a un incremento de pensamientos agresivos, sentimientos de enojo u hostilidad y un aumento de agresión, así como un decremento en conductas pro-sociales. Del mismo modo, Wei (2007) reportó que la exposición a videojuegos violentos se relacionó significativamente con gran tolerancia a la violencia, pocas actitudes empáticas hacia otros y altos niveles de agresión.

De acuerdo con Funk (2005), la exposición a la violencia tanto en videos como en videojuegos puede asociarse a conductas o pensamientos agresivos, desensibilización hacia la violencia y el decremento de la empatía. Anderson (2004) explica que hay un número consistente y amplio de información que apoya el efecto de la exposición de videojuegos violentos sobre los pensamientos, sentimientos y conductas agresivas; sin embargo, otras revisiones mencionan que el efecto de la interacción entre la exposición de videojuegos y la presencia de pensamientos y conductas agresivas es relativamente débil o poco consistente (Bensley & van Eenwyk, 2001; Browne & Hamilton-Giachritsis, 2005; Sherry, 2001).

Ferguson et al. (2008) realizaron un estudio para determinar el efecto que tiene la exposición a los videojuegos violentos y a la violencia en el ambiente familiar sobre la presencia de conductas violentas. Los autores encontraron que la exposición a la violencia dentro del ambiente familiar fue la variable predictora de la presencia de conductas violentas, y que el uso de videojuegos no tuvo un efecto significativo en estas conductas. En otro estudio, Ferguson, San Miguel y Hartley (2009) examinaron diversos factores de riesgo para la presencia de conductas violentas y agresivas en jóvenes, los resultados de este estudio mostraron que la asociación con pares que tengan conductas delictivas, una personalidad antisocial, sintomatología depresiva y padres quienes emplean la violencia psicológica en sus relaciones de pareja fueron los factores de riesgo para el desarrollo de conductas violentas y agresivas en los jóvenes, la exposición a videojuegos con contenido violento no fue un predictor de la violencia o agresión en los adolescentes.

Como se puede apreciar, la evidencia empírica sobre la relación entre la exposición a videojuegos con contenido violento y la presencia de conductas violentas o agresivas es contradictoria, ya que si bien, son diversos los factores de riesgo para la presencia de las conductas agresivas o violentas (por ejemplo, algunas características individuales como daño neurológico, apego inseguro, abuso o negligencia parental, una alta exposición a problemas sociales como la pobreza o violencia), estos factores son complicados y se encuentran entretnejidos a través del tiempo lo que complica el identificar una causa específica de la conducta agresiva o violenta (U. S. Departamento de Servicios Humanos y de Salud, 2001, citado en Olson et al., 2008). De ahí que, aun cuando la literatura indique un

efecto pequeño de los videojuegos sobre la presencia de conductas y pensamientos agresivos, no deja de ser un factor de riesgo que puede ser más fácil de modificar en comparación con otras variables.

De tal forma, el propósito del presente estudio fue examinar las diferencias en sintomatología depresiva, violencia intrafamiliar y agresión en adolescentes con diferentes niveles de exposición a videojuegos con contenido violento.

## **Material y métodos**

---

### **Participantes**

Se seleccionó una muestra no probabilística por conveniencia de 801 adolescentes y jóvenes, con un rango de edad de 11 a 27 años ( $M=17.5$  años,  $D.E.=3.9$ ), estudiantes de escuelas públicas y privadas de la ciudad de México, de nivel primaria (1.6%), secundaria (41.6%), preparatoria (6.5%) y licenciatura (50.3%), de los cuales el 55.4% son hombres y 44.6% mujeres. Los criterios de inclusión fueron que los participantes estudiaran en las instituciones seleccionadas y que estuvieran en el rango de edad establecido.

### **Instrumentos**

Para evaluar la sintomatología depresiva se utilizó la Escala de Depresión del Centro de Estudios Epidemiológicos (CES-D) (Radloff, 1977; Benjet et al., 1999) que consta de 20 reactivos que miden la presencia y duración de los síntomas depresivos en la semana previa a su aplicación; es una escala tipo Likert con 4 opciones de respuesta (de 0 días a 5 a 7 días). La CES-D ha mostrado ser consistentemente satisfactoria en diferentes contextos socioculturales, poblaciones y sexos, alcanzando coeficientes de Alpha de Cronbach mayores a 0.80 (Aguilera, Carreño & Juárez, 2004; Benjet et al., 1999; Jiménez, Mondragón & González-Forteza, 2007; Roberts et al., 1990; Salgado de Snyder & Maldonado, 1994).

Para evaluar la violencia intrafamiliar, se diseñó una escala de 16 reactivos con base a la Escala de Abuso Infantil de Vladimírsky, Sánchez y Marín (2003) que miden: *agresión verbal*, *agresión física*, *humillación* y *respeto* ( $\alpha=0.83$ ). En cuanto a la agresión, se diseñó una escala tipo Likert de 13 reactivos con cuatro opciones de respuesta: *nunca* a *siempre* ( $\alpha=0.83$ ). Respecto al uso de videojuegos, se preguntó si los utilizan o no, motivo por el cual los juegan, el tiempo aproximado a la semana que pasan jugando, su juego favorito, si los videojuegos que utilizan tiene contenido violento y de qué tipo.

## Procedimiento

Se obtuvo el permiso correspondiente de las autoridades de cada una de las instituciones participantes para la aplicación de los instrumentos. La aplicación de los instrumentos se llevó a cabo tanto de forma grupal como individual, esto debido a las facilidades otorgadas por cada una de las instituciones. Las aplicaciones individuales se realizaron dentro de las instalaciones de las escuelas, fuera de los salones de clase, se buscó que los participantes respondieran el instrumento en un espacio que cubriera las condiciones adecuadas para garantizar que se enfocaran en la resolución de dicho instrumento; por lo que respecta a las aplicaciones grupales, se llevaron a cabo dentro de las aulas. La duración aproximada de la aplicación fue de 20 minutos. Para la recolección de datos se contó con el apoyo de 10 estudiantes de sexto y séptimo semestre de la carrera de Psicología, a quienes se les capacitó previamente para la aplicación de los instrumentos.

En ambos tipos de aplicación se les explicaba a los participantes el propósito de la investigación y se les solicitó su participación voluntaria, garantizándoles el anonimato y la confidencialidad. En el caso de los participantes que eran menores de edad (menores de 18 años), se les envió un aviso escrito a los padres o tutores donde se les explicaba el objetivo de la investigación, las implicaciones y los riesgos (de nivel mínimo) que pudiera tener si sus hijos participaban en el estudio.

## Resultados

### *Análisis descriptivo del uso de videojuegos*

Sobre el uso de videojuegos al menos una vez al mes (ver Tabla 1), los resultados mostraron que el mayor porcentaje de los participantes informó que sí los utiliza; al realizar análisis por género, se aprecia que fue mayor el porcentaje de hombres que informó que sí los emplea en comparación con las mujeres.

Tabla 1. *Uso de videojuegos al menos una vez al mes*

	Total	Hombres	Mujeres	$\chi^2$
	%	%	%	
Sí	73.3	79.1	65.9	10.9*
No	26.7	20.9	34.1	

\* $p < .001$

En cuanto a la razón principal para jugar videojuegos, un mayor número de jóvenes expresó que los utilizan para pasar el tiempo, en segundo lugar se encontró que lo hacen por diversión y en tercero, para el total de la muestra y para los varones, por distracción de lo cotidiano, en el caso de las mujeres la tercera razón más frecuente fue para simular que se es otra persona (ver Tabla 2).

Tabla 2. Razón principal para jugar videojuegos

	Total	Hombres	Mujeres	X <sup>2</sup>
	%	%	%	
Para pasar el tiempo	32.0	30.2	34.8	8.7
Por diversión	24.3	27.1	19.9	
Por competencia	9.6	9.8	9.2	
Por distracción	10.4	10.7	9.9	
Para simular que soy otra persona	9.0	8.0	10.6	
Para comunicarme con otros jugadores	4.1	4.4	3.5	
Me relaja	4.4	5.3	2.8	
Para sentirme superior físicamente	2.2	1.8	2.8	
Para sentirme superior emocionalmente	3.8	2.7	5.7	
Otra razón	0.3	---	0.7	

En la Tabla 3, se pueden observar los resultados sobre el tiempo que los jóvenes emplean en el uso de videojuegos. En el total de la muestra se encontró que el número de jóvenes que expresó usar los videojuegos fue disminuyendo conforme aumentaba el número de horas de uso, es decir, que el menor porcentaje de los participantes mencionó que juega 11 horas o más a la semana. Por lo que respecta a los resultados por sexo, en el caso de los hombres, el mayor porcentaje de los jóvenes dijo que juega los videojuegos de entre 2 y 10 horas a la semana; en cuanto a las mujeres, el mayor porcentaje se agrupó de 30 minutos a 5 horas; es decir, que un mayor número de hombres afirmaron que pasan más tiempo jugando videojuegos que las mujeres.

Tabla 3. Tiempo de uso de videojuegos a la semana

	Total	Hombres	Mujeres	X <sup>2</sup>
	%	%	%	
De 30 minutos a 1 hora	34.3	24.6	47.4	42.2*
De 2 a 5 horas	28.8	33.2	22.8	
De 6 a 10 horas	24.9	30.8	16.9	
De 11 a más horas	12.0	11.4	12.4	

\*p < .001

En lo que se refiere al contenido violento y/o agresivo en los videojuegos preferidos de los jóvenes (ver Tabla 4), en el total de la muestra, aproximadamente la mitad de los participantes manifestaron que sí tienen este tipo de contenido. Al hacer el análisis por sexo, se encontró que en el caso de los varones fue mayor el porcentaje que expresó que sí tienen contenido violento y/o agresivo sus videojuegos de mayor preferencia, en comparación con las mujeres, quienes reportaron con mayor frecuencia que no tienen este tipo de contenido.

Tabla 4. *Contenido violento y/o agresivo en los videojuegos de mayor preferencia*

	Total	Hombres	Mujeres	$\chi^2$
	%	%	%	
Sí	50.1	59.6	37.1	32.1*
No	49.9	40.4	62.9	

\*p &lt; .001

Con el objetivo de obtener una medida más exacta para evaluar la exposición de los jóvenes ante los videojuegos con contenido violento, se creó un indicador combinando la presencia de violencia o agresión en videojuegos junto con el tiempo que pasan los jóvenes utilizando los videojuegos, los resultados se muestran en la Tabla 5. Como se puede apreciar, fue mayor el porcentaje, tanto para el total de la muestra como para hombres y mujeres, de adolescentes y jóvenes que tienen un bajo nivel de exposición ante los videojuegos con contenido violento y/o agresivo. Al hacer el análisis por sexo, se puede observar que en el caso de los varones fue mayor el porcentaje de jóvenes que presentan una mayor exposición a videojuegos con contenido violento en comparación con las mujeres.

Tabla 5. *Indicador de exposición a videojuegos con contenido violento y/o agresivo*

	Total	Hombres	Mujeres	$\chi^2$
	%	%	%	
No utilizan videojuegos con contenido violento	50.2	40.9	62.9	38.1*
Sí, juegan de 30 min a 1 hr	11.9	11.6	12.4	
Sí, juegan de 2 a 5 hrs	15.1	18.8	10.2	
Sí, juegan de 6 a 10 hrs	15.1	19.9	8.7	
Sí, juegan de 11hrs a más	7.6	8.9	5.8	

\*p &lt; .001

#### *Análisis de correlación de las variables evaluadas*

Para conocer la relación entre las variables evaluadas se realizaron análisis de correlación de Pearson (ver Tabla 6). Los resultados mostraron correlaciones significativas entre todas las variables. Por lo que respecta al indicador de exposición a videojuegos con contenido violento, los resultados mostraron que a mayor exposición, mayor agresión, sintomatología depresiva, violencia intrafamiliar y mayor edad. Cabe señalar, que la agresión, la sintomatología depresiva y la violencia intrafamiliar fueron las variables que más correlacionaron entre sí.



Tabla 6. *Análisis de correlación entre las variables evaluadas*

	1	2	3	4	5
1. Agresión	---	0.78*	0.65*	-0.21*	0.24*
2. Sintomatología depresiva		---	0.68*	0.16*	0.23*
3. Violencia intrafamiliar			---	0.13*	0.20*
4. Edad				---	0.16*
5. Indicador de exposición a videojuegos con contenido violento.					---

\* $p < .001$

*Diferencias por nivel de exposición a videojuegos con contenido violento y/o agresivo*

Para determinar las diferencias en agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar por nivel de exposición a videojuegos con contenido violento se llevaron a cabo análisis de varianza de una vía (ver Tabla 7). Los resultados mostraron diferencias significativas en las tres variables evaluadas, por lo cual se realizaron pruebas *Post Hoc Scheffe*. En el caso de la agresión, las diferencias significativas ( $p < .01$ ) fueron entre el grupo que no utiliza videojuegos con contenido y violento y el que los utiliza más tiempo (de 11 horas a más), es decir, que los jóvenes con mayor exposición presentan mayor nivel de agresión que los que no utilizan este tipo de videojuegos.

Por lo que respecta a la sintomatología depresiva, el grupo con mayor exposición (de 11 horas a más) fue estadísticamente diferente ( $p < .05$ ) a casi todos los grupos, excepto a los que juegan de 6 a 10 horas, donde el grupo de mayor exposición presentó mayor sintomatología depresiva que los participantes con menor exposición. En cuanto al grupo que sí juega con videojuegos con contenido violento y/o agresivo e invierten de 6 a 10 horas a la semana en utilizarlos, fue diferente significativamente ( $p < .05$ ) de los dos grupos con menor exposición, es decir, los que no utilizan videojuegos con contenido violento y los que lo hacen pero no más de una hora a la semana, quienes presentaron una menor sintomatología depresiva que los que tienen mayor exposición.

En cuanto a la violencia intrafamiliar, el grupo de mayor exposición (11 horas o más) fue estadísticamente diferente ( $p < .05$ ) de casi todos los otros grupos, excepto del que juegan de 6 a 10 horas, en donde el grupo con mayor exposición a videojuegos con contenido violento puntuaron más alto en violencia intrafamiliar que los grupos con menor exposición. Además, se encontraron diferencias significativas ( $p < .01$ ) entre el grupo que no utiliza videojuegos con contenido violento y el que los utiliza de 6 a 10 horas a la semana, donde estos últimos puntuaron más alto en violencia intrafamiliar en comparación con el otro grupo.

Tabla 7. *Diferencias por nivel de exposición a videojuegos con contenido violento y/o agresivo en agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar*

Indicador	Agresión		S. Depresiva		Violencia intrafamiliar	
	M	D.E.	M	D.E.	M	D.E.
No utilizan videojuegos con contenido violento	24.5	5.2	34.4	7.7	23.2	5.9
Sí, juegan de 30 min a 1 hr	25.1	6.4	32.9	7.1	23.9	5.9
Sí, juegan de 2 a 5 hrs	27.9	7.5	36.5	10.3	23.9	6.8
Sí, juegan de 6 a 10 hrs	26.9	7.5	38.2	11.1	26.1	7.0
Sí, juegan de 11hrs a más	29.4	7.3	42.4	10.2	27.6	7.7
<b>Rango</b>	9-49		9-69		9-48	
<b>F</b>	6.44*		10.09*		7.50*	

\* $p < .001$

Finalmente, en lo que respecta a la agresión, se encontró que el grupo de mayor exposición (11 horas o más) fue estadísticamente diferente ( $p < .05$ ) de todos los otros grupos, excepto de los que juegan de 6 a 10 horas, donde el grupo con mayor exposición a videojuegos con contenido violento puntuaron más alto en agresión que los grupos con menor exposición. Además, se encontraron diferencias significativas ( $p < .01$ ) entre el grupo que no utiliza videojuegos con contenido violento y los que los utilizan de 6 a 10 horas a la semana, donde estos últimos puntuaron más alto en agresión en comparación con el otro grupo.

## Discusión

En el presente estudio se examinaron las diferencias en sintomatología depresiva, violencia intrafamiliar y agresión en adolescentes y jóvenes con diferentes niveles de exposición a videojuegos con contenido violento. Los resultados mostraron diferencias significativas, donde en general, los jóvenes con una mayor exposición (de 11 horas o más a la semana) obtuvieron mayores puntajes en las tres variables en comparación con los otros grupos.

En cuanto a las diferencias por sexo en el uso de videojuegos, los resultados mostraron diferencias significativas donde los hombres reportaron con mayor frecuencia su uso en contraste con las mujeres. Estos hallazgos son congruentes con lo reportado por la literatura (por ejemplo, Olson et al., 2007). Por lo que se refiere al tiempo que invierten a la semana los jóvenes en jugar videojuegos, los hallazgos de esta investigación indicaron que aproximadamente la mitad de las mujeres reportaron que utilizan los videojuegos de una hora o menos a la semana, en el caso de los varones, un mayor porcentaje expresó que juega entre 2 y 10 horas a la semana, lo cual concuerda con lo reportado por Olson et al. (2007).

Respecto a la razón por la cual emplean los videojuegos, las categorías que se obtuvieron fueron diferentes de las propuestas por Olson, Kutner y Warner (2008). En el presente estudio las razones que se mencionaron con mayor frecuencia fueron: para pasar el tiempo, por diversión, por distracción y para simular que se es otra persona, lo cual puede deberse a las características de la población. En el estudio de Olson y colaboradores, sólo evaluaron a un grupo de adolescentes hombres y en la presente investigación participaron tanto hombres como mujeres.

De acuerdo con diversos estudios (Anderson, 2004; Funk, 2005; Olson, 2004; Wei, 2007) la exposición a videojuegos con contenido violento y/o agresivo se relaciona con el incremento de pensamientos, sentimientos y conductas agresivas, lo cual es congruente con los resultados encontrados en la presente investigación, donde los jóvenes que reportaron no utilizar videojuegos con contenido violento presentaron menores puntajes en agresión en comparación con los que tuvieron una mayor exposición a este tipo de videojuegos.

Sin embargo, existen consideraciones particulares respecto a la conducta agresiva ya que como se sabe, para que esta se manifieste, deberán de preexistir factores personales (como los rasgos de personalidad) y factores situacionales (como un incentivo para la acción agresiva). Por último, los resultados de estos comportamientos influirán cíclicamente en dichos factores personales y de situación que contribuyen a la repetición del proceso en el futuro.

Por otra parte, el aumento de los pensamientos agresivos (esfera cognitiva), el aumento de la ira (elemento afectivo), o la actividad fisiológica elevada (excitación) juegan también un papel importante.

En lo que se refiere a la sintomatología depresiva, los hallazgos mostraron que los jóvenes con mayor exposición a videojuegos con contenido violento fueron los que reportaron una mayor sintomatología depresiva en comparación con los otros grupos que tuvieron una menor exposición, estos datos concuerdan con lo reportado por Ferguson, San Miguel y Hartley (2009), quienes indican que la sintomatología depresiva es una de las variables predictoras para el desarrollo de conductas violentas y agresivas en los jóvenes.

Algunos estudios (Funk, 2005; Wei, 2007) indican que existe una relación entre el uso de videojuegos con contenido violento y una mayor tolerancia hacia la violencia y pocas actitudes empáticas hacia los otros; así mismo, Ferguson, San Miguel y Hartley (2009) encontraron que la violencia dentro del hogar, específicamente la violencia entre los padres, fue una variable que se asoció a la presencia de conductas agresivas en los jóvenes. En el presente estudio se encontró que los jóvenes con una mayor exposición a videojuegos con contenido violento expresaron mayor violencia intrafamiliar que los otros grupos.

Finalmente, vale la pena considerar que la investigación actual en el tema de los videojuegos sugiere que hay al menos cinco dimensiones en las que los videojuegos pueden afectar a los jugadores: 1) la frecuencia y cantidad de uso, 2) el contenido, 3) el contexto de uso, 4) la estructura del juego, y 5) la mecánica del mismo; por lo que no hay que perder de vista estas dimensiones al momento de evaluar la importancia de estas opciones así como sus desventajas.

Los resultados de esta investigación aportan evidencia sobre algunas de las variables asociadas al uso de videojuegos en población joven, lo que podría servir para futuros programas tanto de intervención como de prevención.

## Referencias

- Aguilera, R., Carreño, S. & Juárez, F. (2004). Características psicométricas de la CES-D en una muestra de adolescentes rurales mexicanos de zonas con alta tradición migratoria. *Salud Mental*, 27(6), 57-66.
- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122. doi:10.1016/j.adolescence.2003.10.009
- Benjet, C., Hernández, L., Tercero, G., Hernández, A. & Chartt, R. (1999). Validez y confiabilidad de la CES-D en peri-púberes. *Revista Mexicana de Psicología*, 16(1), 175-185.
- Bensley, L., & van Eenwyk, J. (2001). Video games and real-life aggression: Review of the literature. *Journal of Adolescent Health*, 29, 244-257.
- Browne, K. D., & Hamilton-Giachritsis, C. (2005). The influence of violent media on children and adolescents: A public-health approach. *The Lancet*, 365(9468), 1387-1388. doi:10.1016/S0140-6736(05)66372-6
- Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Cruz, A. M., Ferguson, D. E., Fritz, S., & Smith, S. M. (2008). Violent Video Games and Aggression: Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and intrinsic Violence Motivation? *Criminal Justice and Behavior*, 35(3), 311-332. doi: 10.1177/0093854807311719
- Ferguson, C. J., San Miguel, C., & Hartley, R. D. (2009). A Multivariate Analysis of Youth Violence and Aggression: The Influence of Family, Peers, Depression, and Media Violence. *The Journal of Pediatrics*, 155(6), 904-908.

- Funk, J. B. (2005). Children's Exposure to Violent Video Games and Desensitization to Violence. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 14, 387-404.
- Jiménez, A., Mondragón, L., & González-Forteza, C. (2007). Self-esteem, Depressive Symptoms, and Suicidal Ideation in Adolescents: Results of Three Studies. *Salud Mental*, 30(5), 20-26.
- Kleiber, D.A. & Barnett, L.A. (1991). El ocio en la infancia. *Infancia y sociedad*, 8, 5-16.
- Mariño, M.C., Medina-Mora, M.E., Chaparro, J.J., & González-Forteza, C. (1993). Confiabilidad y estructura factorial del CES-D en adolescentes mexicanos. *Revista Mexicana de Psicología*, 10(2), 141-145.
- Malone, T.W. (1980). What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games. Palo Alto Research Center. Cognitive and Instructional Sciences Group. Palo Alto California.
- Mathew, G & Mott, J. (2012). *Loyola Law School of Loyola Marymount University Loyola of Los Angeles Law Review*. 45 Loy. L. A. L. Rev. 633.
- Olson, C. K. (2004). Media violence research and youth violence data: Why do they conflict? *Academic Psychiatry*, 28, 144-150.
- Olson, C. K., Kutner, L. A., & Warner, D. E. (2008). The role of violent video game content in adolescent development. Boys' perspectives. *Journal of Adolescent Research*, 23(1), 55-15.
- Olson, C. K., Kutner, L. A., Warner, D. E., Almerigi, J., Baer, L., Nicholi, A. M 2<sup>nd</sup>, & Beresin, E.V. (2007). Factors correlated with violent video game use by adolescent boys and girls. *Journal of Adolescent Health*, 41, 77-83.
- Padilla-Walker, L. M., Nelson L. J., Carroll J. S. & Jensen, C. (2010). More than just a game: Video game and internet use during emerging adulthood. *Journal of Youth and Adolescence*, 39, 103-113.
- Radloff, L. S. (1977). The CES-D Scale: A self-report depression scale for research in the general population. *Applied Psychological Measurement*, 1, 385-401.
- Rideout, V., Foehr, U., & Roberts, D. (2010). *Generation M2. Media in the lives of 8 to 18 year olds*. California: Kaiser Family Foundation.

- Roberts, R. E., Andrew, J. A., Lewinsohn, P. M., & Hops, H. (1990). Assessment of depression in adolescents using the Center of Epidemiologic Studies of Depression Scale. *Journal of Consultant and Clinical Psychology, 2*, 122-128.
- Salgado de Snyder, V. N. & Maldonado, M. (1994). Características psicométricas de la Escala de Depresión del Centro de Estudios Epidemiológicos en mujeres mexicanas adultas de áreas rurales. *Salud Pública de México, 36*, 200-209.
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research, 27*, 409-431.
- Taboada, J. L. (1988). Preparación para el ocio. En A. Castilla, y J. A. Díaz, (Eds.), *Ocio, trabajo y nuevas tecnologías*. Madrid: Fundesco.
- Vladimirsky, G., Sánchez, M. O. P., & Marín, C. A. E. (2003). *Consecuencias del maltrato infantil en la autoestima y desempeño escolar*. Tesina de Licenciatura, Universidad Anáhuac, México.
- Wack E & Tantleff-Dunn, S. (2009). Relationships between electronic game play, obesity and psychosocial functioning in young men. *CyberPsychology & Behavior; 12*, 241-244.
- Wei, R. (2007). Effects of playing violent videogames on Chinese adolescents' pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior. *CyberPsychology and Behavior, 10*(3), 371-380.
- Williams, D., Yee, N. & Caplan, S. E. (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication, 13*, 993-1018.