

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

Facultad de Psicología



**“Agresividad e Inmersión en universitarios
varones usuarios de videojuegos en cabinas de
internet”**

**TESIS PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN PSICOLOGÍA CON
MENCIÓN EN PSICOLOGÍA CLÍNICA QUE PRESENTA EL BACHILLER:**

Max Ernesto Vega Valencia

Asesora: Nancy Eufemia Valdez Huarcaya

Lima, 2020

Resumen:

El presente estudio tiene el objetivo de analizar la relación entre la agresividad e inmersión en estudiantes universitarios varones que frecuentan cabinas de internet para jugar videojuegos online. Se teoriza que la inmersión en videojuegos online facilita la descarga de expresiones de agresión que salen del plano virtual y se expresan en la cotidianidad (Southwell & Doyle, 2004; Huerta, 2005). Así mismo, el exceso o continuo uso de videojuegos online podría afectar patrones de comportamiento a un nivel lo suficientemente grave como para desarrollar una dinámica adictiva a los videojuegos (World Health Organization, 2018). El método propone analizar correlaciones y diferencias según las variables propuestas por la ficha DANE de videojuegos (Labrador, & Villadangos, 2010), las pruebas de agresividad de Buss y Perry (1992) y el Cuestionario de Inmersión de Jennett & Cox (2008) siguiendo una lógica de investigación exploratoria (Vera, 2005). Los resultados indican que la agresividad y la inmersión correlacionan mínimamente frente a los videojuegos online de tipo MOBA y si bien tienen un alto poder inmersivo, éstos no necesariamente implican un mayor nivel de agresividad. Se propone que las variables de edad de inicio de juego, lugar de juego y la evolución en las horas de juego influenciarían en gran medida a la dinámica de inmersión y agresividad. Finalmente, debido a la poca investigación realizada en el medio peruano, se propone un mayor estudio de la inmersión y agresividad con las variables mencionadas.

Palabras clave: Videojuegos online, Agresividad, Inmersión, Cabinas de internet.

Abstract:

The present study aims to analyze the relationship between aggression and immersion in university male students who frequent internet rooms to play online videogames. It is theorized that immersion in online video games facilitates the download of expressions of aggression that leave the virtual plane and are expressed in everyday life (Southwell & Doyle, 2004; Huerta, 2005). Likewise, the excess or continuous use of online videogames could affect behavior patterns at a level severe enough to develop an addictive dynamic to videogames (World Health Organization, 2018). The method proposes to analyze correlations and differences according to the variables proposed by the DANE videogame file (Labrador & Villadangos, 2010), the Buss and Perry's aggressiveness test (1992) and the Jennett & Cox's Immersion Questionnaire (2008) following an exploratory research logic (Vera, 2005). The results indicate that aggressiveness and immersion minimally correlate with MOBA type online videogames and although they have a high immersive power, they don't necessarily imply a higher level of aggressiveness. It is proposed that the variables of age at the start of the game, place of play and the evolution in the hours of play would greatly influence the dynamics of immersion and aggressiveness. Finally, due to the Little research carried out in the Peruvian environment, a greater study of the immersion and aggressiveness with the aforementioned variables is proposed.

Keywords: Online videogames, Aggressiveness, Immersion, Internet rooms.

Tabla de contenido

Introducción.....	1
Método.....	13
Participantes.....	13
Medición.....	14
Procedimiento.....	17
Análisis de datos.....	18
Resultados.....	19
Discusión.....	23
Bibliografía.....	33
Anexos.....	44
Anexo A: Consentimiento Informado para participantes de la investigación...44	
Anexo B (Instrumentos):	
Datos Sociodemográficos.....	45
Ficha de Datos (DANE).....	45
Anexo C (Distribución de variables sociodemográficas según la población)...47	
Anexo D (Características: muestra dividida en lugar de juego).....	51
Anexo E (Pruebas de Confiabilidad).....	55

Introducción

Actualmente la sociedad pasa por un proceso de comunicación cada vez más acelerado, competitivo, inmediatista y digitalizado (Rubio, 2010). La industria de la comunicación y entretenimiento han tenido un gran avance desde el desarrollo de las plataformas virtuales por proporcionar una gran cantidad de información a todo tipo de público en una escala global (Arango, Bringué & Sábada, 2010). Con el rápido desarrollo cibernético del entretenimiento surgieron interrogantes con respecto al impacto de estas tecnologías en la población joven que tienen acceso a estos medios desde edades tempranas (Berner & Santander, 2012). El desarrollo de los celulares, las redes sociales y el rápido crecimiento en la industria de videojuegos crea un foco de atención en la psicología por cómo esta nueva forma de interactuar hace a las generaciones más jóvenes aprender acerca de su medio de una forma más globalizada y rápida (Berner & Santander, 2012). De esta forma, el avance tecnológico ha abierto distintos medios de comunicación en los que es posible interactuar y tener acceso a una gran variedad de información. Un tipo de esta información digital, está relacionada a los videojuegos, los cuales desde su aparición en los años cincuenta hasta la actualidad, han ido perfeccionando las formas de interacción con su público y transmiten un mensaje cada vez más complejo de interpretar (Callejo, 2016).

Desde el año 2000 en adelante, gracias al impulso del internet, los videojuegos globalizaron su difusión haciendo que su acceso sea mucho más sencillo y manejable por las cohortes más jóvenes (Blackman, 2011). De esta manera, se crearon videojuegos online que diversificaron mucho más los tipos de juegos y ofrecieron una mayor acogida en la red para la presentación de historias más largas, controversiales o explícitas (Menard, 2012). Además, la posibilidad de la conectividad online permitió que los videojuegos sean accesibles a personas de toda condición socioeconómica dado que su accesibilidad no solo se limita a consolas de videojuegos, sino que también se pueden acceder a ellas por cualquier computadora con acceso a internet (ESA, 2019). Gálvez, Miranda y Monasterio (2014) especifican 4 tipos de videojuego online predominantes en la actualidad: 1) los juegos de tipo “Real Time Strategy” (RTS), que proponen enfrentamientos de estrategia bajo un límite de tiempo dictado por los jugadores, 2) juegos de Multijugador Masivo Online (MMORPG) que proponen al jugador la creación de un personaje para la interacción en un mundo ficticio donde se deben completar ciertas misiones de tipo individual o grupal; 3) videojuegos de realidad aumentada, en la que los

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

jugadores interactúan con el medio que los rodea (los juegos de realidad virtual o aplicaciones de celular en tiempo real entran en esta categoría), y 4) los videojuegos Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) que propone enfrentamientos entre jugadores o la máquina en un campo determinado mediante un personaje predeterminado. No obstante, hay que tener en cuenta que existen juegos online que pueden compartir características de estos tipos sin que uno predomine necesariamente, siendo “DOTA” y “League of Legends” representantes por excelencia de la combinación de un MOBA con un MMORPG. Actualmente en el medio peruano la popularidad de los videojuegos de tipo MOBA y MMORPG da una gran afluencia de jóvenes a las cabinas de internet (CEDRO, 2016).

La preocupación por el desarrollo de estos tipos de videojuegos llevó, en el año 2003, que la Federación de Software Interactivo de Europa (ISFE), el Instituto Holandés de Clasificación de Medios Audiovisuales (NICAM) y el Video Standards Council (VSC) creen un sistema de clasificación de videojuegos internacional llamado PEGI (Pan European Game Information), el cual cataloga los videojuegos por el contenido de éstos y por la edad de la población a la que están dirigidos. El PEGI considera una división en 6 rangos de edad: 1) juegos para todo público (PEGI 3), 2) juegos accesibles desde los 7 años de edad (PEGI 7), 3) juegos accesibles desde los 12 años de edad (PEGI 12), 4) juegos accesibles desde los 16 años de edad (PEGI 16), 5) juegos accesibles desde los 18 años de edad (PEGI 18) y 6) juegos online accesibles para cualquier usuario (PEGI OK). Posteriormente, en el año 2010 el Entertainment Software Rating Board (ESRB) se une a la iniciativa propuesta por el PEGI actualizando la clasificación en otras 7 categorías: 1) juegos accesibles desde los 3 años (Early childhood – EC), 2) juegos accesibles desde los 6 años de edad (Everyone – E) 3) juegos accesibles desde los 10 años de edad (Everyone10+ - E10+), 4) juegos accesibles desde los 13 años de edad (Teen - T), 5) juegos accesibles desde los 17 años (Mature - M), 6) juegos accesibles desde los 18 años (Adults Only – AO) y 7) Videojuegos con una clasificación pendiente para aquellos que no han sido inscritos en el ESRB (Rating pending - RT) (Araya y Jiménez, 2012).

Ambas categorizaciones contemplan 8 contenidos de importancia para la clasificación de los videojuegos en edades: violencia, lenguaje soez, miedo, sexo, drogas, discriminación, apuestas y contenido online. Esta lógica de clasificación propone que muchos elementos impactantes de los videojuegos, incluido la agresión, pasan por una resignificación de la experiencia que permite a la persona soportar estas cargas sin verse

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

impactado o afectado negativamente. Este tipo de clasificaciones también sale de una necesidad de control y manejo adecuado de estos medios; no obstante, si bien el sistema propuesto por el PEGI y el ESRB actúan como un regulador de los contenidos en los videojuegos, el fin principal es informar al comprador (mayormente los padres de los niños que juegan videojuegos) del producto que lleva (Díez, Llorca y Bueno, 2013).

Dentro de dicha categorización, los videojuegos online llaman la atención por ser un fenómeno que puede dirigir a un usuario a involucrarse en historias fantásticas, controversiales y muy absorbentes (Gálvez, Miranda & Monasterio, 2014). Del mismo modo, su diversidad en tipos lleva a sus jugadores a enfrentarse a problemas de resolución compleja que estimulan el razonamiento deductivo, la concentración, la memoria, habilidades psicomotrices, pensamiento creativo y la resolución de problemas, características muy presentes en este tipo de videojuego a diferencia de otros; por dicho motivo, se sugiere que la enseñanza a través de éstos podría resultar en una dinámica de completo provecho para los alumnos (Belli & López, 2008 y Cook, Kestenbaum, Honaker & Anderson, 2000). Adicionalmente, aparte de generar entretenimiento, brindan a las personas la posibilidad de asumir diferentes roles que se deben cumplir según sea la meta del juego; por lo tanto, facilitan la ejecución de determinadas actitudes para el logro de una determinada labor. No obstante, dependiendo de esta tarea, se puede apreciar una mayor reactividad o desconexión con ciertas reglas de interacción social cotidiana que en otro contexto la persona consideraría inapropiado (Carbonell, Talarn, Beranuy, Oberst y Graner, 2009). Dicha característica abre la posibilidad de una inclinación al desarrollo de conductas adictivas sobre el uso de videojuegos (Griffiths, 2005).

La adicción a los videojuegos es un fenómeno considerado desde ya hace varios años por varios investigadores que proponían un mayor estudio del impacto de éstos en población infantil y adolescente (Tejeiro, 2001; Griffiths, 2005). Pero su consideración recién comenzó a tomar una mayor importancia cuando la Asociación Estadounidense de Psiquiatría (APA) publica una nueva versión del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) en junio del año 2013. Esta incluye el Trastorno por Juego en Internet (Internet Gaming Disorder) dentro de la sección III con la reserva de requerimiento de estudios posteriores (Carbonell, 2014). Seguidamente, en el año 2018 la Organización Mundial de la Salud (OMS) también incluye la adicción a los videojuegos como una enfermedad dentro de la décimo primera edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) bajo la consideración de 3 criterios básicos: 1)

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

la falta de control sobre el juego, refiriéndose a la frecuencia, intensidad y duración del tiempo de juego, 2) el aumento de prioridad que se le da al juego por sobre otras tareas o intereses vitales de la cotidianidad y 3) la continuación o escalada del juego a pesar de las consecuencias negativas que éste le puede traer a su salud o relaciones sociales (WHO, 2018).

A pesar que la inclusión de la adicción a los videojuegos en el DSM5 y el CIE11 es un evento reciente, algunos autores como Anderson y Ford (1985), Cooper y Mackie (1986), Silvern y Williamson (1987), Irwin y Gross (1995), Ballard y Wiest (1996), Weigman y Schie (1998), entre otros, ya habían comenzado a estudiar ciertas características que los videojuegos desarrollaban en sus usuarios, remarcando con especial cuidado la agresión como un indicador esencial en el perfil de una persona vulnerable a este tipo de adicción (Andrioli, 2016). Esta posición es defendida por Rodríguez y Sandoval (2011) por medio del estudio que realizaron con 127 niños en Bogotá. Dicho estudio correlacionó un alto consumo de videojuegos online a la agresividad y a un bajo rendimiento académico.

La agresividad se define como una predisposición o actitud básica del ser humano que nace a partir de un estímulo interpretado como amenazante (Buss, 1961, citado en Tremblay, 2003). El grado de concentración del jugador en el videojuego online hace que éste lleve el estímulo exterior a un plano interno, frustrándolo bajo el riesgo de no poder realizar adecuadamente la tarea asignada (Mora, 2008). Si esta frustración no lleva a descargar el impulso agresivo en el medio cibernético, es posible que el estímulo agresivo se manifieste en el plano real y se exprese en el ambiente más próximo a él (Anderson & Bushman, 2001). La expresión de esta agresividad en el mundo real, recae en la búsqueda de causar dolor en un organismo expresándolo de manera física o verbal (Chuan & Zhan, 2012). Adicionalmente, la agresividad en los videojuegos facilita el acceso a reforzadores que permiten el desbloqueo de ciertas características novedosas del juego o mensajes llamativos de gratificación por la expresión agresiva (Mora, 2008).

Huerta (2005) teoriza que dentro de la relación entre el sujeto y el videojuego existe un traslado de actitudes virtuales a la cotidianidad que no supone necesariamente el seguimiento de valores que sostiene una sociedad. Por tanto, este traslado podría llevar al sujeto a una interacción no adaptativa con el medio en el que se viva, haciendo que la relación entre jugadores se torne agresiva. Southwell y Doyle (2004) proponen que las dinámicas de relación social pueden verse influidas por las actitudes cibernéticas si no

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

hay una adecuada regulación en su práctica; dado que la mayoría de estos videojuegos presentan una gran carga de agresividad, por lo que puede que las interacciones en el plano real se tornen más agresivas. Estas cargas de agresión dentro de estos videojuegos en ocasiones pueden ser cuestionadas por el ámbito familiar, siendo los padres quienes muestran su preocupación por la exposición de los niños y adolescentes a estos contenidos, población a la que está dirigida la industria de videojuegos en su mayoría (Provenzo, 1991).

Tejeiro (2001) plantea que muchas investigaciones en psicología con respecto a videojuegos no muestran resultados contundentes acerca de los efectos beneficiosos o perjudiciales para la población infantil o adolescente en cuanto a la agresividad por la dicotomía entre resultados. Un estudio realizado en Los Ángeles con menores de edad que frecuentaban cabinas de internet planteaba que los juegos de video reforzaban estereotipos que llevaban a conductas agresivas de discriminación; sin embargo, se encontró que la población que identificaba las conductas violentas dentro del videojuego, consideraba que estos estímulos eran aversivos y que dichas conductas deberían quedarse en el plano cibernético (Glaubke, Miller, Parker y Espejo, 2001). De igual modo, el estudio de Ivory (2006) planteaba que los videojuegos Online sostenían representaciones de violencia de género por cómo configuraban las características visuales de sus personajes; sin embargo, no se encontraron resultados que favorezcan el impacto de los videojuegos en el comportamiento de adolescentes y niños con respecto al tema.

Tejeiro, Pelegrina y Gómez (2009) plantean la posibilidad de que los resultados de este tipo de estudios no sean confiables, por una falacia de homogeneidad de los videojuegos online y los jugadores, dado que ambos son muy diversos. Esto contrasta con los estudios de Gentile, Paul, Linder y Walsh (2004) los cuales centran su estudio en el análisis de la influencia de videojuegos de tipo disparos y batallas uno a uno, tipos de videojuego con un alto índice de violencia, donde se encuentra un incremento de la activación de los jugadores en el comportamiento impulsivo y agresivo. Esta variabilidad de los resultados puede deberse adicionalmente a que en la mayoría de los estudios presentados no se planteó una medición del grado de identificación con el videojuego. Se plantea que dependiendo de las preferencias del jugador un juego puede influir en éste en mayor o menor medida (Kontour, 2009). La identificación de un jugador con un videojuego resulta ser una variable de mucha importancia para los desarrolladores de videojuegos ya que es ésta la que motivará a la persona a conseguir el juego y a seguir

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

jugándolo a lo largo de un periodo de tiempo sostenido (Rosas, Nussbaum, Cumsille, Marianov, Correa, Flores, Grau, Lagos, López, López, Rodríguez, Salinas, 2003). Este compromiso a un nivel cognitivo, emocional y comportamental, que da una sensación de involucramiento por parte del juego hacia la persona es conocido como inmersión tanto en el ámbito de desarrollo de videojuegos como psicológico (Granic, Lobel & Engels, 2014).

La inmersión como constructo ha sido abordado desde distintos puntos de vista. Muchos autores consideran con mayor o menor importancia ciertas características que favorecen la inmersión como el disfrute, el compromiso, la sensación del reto, el logro, pero no se observa si estos factores son predictores o consecuencias del estado de inmersión (Navarro & Vega, 2017). Por ello se han creado diferentes modelos explicativos del funcionamiento de este constructo en base a una mirada tipológica y otra en base al grado de inmersión (Hou, Nam, Peng & Lee, 2012). La mirada tipológica cataloga la inmersión en tres dimensiones, la inmersión sensorial, de desafío e imaginativa (Ermi & Mäyrä, 2005). Sin embargo, dicho modelo no ha mostrado una continuidad explicativa en diferentes contextos debido a variabilidad de interpretación y dificultad de verificación estadística (Navarro & Vega, 2017).

Por otro lado, la categorización de la inmersión por grados retrata en mayor medida las características de un jugador en estado de inmersión según el nivel de compromiso que se tiene con el juego (Granic, Lobel & Engels, 2014). Esta clasificación establece que hay tres niveles de involucramiento que el jugador experimenta con un videojuego en orden ascendente; el “engagement”, caracterizado porque el jugador invierte tiempo, atención y esfuerzo en aprender a cómo jugar un videojuego independientemente de que este le guste o no; “engrossment” donde el jugador ya sabe cómo jugar y se involucra emocionalmente con el juego dejando que éste influya en él directamente; por último el “total immersion” en la que el jugador siente una separación del mundo real y se sumerge en la experiencia del juego a todo nivel actitudinal (Brown y Cairns, 2004). Granic, Lobel & Engels (2014) proponen adicionalmente que el tiempo mínimo para la observación de estos grados de involucramiento se debería realizar a partir de la primera hora de juego, teniendo en cuenta que la inmersión dependerá mucho de la predisposición del jugador. Autores como Seah y Cairns (2008) mencionan que puede existir un cuarto nivel de involucramiento que es el Flow, definido por Csikszentmihalyi (1990) como un estado en el que las habilidades de una persona corresponden a una tarea de forma casi exacta y da una sensación de fluidez. Dentro del ámbito cibernético, sería

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

el momento en que el jugador se siente un personaje en el videojuego y avanza en éste de una manera fluida, controlando que el reto que se le propone sea adecuado a sus habilidades y le parezca divertido (Jennett, Cox, Cairns, Dhoparee, Epps, Tijis & Walton, 2008). No obstante, este nivel de inmersión es poco común y no necesariamente se llega a él en un videojuego, por lo que no se podría catalogar como parte de un proceso gradual dentro de los otros tres (Seah y Cairns, 2008).

Tomando este modelo gradual de la inmersión Jennett et al. (2008) basa la inmersión en 3 conceptos principales. a) el Flow, propuesto por Csikszentmihalyi (1990) visto desde un enfoque que brinde al jugador una sensación “óptima” de juego gradual. b) La absorción cognitiva de Agarwal y Karahana (2000) enfocado en una actitud general hacia los medios cibernéticos y la comodidad que el jugador puede sentir al relacionarse con éstos. Por último, c) la presencia (Slater et al. 1994) definida como el estado mental de predisposición hacia un juego que permita una identificación empática lo suficientemente alta como para un involucramiento sostenido. La aproximación de Jennett et al. (2008) fue corroborada ya antes por Cox. et al (2006) en un experimento que consideraba el movimiento ocular en usuarios a videojuegos tipo shooter. Este experimento demostró que el movimiento ocular en un videojuego inmersivo se caracteriza por una sucesión de fijaciones e intervalos de movimientos particulares que tienen como objetivo una mayor captación de detalles del videojuego. Posteriormente el mismo grupo de Jennett et al. (2009) recrearía el experimento midiendo la atención del jugador considerando las variables de tiempo de ejecución de tareas y el movimiento ocular obteniendo resultados similares. Así mismo, Sanders y Cairns (2010) utilizaron el mismo modelo de Cox y Jennett (2009) en un estudio acerca de la inmersión y su efecto en la percepción del tiempo y la música. Se obtuvo como resultado que el tiempo percibido de la persona tiende a disminuir según la aceleración de una melodía, resaltando así el aspecto musical de un videojuego.

Según lo expuesto la inmersión podría funcionar como un medidor de impacto de los videojuegos hacia la persona ya que mientras más sumergido se encuentre el jugador en la dinámica de juego es más susceptible a verse influenciado (Kontour, 2009). La relación de la inmersión y los contenidos agresivos fueron evidenciados por Mcgloin, Farrar y Krcmar (2013) cuando en un estudio se hizo una comparación entre un grupo experimental que fue expuesto a un videojuego de supervivencia con elementos realistas frente a otro grupo control expuesto a el mismo videojuego, pero sin los elementos de

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

realidad. Se halló que el grupo experimental tuvo un nivel significativamente más alto de inmersión y agresividad cognitiva que el grupo control.

Kontour (2009) también habla de la relación que pueden tener la agresión e inmersión, apoyando la hipótesis de Tejeiro, en la que expone la necesidad de realizar estudios de la influencia de los videojuegos en los usuarios en tanto se especifique el tipo de juego que el jugador prefiera y una mejor comprensión de la inmersión en éste. Del mismo modo se debe tener en cuenta que el espacio en el que se juega un videojuego está influenciado por una realidad social que rechaza en mayor o en menor medida las expresiones de agresión que sus miembros puedan manifestar (Garris, Ahlers, & Driskell, 2002). Por ello la dinámica de la inmersión con la agresividad difiere en distintos contextos en los que se juegue un tipo específico de videojuego y en las personas que sean usuarios de éste, siendo los adolescentes la población más proclive a un estado de inmersión (Kontour, 2009).

Cabe mencionar que la adolescencia se toma en especial énfasis con respecto al consumo de videojuegos debido a ciertos hitos que supone esta etapa de desarrollo (Callejo 2016). Uno de los grandes hitos en la adolescencia es la consolidación de los primeros aspectos de la identidad mediante la identificación con un grupo social. Al inicio de esta etapa el adolescente va asentando las bases de pertenencia a un grupo frente al cual comparte características que le proporcionan códigos de conducta al igual que formas de ideación que se verán reforzados a través del tiempo (Güemes, González & Hidalgo, 2017). Posteriormente, al final de esta etapa, el adolescente tardío buscará una diferenciación con el grupo sin perder la pertenencia a éste ni aspectos que considere conveniente en el desarrollo del sí mismo en concordancia a ciertas responsabilidades próximas a asumir (Bernal & König, 2017). Esta diferenciación se hace más fácil cuando priman ciertas habilidades o destrezas en una actividad compartida en el grupo (Claux, 2015). Esta característica puede llevar al adolescente tardío a destacar o no dentro de su medio, lo cual resulta fundamental en la selección de comportamientos posteriores. Por ello, en el caso adolescentes tardíos usuarios de videojuegos, la competitividad tanto intragrupal como con otros grupos puede llegar a ser mediadora en el desarrollo de sus usuarios (Castellana, Carbonel, Graner & Beranuy, 2007).

Callejo (2016) propone que en la adolescencia la relación entre variables como el control de la emocionalidad, en especial la agresividad, pueden ser mediadas por los videojuegos ya que ofrecen un espacio en el que se puedan depositar estos contenidos. El

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

que la mayoría de videojuegos opten por un contenido agresivo, inspira a los adolescentes a jugarlos como una actividad que les permita una expresión de éstos de una forma socialmente aceptada (De la Villa & Ovejero, 2004). Dicho grado de activación podría ser también un medio de descarga para estímulos estresores del ambiente que agobien a un joven adulto (Gálvez, Miranda y Monasterio, 2014). Chacón, Zurita, Martínez, Castro, Espejo y Pinel (2017) mencionan en un estudio descriptivo realizado en España que el consumo de videojuegos puede ser un modulador en el rendimiento académico universitario debido a que su uso problemático los afecta negativamente, haciendo que el estrés académico percibido se retroalimente. Estas cargas generan distintos tipos de respuestas frente a esta frustración, que en su mayoría suelen ser de tipo agresivo (Berner y Santander, 2012). Frente a estas altas cargas de agresión, los videojuegos online ofrecen un espacio en el que el joven pueda descargar su frustración sin ser juzgado y que el medio a su alrededor no se vea afectado. Esta dinámica al ser repetitiva podría hacer que la persona tome los videojuegos online como principal medio de desfogue, lo cual también facilitaría que sean sujetos más proclives a la inmersión (Lin & Lepper, 1987; Estallo, 1997 y Kontour, 2009).

Se hipotetiza que el impacto de los videojuegos online estaría relacionado a una alta agresividad y a un grado elevado de inmersión por parte del adolescente universitario, haciendo que éste no exprese contenidos violentos sólo en el medio cibernético, sino que también en el medio real próximo (Anderson & Bushman, 2001). El traslado de actitudes cibernéticas al ámbito cotidiano lleva a autores como Huerta (2005), Capa y Vallejo (2010) a plantear un mayor estudio de los videojuegos y su impacto en estas variables críticas para una población universitaria. Estudios realizados con usuarios de videojuegos online en Colombia muestran que los sujetos reportan una alta valoración por la rapidez mental, la estrategia, la efectividad, la coordinación motora y la creatividad que estos juegos exigen, pero que dejan de lado la baja emocionalidad, lo cual lleva a los usuarios a aceptar ciertas actitudes de agresión explícita en el juego (Arango, Bringué & Sábada; 2010). Del mismo modo, otro estudio realizado por Acevedo y Chaux (2016) con distintos jugadores online de Latinoamérica, muestran que las actitudes y creencias de jóvenes jugadores de videojuegos están relacionadas mayormente con una mayor habilidad para resolver problemáticas de distinto tipo y una creatividad especial para alcanzar un fin preciso que pasan por alto acciones de violencia explícita.

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

Dentro del medio peruano, Huanca (2010), en un estudio realizado en Puno con adolescentes usuarios de videojuegos muestra un incremento en las conductas agresivas y delictivas por una desensibilización a contenidos violentos. Todo esto expresado en el espacio de juego, cabinas de internet, que toma un papel muy importante para esta población ya que representa un espacio de socialización tanto virtual como real. Otro estudio realizado por Capa y Vallejo (2010) con adolescentes peruanos de Lima, entre once a dieciocho años de edad evidencia que la funcionalidad familiar es una variable explicativa fuerte para la comprensión de la adicción a los videojuegos y que éstos a su vez afectan el nivel de asertividad y la agresividad a corto plazo, adicionalmente se encontró también que los espacios más concurridos para hacer uso de los videojuegos eran las cabinas de internet. Así mismo, Huerta (2005) realizó un estudio social exploratorio dentro de las cabinas de internet en el que el objetivo era describir las relaciones sociales de adolescentes peruanos. Dicho estudio pone en especial énfasis el que la asistencia a cabinas de internet forma parte del reconocimiento de una condición genéricamente masculina, por lo que se interioriza una visión de masculinidad ligada a la habilidad, inteligencia, destreza, perspicacia y agresión que tiene el jugador frente a otros, llegando a la conclusión de que estos ambientes facilitaban un aumento de la impulsividad y lenguaje agresivo entre los usuarios del videojuego online. Con ello se agrega también que tanto hombres como mujeres sostienen una cultura de juego online diferente por el medio en el que se prefiere jugar. Esta premisa se ofrece como una posible explicación a la casi nula afluencia de mujeres gamers a cabinas de internet para jugar videojuegos (Huerta, 2005).

Se debe tomar en cuenta que a pesar de que el acceso a los videojuegos online actualmente está muy popularizado a un uso doméstico, el lugar en el que se hace más evidente su uso son las cabinas de internet (Delfín, 2008; LIBERO, 2020). Esta afirmación es corroborada por la gran afluencia de adolescentes tardíos universitarios que recurren a cabinas de internet cercanas a sus centros universitarios (CEDRO, 2016). Dicho fenómeno desempeña un papel muy importante en la influencia de los videojuegos porque representan un espacio libre de control parental (Capa y Vallejos, 2010). Esta falta de regulación en las cabinas de internet permitiría una difusión de responsabilidad en tanto se realicen conductas que no serían adecuadas en un plano social físico impactando en el nivel de agresividad del usuario (Colona, 2003). Así mismo, el espacio de interrelación puede afectar en distintas maneras el nivel de inmersión del jugador con el

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

videojuego, la persona puede estar en un contacto físico directo con otro al compartir el mismo espacio, pero el centro de atención recae en el personaje o usuario que este maneje; por lo tanto, se identifica al otro por medio del personaje virtual y no por la proximidad de éste en el espacio real, haciendo explícito un nivel total de inmersión (McGloin, Farrar & Krcmar; 2013).

Dichos estudios evidencian que a pesar de las ventajas que estas nuevas plataformas de juego ofrecen, el exceso del uso o disposición de estos medios desproporcionadamente, bajo ciertas condiciones, pueden afectar la salud de las personas tanto en un nivel psicológico como físico al punto en que la persona puede desarrollar una adicción (Carbonell, Talarn, Beranuy, Oberst y Graner; 2009). Esta falta de control en el juego se relaciona a que los videojuegos online comparten ciertas características que facilitan la inmersión, las cuales impactan de una mayor forma, en adolescentes tardíos o jóvenes adultos por las características de desarrollo que enfrentan (Capa & Vallejos, 2010). Según cómo la persona enfrente esta época de desarrollo es que va a consolidar prácticas que le servirán para el resto de su vida (Labrador & Villadangos, 2010). En ese sentido, el uso excesivo de videojuegos es un fenómeno de alto riesgo, sobretodo en adolescentes tardíos por su efecto nocivo en todo ámbito de su vida personal (Puche, 2013). Resalta en el medio peruano que muchos de los que se encuentran realizando estudios superiores son quienes presentan índices más altos de exposición a videojuegos online tipo MOBA y de MMORPG (CEDRO, 2016), llegando a tener problemas cuestionados como adicciones a los videojuegos.

Gálvez, Miranda y Monasterio (2014) sostiene que este fenómeno podría deberse a que el videojuego ayudaría al adolescente a distraerse depositando su frustración por la carga académica en un espacio cibernético. Este espacio ayudaría al estudiante universitario a descargar el impulso agresivo de una manera progresivamente ascendente y termine expresándolos fuera del medio digital (Labrador y Villadangos, 2010). Esta expresión, al salir del medio virtual, desdibujaría reglamentos sociales de interacción y haría que el universitario deje de lado una sensibilidad que le permita empatizar con otros (Huerta, 2005). Esta falta de identificación y retraimiento en sí mismo podría ser un factor predictivo para que éste se comience a aislar, centrándose cada vez más en el videojuego (Valencia, Devís y Peiró, 2014). Esta teoría reafirma que un alto grado de inmersión en el videojuego online recaería en una alta agresividad, al mismo tiempo reforzaría la imagen del videojuego como un medio seguro de desfogue, lo cual convierte a esta

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

dinámica en un ciclo que se refuerza a sí mismo, recayendo en una mecánica muy parecida a la de las adicciones conductuales (Wei, 2007). La incidencia de adicciones conductuales en el Perú puede ser visibilizada desde el Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas que reporta anualmente que un 15% de su población es atendida por este tipo de problemas, de los cuales un 80% corresponden a ciberadicciones. La mayoría de estos casos referidos por jugar DOTA o LOL dejando de lado responsabilidades académicas. Cabe mencionar también que el 67% de estos casos son de estudiantes universitarios y el 86% de ellos son varones (CEDRO, 2016).

El aumento del impacto de los videojuegos en adolescentes tardíos universitarios varones que frecuentan cabinas de internet dentro del medio peruano evidencia una necesidad de explorar a detalle este fenómeno centrándonos en dicha población. Las dinámicas de relación dentro de las cabinas de internet ofrecen un espacio en los que los videojuegos online son ampliamente difundidos (Anderson y Bushman, 2001), por lo que el estudio de su relación con las variables de agresión e inmersión en la población mencionada ofrecería un acercamiento de tipo exploratorio para un tema relativamente nuevo como es el impacto de los videojuegos en jóvenes universitarios varones en el contexto peruano.

Según lo expuesto, el principal objetivo del presente estudio es analizar la relación entre la inmersión y la agresividad en estudiantes varones universitarios que frecuentan cabinas de internet para jugar videojuegos online. Así mismo, se toma como hipótesis que la agresividad e inmersión en videojuegos online practicados en cabinas de internet siguen una lógica proporcional entre ellas, siguiendo la línea de resultados obtenidos por Huerta (2005), Capa y Vallejos (2010) y Huanca (2010) en sus estudios en el medio peruano. Entre los objetivos específicos, se plantea describir la relación de la agresividad e inmersión con la edad de inicio de juego de los participantes, el lugar de juego y la evolución entre el tiempo que dedicaba al juego cuando recién empezó a involucrarse en los videojuegos online y el tiempo actual que le dedica. Este estudio pretende acercarse al fenómeno del impacto de los videojuegos en estudiantes universitarios varones por medio de un diseño exploratorio, correlacional, diferencial y no experimental dado que no hay manipulación de ninguna variable, sino que busca medir ésta en su medio natural de forma transversal (Vera, 2005 y Hernández, Fernández y Baptista, 2003).

Método

Participantes

Para el presente estudio se consideraron cuatro criterios de inclusión: 1) ser mayor de edad, 2) contar con un perfil activo de Steam (plataforma de compra de videojuegos online) 3) ser estudiante universitario y 4) haber jugado algún juego online durante una hora antes de completar los cuestionarios.

Inicialmente participaron un total de 166 personas, de los cuales se eliminaron 19 encuestas por ser mal respondidas o presentar un patrón sospechoso de respuestas. La presente muestra está constituida por 147 jugadores de videojuegos online de entre 18 a 23 años de edad ($M=20.5$ $DE=1.559$) y está conformada en su totalidad por varones, de los cuales el 72.1% pertenecía a universidades nacionales. El 85% de éstos nació en Lima y el 15% en provincia; de este último porcentaje, el 52.38% proviene de Junín (Ver anexo C).

EL 35.4% de la población vive sólo con un padre, el 31.3% vive con ambos padres, el 11.6% viven solo, el 8.8% viven sólo con hermanos, el 6.1%, con amigos y un 2.7% viven con tíos. Los participantes se encontraban entre el primer y el décimo ciclo de estudios; el 26.5% se encuentra en el cuarto ciclo y el 21.1% en el quinto ciclo. Un 17.7% no desaprobó ningún curso en sus estudios universitarios, 70.1% desaprobó de 1 a 2 cursos y el 12.2%, de 3 a 5 cursos (Ver anexo C).

Dentro de la población, la cantidad de dinero que se gasta en videojuegos online semanalmente varía de 2 a 150 soles ($M=18.38$ $DE=22.674$) y sólo un 2.7% reporta no invertir dinero en jugar (Dichas personas usualmente juegan en sus casas y no suelen hacer compras para el juego). Respecto a las horas de juego, cuando los participantes empezaron a jugar videojuegos online se registró que la mayoría (74.8%) jugaba un tiempo de entre 2 a 8 horas semanales. El 43.5% de la muestra juega de 12 a 16 horas semanales y un 27.9%, de 4 a 8 horas semanales (Ver anexo C).

La totalidad de los participantes juega DOTA2, dentro de éstos, un 12.9% juega también LOL (League of Legends), y la única modalidad predominante de juego online es la de selección libre (81.6%). EL 78.9% de los participantes juega tanto en cabinas de internet como en sus casas, el 12.9% juega sólo en cabinas de internet y el 8.2% juega

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

solo en sus casas. (Ver anexo C). La edad de inicio de juego mínima es de 7 años y la máxima de 21 años de edad ($M=12.16$ $DE=3.027$).

Según los siete indicadores de riesgo en uso de videojuegos propuesta por la ficha DANE, resaltan que un 91.8% de los participantes dejó de dormir 8 horas como mínimo, un 71.4% de los participantes se siente irritado cuando lo interrumpen o tiene que dejar de jugar y el 76.2% juega cuando se siente estresado (Ver anexo C).

Medición

Cuestionario DANE.

Se desarrolló en España por Labrador, Villadangos, Crespo y Becoña (2008) y tenía como fin contar con una ficha de control que pueda evaluar el uso problemático de nuevas tecnologías (NT) en adolescentes y jóvenes adultos durante el periodo de tratamiento que éstos recibieran. Dicho instrumento contaba con 3 preguntas de opción múltiple, referidas al tiempo y lugar de juego, y otras 9 preguntas de opción múltiple en un formato Likert de 4 posibilidades (1: Nunca, 2: A veces, 3: Con frecuencia y 4: Siempre). Posteriormente la Comisión Nacional para el Desarrollo y Vida sin Drogas (DEVIDA) presenta la adaptación de la ficha DANE en el congreso de Actualización en guías en Adicción a las nuevas tecnologías (2016) validada en población adolescente y adulta en Lima. Dicha adaptación cuenta con 9 preguntas de modalidad de juego (preguntas 1, 2, 3, 7, 8, 10, 11, 12 y 13) y 7 indicadores de riesgo (preguntas 4, 5, 6, 9a, 9b, 9C y 9d). Dicha adaptación sostiene que se debe tomar énfasis en aquellas personas que presenten más de 3 indicadores de riesgo por ser posibles casos de juego patológico. Adicionalmente, se agregaron preguntas de registro sociodemográfico (Lugar de Procedencia, Edad y Sexo) y de características de desenvolvimiento académico (Centro de Estudios, Año de Ingreso a la Universidad, Ciclo de Estudios y Número de Cursos Desaprobados).

Cuestionario de Agresividad (AQ).

La adaptación al español de la versión reducida del Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (AQ) (1992) fue realizada por Andreu, Peña y Graña (2002). Se compone de 29 ítems en un formato de respuesta Likert que varía la puntuación de 1 a 5 (donde 1= muy rara vez y 5= Muy frecuentemente) y mide la agresividad en 3 factores actitudinales por medio de 4 áreas: 1) Agresividad física, 2) Agresividad Verbal (ambos factores

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

conductuales o instrumentales); 3) Hostilidad (que evalúa el factor cognitivo) e 4) Ira (que evalúa el factor emocional- afectivo).

Esta prueba ha sido utilizada ampliamente en diversos contextos y cuenta con validaciones a muchos idiomas, entre los que destacan el francés, español, alemán y portugués (Chahín, Lorenzo y Vigil, 2011). Dentro de la adaptación al español se contó una muestra de 160 adolescentes (55 mujeres y 105 varones) en un rango de 12 a 19 años de nacionalidad española. Después de realizar los análisis exploratorios, se obtuvo que los 4 factores explican un 45.9% de la varianza total y una correlación significativa entre dichas dimensiones, lo cual indica que estos factores se encuentran relacionados y la prueba cuenta con una adecuada validez de constructo. El análisis del alfa de Cronbach total de la prueba fue de $\alpha=.910$ y las puntuaciones en cada factor mayor a 0.5: Agresividad Verbal ($\alpha=.857$), Agresividad física ($\alpha=.850$), hostilidad ($\alpha=.784$) e ira ($\alpha=.664$) (López, Sánchez, Rodríguez & Fernández, 2009).

Dentro del contexto latinoamericano se cuenta con la adaptación realizada por Chahín, Lorenzo y Vigil (2011) con población colombiana. Para dicha tarea se contó con 616 sujetos (266 mujeres y 269 hombres) entre 8 a 16 años. Los análisis factoriales confirmatorios demostraron que la distribución de 4 factores era la más adecuada. Así mismo, el análisis de fiabilidad que se realizó de manera total fue satisfactorio ($\alpha=.82$) así como en los 4 factores: Agresividad física ($\alpha=.750$), Agresividad Verbal ($\alpha=.58$), Ira ($\alpha=.58$) y hostilidad ($\alpha=.62$) demostrando su adecuación a la población colombiana.

En el contexto peruano, Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012) hicieron la adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992) con 3632 adolescentes den entre 10 a 19 años de edad. El análisis factorial exploratorio corroboró el ajuste aceptable de 4 factores. Según los estadísticos de fiabilidad realizados, dentro de la escala total se presenta una buena consistencia interna ($\alpha=.836$). Así mismo, la medición de cada área de la prueba resulta satisfactoria: Agresividad física ($\alpha=.683$), Agresividad Verbal ($\alpha=.565$), Ira ($\alpha=.552$) y Hostilidad ($\alpha=.650$) demostrando que su uso en población adolescente peruana es conveniente.

La prueba brinda 5 categorías en función al puntaje obtenido. Respecto al puntaje total, un nivel de agresividad muy bajo implica un puntaje menor o igual a 51, un puntaje bajo está entre los puntajes 52 a 67; un puntaje medio, entre 67 a 82; un puntaje alto, entre

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

82 a 99 y un puntaje muy alto, de 99 a más. Para el área de agresión física, un puntaje muy bajo implica una puntuación menor o igual a 11, un puntaje bajo comprende entre los puntajes 11 a 16; un puntaje medio, entre 16 a 23; un puntaje alto, entre 23 a 29 y un puntaje muy alto, de 29 a más. En el área de agresión verbal, un nivel muy bajo implica una puntuación menor o igual a 6; un puntaje bajo comprende los puntajes 6 a 10; un puntaje medio, de entre 10 a 13; un puntaje alto, de entre 13 a 17 y un puntaje muy alto, de 18 a más. En cuanto a la Ira, un puntaje muy bajo implica una puntuación menor o igual a 12, un puntaje bajo comprende los puntajes 12 a 17; un puntaje medio, de entre 18 a 21; un puntaje alto, de entre 21 a 26 y un puntaje muy alto, de 26 a más. Finalmente, se considera un nivel de hostilidad muy bajo puntuaciones menores o igual a 14; un puntaje bajo, de 14 a 20; un puntaje medio, de entre 20 a 25; un puntaje alto, de entre 25 a 31 y un puntaje muy alto, de 31 a más.

En la presente investigación se obtuvo un alfa de Cronbach total de 0.759 y un alfa en un rango de .565 a .678 para cada área: Agresión Física ($\alpha=.678$), Ira ($\alpha=.601$), Hostilidad ($\alpha=.567$) y Agresión Verbal ($\alpha=.565$).

Cuestionario de Inmersión (CI).

El cuestionario de inmersión en videojuegos fue construido por Jennett, Cox, Cairns, Dhoparee, Epps, Tijis, & Walton (2008) con la finalidad de poder medir la experiencia inmersiva de un videojuego. La prueba se compone de 30 ítems en un formato de respuesta Likert que va de 1 a 5 (donde 1= completamente en desacuerdo y 5= completamente de acuerdo) y se dividen en 5 factores: involucramiento cognitivo (9 ítems), disociación con el mundo real (6 ítems), involucramiento emocional (6 ítems), desafío (4 ítems) y control (5 ítems). Por medio de foros online se contactó con 258 estudiantes adolescentes, 244 hombres y 14 mujeres, los cuales llenaron el CI de forma virtual. La prueba contó con un KMO de 0.845 y con valores individuales en un rango que variaba entre 0.59 a 0.926. Adicionalmente, se obtuvo un resultado altamente significativo ($P<.0001$) en la prueba de esfericidad de Bartlett, lo cual demostró la coherencia del modelo según Hu y Bentler (1999).

Dentro del contexto peruano, el CI fue validado por el Grupo de Investigación AVATAR de la Pontificia Universidad Católica del Perú (Navarro y Vega, 2018). El instrumento utilizado por Jennett et al. (2008) fue traducido por dos profesionales al idioma español y se aplicó a 145 estudiantes universitarios mediante el juego de "Tinker

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

Island". El cuestionario contó con un KMO de .86 con cargas factoriales que varían entre .42 hasta .94, lo cual demuestra que es un buen modelo explicativo (Hu & Bentler, 1999). Adicionalmente se realizó un test de esfericidad de Barlett siendo significativo ($P < .05$).

Se demostró que el instrumento explicaba un 49% de la varianza total bajo un modelo basado en la psicología cognitiva que respetaba lo propuesto por Brown y Cairns (2004) que consideraba 3 factores: involucramiento cognitivo, involucramiento emocional y disociación con el mundo real. Realizada la validez de constructo, la prueba quedó resumida a 11 ítems distribuidos en 3 áreas: Involucramiento cognitivo con 3 ítems ($\alpha = .75$), involucramiento emocional con 4 ítems ($\alpha = .91$) y disociación con el mundo real con 4 ítems ($\alpha = .76$) demostrando así su propiedad de uso en el contexto peruano.

La calificación de esta prueba ofrece una puntuación total que va de 0 a 55 con puntos de corte en los percentiles 33.3 y 66.6. Esta clasificación permite categorizar el nivel de inmersión en bajo, cuando el puntaje es menor o igual a 18.5; medio, cuando el puntaje es mayor a 18.5 pero menor o igual a 36.5 y alto, cuando el puntaje es mayor a 36.5. En las áreas de involucramiento emocional y disociación del mundo real un puntaje bajo implica una puntuación menor o igual a 6; un puntaje medio comprende una calificación mayor a 6 pero menor o igual a 13 y alto, cuando el puntaje es mayor a 13. En el área de involucramiento cognitivo, un involucramiento bajo implica un puntaje menor o igual a 5; un puntaje medio, cuando el resultado es mayor a 5 pero menor o igual a 10 y alto, cuando el puntaje es mayor a 10.

En la presente investigación se obtuvo un alfa de Cronbach total de 0.655 y un alfa en un rango de .581 a .727 para cada área: Involucramiento Cognitivo ($\alpha = .727$), Disociación del mundo real ($\alpha = .68$) e Involucramiento Emocional ($\alpha = .581$).

Procedimiento

Primeramente, se realizó un acercamiento progresivo a 3 cabinas de internet cerca de 3 universidades de Lima ubicados en los distritos de Santiago de Surco y Cercado de Lima y Rímac. Este acercamiento consistió en ir a las cabinas 2 veces por semana a hablar con algunos de los asistentes usuales y jugar con ellos por una hora. Adicionalmente, se buscó coordinar verbalmente con los dueños de las cabinas la disponibilidad de sus locales para realizar una encuesta perteneciente a una investigación de Tesis. Se continuó con este proceso de familiarización durante un mes.

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

Para la recolección de datos, los participantes del presente estudio fueron seleccionados en dichas cabinas mediante el criterio de avalancha o bola de nieve (Polit y Hunter, 2000). Se hizo una invitación verbal a los estudiantes que asistieran para jugar y se les informó de los objetivos de la investigación. A las personas que aceptaron participar se les pidió que mostraran su carnet universitario o algún otro documento que lo identificara como estudiante universitario. Una vez realizada la verificación, firmaron un consentimiento informado, jugaron durante una hora un juego en línea (Granic, Lobel y Engels, 2014) y luego respondieron los cuestionarios durante un tiempo aproximado de 15 minutos. Todo el proceso de recolección de datos duró un mes, durante el cual se encontró solo a 8 mujeres jugando en cabinas de internet, no obstante, ninguna accedió a participar en el estudio. Adicionalmente se presentaron personas que reportaban jugar sólo en casa (8.2% del total de participantes), los cuales fueron invitados por amigos que se enteraron de la investigación y accedieron a participar por su influencia.

Análisis de datos

Para el análisis estadístico se utilizó el programa SPSS (versión 21.0). Se verificó la confiabilidad mediante la correlación ítem-test y del Alfa de Cronbach para ver la adecuación del AQ y el Cuestionario de inmersión en la población elegida, tanto de una forma global como específica para cada una de sus subescalas (Ver anexo E). Después se hicieron análisis descriptivos de los datos obtenidos en la ficha DANE por los participantes y se compararon en base a las variables: 1) edad del participante, 2) edad de inicio de juego, 3) composición familiar, 4) lugar donde juega, 5) el dinero invertido, 6) La evolución en las horas de juego desde que empezó a jugar (si aumentó o no).

Mediante pruebas de distribución Kolmogorov-Smirnof ($N > 50$) se determinó una distribución no paramétrica en todas las escalas de las pruebas y en la distribución de los grupos comparativos. Posteriormente se realizaron correlaciones con el factor Rho de Spearman entre los puntajes del AQ y el Cuestionario de inmersión. Finalmente se hicieron comparaciones entre el nivel de inmersión y agresividad según los grupos de comparación establecidos usando los estadísticos de U de Mann-Whitney tomando también en cuenta el r de Rosenthal para poder medir la magnitud del efecto en la diferencia de los grupos comparativos (Coe y Merino, 2003).

Resultados

Se presentará primeramente los puntajes parciales y totales del cuestionario de agresividad (Buss y Perry, 1992) y el cuestionario de inmersión (Jennet y Cox, 2008). Seguidamente se presentan las correlaciones obtenidas entre las variables agresión e inmersión y las correlaciones entre las variables de la ficha DANE e inmersión. Por último, se exponen las diferencias significativas encontradas entre la agresión y la inmersión con las variables de la ficha DANE.

Respecto a los niveles de inmersión obtenidos, se obtuvo que el 89.12% de los participantes estuvieron en un nivel alto del puntaje total de inmersión ($M=40.88$ $DE=4.423$), así como los niveles de involucramiento emocional ($M=17.63$ $DE=1.821$) y cognitivo ($M=12.85$ $DE=1.896$). No obstante, los niveles del área de disociación del mundo real ($M=10.39$ $DE=3.181$) muestran un nivel medio de involucramiento (Véase Tabla 1).

Tabla 1
Inmersión

Áreas	M	D.E	Mínimo	Máximo	Nivel en %		
					Bajo	Medio	Alto
Involucramiento emocional	17.63	1.821	11	20	0%	4.76%	95.24%
Involucramiento cognitivo	12.85	1.896	4	15	1.36%	7.48%	91.16%
Disociación del mundo real	10.39	3.181	4	20	5.44%	78.91%	15.65%
Puntaje total de inmersión	40.88	4.423	21	49	0%	10.88%	89.12%

n=147

En los niveles de agresividad reportados, se encontró que el 45.58% de los participantes sostenían un nivel de agresión total categorizado como bajo ($M=70.81$ $DE=11.396$). El único puntaje alto fue registrado en el área de agresión verbal ($M=13.88$ $DE=2.166$) (Véase tabla 2).

Tabla 2
Agresividad

Áreas	M	D.E	Mínimo	Máximo	Nivel en %				
					Muy Bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy Alto
Agresión física	19.48	5.282	9	32	2.73%	31.29%	44.89%	14.97%	6.12%
Agresión Verbal	13.88	2.166	6	19	0.68%	4.08%	31.97%	57.82%	5.45%
Ira	20.97	4.145	11	32	1.36%	22.45%	34.69%	32.65%	8.85%
Hostilidad	16.48	3.977	10	28	34.69%	47.63%	15.64%	2.04%	0.00%
Agresión Total	70.81	11.396	39	104	2.04%	45.58%	32.66%	18.36%	1.36%

n=147

Al analizar la relación de las variables de inmersión y agresividad mediante el factor Rho de Spearman, se encontró que el puntaje total de agresión correlacionó positivamente con inmersión total en un nivel leve ($p < 0.05$). Las correlaciones correspondientes a agresión verbal, involucramiento emocional y todas las áreas de agresión con el involucramiento cognitivo tuvieron una correlación más significativa ($p < 0.01$) (Véase tabla 3).

Tabla 3
Correlaciones de inmersión y agresividad

	Agresión física	Agresión Verbal	Ira	Hostilidad	Agresión Total
Involucramiento emocional	-	,215**	-	-	-
Involucramiento cognitivo	,313**	,281**	,215**	,401**	,273**
Disociación del mundo real	-	-	-	-	-
Inmersión Total	-	-	-	-	,181*

* $p < .05$, bilateral ** $p < .01$, bilateral

Así mismo, no se encontró correlaciones entre el AQ y la Ficha DANE ni en el puntaje total del CI y la ficha DANE. El involucramiento emocional correlacionó negativamente con la edad de inicio de juego ($p < 0.01$) y positivamente con la cantidad de dinero invertido en videojuegos ($p < 0.05$), mientras que el nivel de involucramiento

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

cognitivo correlacionó negativamente con la evolución en horas de juego ($p < 0.05$). (Véase tabla 4).

Tabla 4

Correlaciones de Inmersión y ficha DANE

	Inmersión		
	Involucramiento emocional	Involucramiento cognitivo	Disociación del mundo real
Edad de inicio de Juego	-,217**	-	-
Cantidad de dinero invertido en videojuegos online	,181*	-	-
Evolución en horas de Juego	-	-,165*	-

* $p < .05$, bilateral ** $p < .01$, bilateral

Posteriormente, se realizaron comparaciones en los niveles de agresión e inmersión según las variables propuestas por la ficha DANE. Se encontró que existe un mayor involucramiento emocional en aquellos que empezaron a jugar antes de cumplir los 13 años ($p < 0.05$) pero que esta diferencia tiene una magnitud baja ($r = 0.08$) (Véase tabla 5).

Tabla 5

Diferencias en el grado de inmersión según la edad de inicio en videojuegos

		<i>N</i>	<i>M</i>	<i>DE</i>	<i>Mdn</i>	<i>U</i>	<i>p</i>	<i>r</i>
IE	Menores de 13 años	83	18.04	1.383	17	2005.500	.009*	0.08
	Igual o mayores de 13 años	64	17.11	2.168	18			
IC	Menores de 13 años	83	13.08	1.705	13	2283.500	.133	0.01
	Igual o mayores de 13 años	64	12.55	2.093	13			
DMR	Menores de 13 años	83	10.17	3.238	10	2410.500	.334	0.01
	Igual o mayores de 13 años	64	10.69	3.106	10			
IT	Menores de 13 años	83	41.29	3.881	41	2431.000	.377	0.01
	Igual o mayores de 13 años	64	40.34	5.021	40			

* $p < 0.05$ IE: Involucramiento Emocional IC: Involucramiento Cognitivo
DMR: Disociación con el Mundo Real IT: Inmersión Total

Así mismo, se encontró diferencias significativas en la inmersión según la evolución de horas de juego. El nivel de involucramiento cognitivo es significativamente mayor en aquellos que aumentaron sus horas de juego que en los que la mantuvieron o disminuyeron ($p < 0.05$); no obstante, la magnitud de esta diferencia resulta mínima ($r = 0.02$) (Véase tabla 6).

Tabla 6

Diferencias en el grado de inmersión según la evolución en el tiempo de juego

		<i>N</i>	<i>M</i>	<i>D.E</i>	<i>Mdn</i>	<i>U</i>	<i>p</i>	<i>r</i>
IE	Aumentó	81	17.86	1.603	18	2271.000	.105	0.02
	No Aumentó	66	17.35	2.034	18			
IC	Aumentó	81	13.11	1.681	13	2175.500	.046*	0.03
	No Aumentó	66	12.53	2.099	11			
DMS	Aumentó	81	10.51	3.131	10	2548.000	.624	0.00
	No Aumentó	66	10.26	3.260	10			
IT	Aumentó	81	41.48	3.644	41	2327.000	.176	0.01
	No Aumentó	66	40.14	5.156	40			

* $p < 0.05$ IE: Involucramiento Emocional IC: Involucramiento Cognitivo DMR: Disociación con el Mundo Real IT: Inmersión Total

Respecto a la agresión, se encontraron diferencias significativas en aquellos que jugaban videojuegos online sólo en casa y sólo en cabinas de internet (Véase características de dicha muestra en el anexo D). De esta forma, los niveles de agresión total ($r = 0.4$), de hostilidad ($r = 0.33$) y de ira ($r = 0.48$) son significativamente más altos en aquellas personas que juegan videojuegos online únicamente en su casa ($p < 0.05$), esto se ve corroborado por los puntajes del índice de magnitud frente la que destaca los índices de Ira (Véase tabla 7).

Tabla 7

Diferencias en la agresión según el lugar donde juega videojuegos online

		<i>N</i>	<i>M</i>	<i>D.E</i>	<i>Mdn</i>	<i>U</i>	<i>p</i>	<i>r</i>
Agresión física	Solo en casa	12	19.08	4.641	19	105.500	.729	0.00
	Solo en cabina	19	18.84	3.976	18			
Agresión Verbal	Solo en casa	12	14.08	1.240	14	88.000	.284	0.01
	Solo en cabina	19	13.21	2.347	14			
Ira	Solo en casa	12	24.17	3.589	23.5	43.500	.004*	0.48
	Solo en cabina	19	19.95	3.488	19			
Hostilidad	Solo en casa	12	21.42	4.641	21	64.500	.043*	0.33
	Solo en cabina	19	17.89	3.928	18			
Agresión Total	Solo en casa	12	78.75	9.827	75	54.500	.016*	0.40
	Solo en cabina	19	69.89	9.608	66			

* $p < 0.05$

No se encontraron diferencias significativas en las variables de edad actual del participante, la composición familiar, ni el dinero invertido en videojuegos.

Discusión

Primeramente, se presentará el objetivo principal del presente estudio, el cual busca analizar la relación entre la inmersión y la agresividad. Seguidamente, se analizará la relación de la agresión e inmersión de acuerdo a la edad de inicio de juego del participante, la composición familiar de éste, el lugar en donde juega, el dinero invertido en el videojuego y la evolución en el tiempo que dedica al juego.

Tomando en cuenta que la inmersión se define como la capacidad del jugador para involucrarse o “sumergirse” con los contenidos de un videojuego (Jennett et al., 2008), autores como Kontour (2009), Granic, Lobel y Engels (2014) proponen que un estado alto de inmersión implica también un alto grado de manifestaciones actitudinales, sobre la cual se toma especial énfasis la agresión. No obstante, a pesar de que la presente población mostró un alto grado de inmersión con un videojuego online (véase tabla 1), los niveles de agresividad encontrada no llegan a ser altas (véase tabla 2). La baja correlación entre los puntajes totales de inmersión y agresión sugieren la presencia de otros elementos que influyen en ambos constructos. A continuación, se presentan otras variables que pueden asociarse más a la agresión en videojuegos online y ofrecerían una explicación a los niveles moderados de agresividad en la población estudiada.

Mcgloin, Farrar y Kremar (2013) proponen que el impacto de los contenidos agresivos de un videojuego variará de acuerdo al estado actual de la persona que los juegue. Es por ello que autores como Squillace, Picón y Schmidt (2011) proponen que la agresión expresada en un videojuego se encuentra mediada por factores personales como la sensibilidad emocional, el control de impulsos o el nivel de activación física. Para evitar caer en la variabilidad de los factores personales, Mcgloin, Farrar y Kremar (2013) proponen que un videojuego impactará en el jugador siempre y cuando éste presente un nivel de agresión explícita. Esta premisa se apoya en las investigaciones de Gentile, Paul, Linder y Walsh (2004) que centran sus estudios en videojuegos de tipo pelea uno a uno o en disparos (shooters). Este tipo de videojuegos están centrados en la habilidad del jugador para maniobrar a un personaje con una misión en específico, que suele ser derrotar a un contrincante. Al mismo tiempo, en una escala actitudinal, se plantea que estos videojuegos buscan una identificación emocional más fuerte que una identificación cognitiva o comportamental propiamente dicha (Egenfeldt, Smith & Pajares, 2008).

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

La relación entre la identificación emocional y la agresividad ha sido ampliamente desarrollada en estudios de Gentile, Paul, Linder y Walsh (2004). Estas investigaciones se basan en la premisa de que el primer filtro para que una persona pueda expresarse agresivamente es haberse involucrado emocionalmente en el videojuego a un nivel tan alto que se deje de lado las convenciones sociales y haya menor control de impulsos (García, 2014).

Siguiendo esta premisa, dentro del presente estudio se evidencia una relación positiva entre el involucramiento emocional y la agresión verbal en los resultados (véase tabla 3). Esta relación fue estudiada por Huanca (2010), quien observó la presencia de lenguaje agresivo entre los usuarios de videojuego online en las cabinas de internet en Puno, considerando una posible relación entre comportamientos agresivos explícitos y el uso problemático de videojuegos. Adicionalmente, durante el periodo de aplicación de las pruebas para la presente investigación también fue notable el uso de lenguaje alto y agresivo entre los usuarios mientras jugaban. Por lo tanto, es probable que la predominancia de una identificación emocional en jugadores de videojuegos online que frecuentan cabinas a internet suponga un traslado de comportamientos de un plano virtual a uno real, pero únicamente en un plano verbal sin una evidencia a largo plazo dado que este sólo se manifestó durante el periodo de juego (Huerta, 2005).

Si bien los videojuegos online ofrecen una gran cantidad de variantes, éstos están diseñados para una identificación más completa con respecto a los factores emocionales y cognitivos sin que alguno de éstos predomine necesariamente (Anderson & Dill, 2000). Para el caso del presente estudio, si bien los participantes jugaban videojuegos online, se encontró que el 100% de la muestra jugaba DOTA2 o LOL (League of Legends), juegos que combinan características de MOBA y MMORPG que no se centran necesariamente en el manejo de un único personaje, sino que tienen una lógica estratégica. Los juegos de estrategia exigen al jugador a pensar sobre los movimientos que harán en lugar de incitarlos a actuar de acuerdo a sus impulsos (Barlett, Branch, Rodeheffer & Harris, 2009). Esto puede ofrecer una posible explicación a que el área de inmersión que más correlacionó con la agresión fue el involucramiento cognitivo (véase tabla 3), ya que las revisiones teóricas de Tejeiro (2001), los estudios de Arango, Bringué y Sábada (2010), así como los de Acevedo y Chaux (2016) proponen que la población latinoamericana tiende a un mayor grado de identificación o preferencia por videojuegos que involucren la rapidez mental, la estrategia, la efectividad, la coordinación motora y la creatividad.

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

Con respecto a este último punto, se debe tomar en cuenta que los seguimientos a videojuegos por el PEGI y ESRB (2004, 2006 y 2012) revelan que la mayoría de los videojuegos online “free to play” (gratis) son accesibles a toda población por ofrecer un contenido más fantasioso o de aventuras que un contenido propiamente violento. Esto podría sugerir que personas que inician desde temprana edad en este tipo de videojuegos online no necesariamente se ven afectados por fuertes cargas de agresión (ESA, 2019). Esto ofrece una explicación a los planteamientos de autores como Rosas et al. (2003) que proponen la edad de inicio de juego como un factor muy importante para el alto grado de inmersión, pero no necesariamente de agresividad, tema que se desarrollará con mayor profundidad dentro del análisis de los objetivos específicos.

Adicionalmente, Garris, Ahlers y Driskell (2002) mencionan que la agresividad en un usuario de videojuegos se encuentra principalmente mediada por la frustración que el jugador pueda sentir. Esta frustración es desencadenada mayormente por el reto o nivel de dificultad percibida por el videojuego o por factores externos que dificultan el que la persona pueda jugar (García, 2014). Además, Hernanz (2015) y De la Villa y Ovejero (2004) mencionan que el videojuego al ser un espacio virtual, representa un buen medio para depositar cargas agresivas producto de la frustración que el usuario pueda sentir. Con respecto a estos últimos puntos, es importante tomar en cuenta que un 82.99% de la población del presente estudio afirma jugar a menudo cuando se siente estresado.

Es probable que los usuarios puedan utilizar los videojuegos como un mecanismo de defensa de tipo evitativo frente al estrés que puedan sentir (Baranowski, Baranowski, Thompson, Buday, Jago, Griffith, & Watson, 2011). Sin embargo, cuando estas cargas de frustración son muy fuertes en la relación con el videojuego, Capa y Vallejo (2010) proponen, al igual que Huanca (2005), que existe un desborde agresivo que pasa a un plano real, muy posiblemente expresado en agresiones de tipo verbal que la población mostró mientras jugaba. No obstante, no se evidenció en la recolección de datos que los usuarios en las cabinas de internet tuvieran una fuerte carga de frustración al terminar el juego, esto también se refleja en el puntaje de agresión que reportaron, en el que la mayoría de población se ubicaban en un nivel bajo y medio (véase tabla 2). Esto puede deberse a que los participantes, al preferir los videojuegos online de tipo MOBA, no se encontraron en un nivel de tensión tan alto como exigen otros videojuegos de tipo enfrentamiento uno a uno o de disparos (Gentile, Paul, Linder & Walsh, 2004).

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

Con respecto a los resultados obtenidos en la inmersión, se corrobora lo mencionado por Anderson y Bushman (2001), que proponen un alto enganche inmersivo por parte de los videojuegos online (véase tabla 1). El énfasis que los desarrolladores de videojuegos ponen en los aspectos emocionales y cognitivos ayudan a que la persona pueda “sumergirse” en la experiencia que propone el videojuego (Hou, Nam, Peng & Lee, 2012) y la persona esté comprometido con el juego por lo menos en un nivel de absorción (“engrossment”) (Granic, Lobel & Engels, 2014). Sin embargo, según los resultados del presente estudio, la mayoría de la población estudiada no contó con un puntaje alto en el área de disociación del mundo real (véase tabla 1), área que es propuesta como un requisito para llegar a lo que Granic, Lobel y Engels (2014) llaman “inmersión completa”. Esto puede deberse a lo que Slater, Linakis, Usoh y Kooper (1994) definen como presencia, el estado mental de predisposición hacia un juego que permita una identificación empática lo suficientemente alta como para un involucramiento sostenido. Para el caso de los participantes del presente estudio, no predomina necesariamente una disposición a tener una experiencia empática totalmente inmersiva en el videojuego que requiera un aislamiento del plano real, sino que puede ser utilizada como un medio de socialización (Labrador & Villadangos, 2010).

Dicho esto, se puede inferir que los jugadores en cabinas de internet podrían estar utilizando el videojuego como una herramienta de socialización y no como un fin en sí mismo. Cabe mencionar que esta característica va relacionada directamente con la etapa de desarrollo en la que se encuentran los participantes, el adolescente tardío todavía prima la relación grupal en tanto su identificación, independientemente de si busca una posición destacada en ella o no (Claux, 2015).

Un usuario de videojuegos online que frecuenta cabinas de internet se encuentra constantemente en relación directa o física con otros jugadores que comparten su misma afición, por lo que la dinámica de relación que presentan estos usuarios rompe con el estereotipo del jugador de videojuegos solitario (Valencia, Devís y Peiró, 2014). Esto también hace que el nivel de inmersión llegue sólo hasta cierto grado en el que le permita interactuar con sus compañeros y no se centre únicamente en el videojuego, por lo que se recalca la importancia del lugar en donde se juega en la inmersión (Mcgloin, Farrar & Krcmar, 2013). Se debe tomar en cuenta que ninguno de los participantes cumplía los criterios de un uso problemático de videojuegos (presencia de más de 3 indicadores de riesgo en la ficha DANE) (Ver anexo C), por lo que es posible que esta relación entre

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

jugadores sea un factor protector que haga que la persona no genere una dinámica adictiva con los medios cibernéticos (Wei, 2007 & Marengo et al., 2015). Esto podría estar relacionado con lo hallado por Alabe y Pampa (2018), quienes encuentran una correlación inversamente proporcional entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes. Dicha relación podría deberse a las diferencias en el manejo del estrés académico por parte de los estudiantes que se encuentran intrínsecamente motivados por su carrera; los cuales, según Marcelo y Gallego (2016), tienden a establecer vínculos sociales profundos y cercanos con personas que comparten esta motivación, caso contrario las estrategias de afrontamiento tienden a ser más de tipo evitativas, en el que podría encajar un enganche a los videojuegos online.

Un indicador de este manejo podría verse reflejado en el rendimiento académico que a su vez se ve relacionado con el nivel de satisfacción en la elección vocacional y la claridad en las metas tanto académicas como profesionales (Llorca, Bueno, Villar y Diez, 2010). Cabe mencionar que en el presente estudio no se evidenció una correlación o diferencia significativa entre la inmersión o agresión con el número de cursos desaprobados y que el 12,2% de población estudiada reporta haber desaprobado de 3 a 5 cursos. Puede que la mayoría de participantes no reportaran un caso extremo de riesgo académico, pero posiblemente podrían encontrar en los videojuegos online una defensa de tipo evitativa frente a la exigencia académica como propone Marcelo y Gallego (2016).

Adicionalmente, es posible que ciertos rasgos de personalidad podrían favorecer un enganche inmersivo que predisponga una dinámica adictiva en ciertos jugadores (Aramburú & Luque, 2017). Serrano, Matali, Troncoso, Pardo, San y Villar (2014) mencionan que personas con rasgos internalizantes pueden usar el medio cibernético como un “refugio” (“Sheltered”) frente a diferentes tipos de problemas interpersonales, esto a su vez hace que tiendan a aislarse de su medio reforzando la relación con el plano virtual. Así mismo, Fernández, Matali, García, Pardo, Lleras y Castellano (2017) apoyan estos resultados con un estudio que sostiene que personas con un rasgo externalizante suelen presentar una mejor respuesta a diferentes tratamientos para adicciones de tipo conductual frente a personas con rasgos internalizantes.

Respecto a los objetivos específicos de la presente investigación, resalta el que el área de involucramiento emocional en la inmersión presenta una relación inversamente proporcional con la edad de inicio de juego (véase tabla 4). Este dato propone que los participantes que se iniciaron a una temprana edad en los videojuegos tienden a tener una

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

identificación emocional más alta que aquellos que comenzaron a jugar con una edad más avanzada como lo propone Callejo (2016). Adicionalmente, esta relación podría ser apoyada por las diferencias significativas halladas entre aquellos participantes que comenzaron a jugar antes de los 13 años y los que comenzaron después ($p= 0.009$). A pesar de demostrar un efecto diferencial mínimo ($r= 0.08$), los niveles de involucramiento emocional son mayores en las personas que iniciaron a jugar videojuegos online antes de los 13 años (véase tabla 5).

Esto también puede explicarse a través de lo propuesto por Labrador y Villadangos (2010), quienes teorizan que cuando uno es niño el principio de vinculación con alguna labor suele ser más emocional, por lo que los niños prefieren tareas que los reten o los diviertan. Esto también es debido a que el niño capta reforzadores emocionales que estimulan su aprendizaje por una disposición en el desarrollo cerebral de éstos (Garrido, 2013). Cuando se genera un vínculo con los videojuegos online desde temprana edad, el videojuego toma un papel inmersivo más dinámico y el jugador tiene una disposición sentimental más activa e intensa a éste (Gálvez, Miranda y Monasterio, 2014). Por otro lado, si el jugador empezó a jugar videojuegos online a una edad más avanzada, las muestras actitudinales de emoción no son tan intensas o comunes a comparación de las de un niño, sino que suele resaltarse más el aspecto analítico del juego (Kontour, 2009). El jugador podría estar más centrado en entender la dinámica de los videojuegos online y en aprender a jugarlos a un nivel tan competitivo como este tipo de videojuegos demanda, por lo que los factores cognitivos de la inmersión parecen primar en esta población (Barlett, Branch, Rodeheffer & Harris, 2009 y Andrioli, 2016).

Respecto a la composición familiar y su relación con la inmersión o agresividad en videojuegos, si bien no se encontró alguna relación con ambos constructos, Labrador, Villadangos, Crespo y Becoña (2008) lo proponen como variable a consideración debido a cómo el usuario de videojuegos se relaciona con su familia. Esta relación, dependiendo de qué tan cercana o lejana sea podría favorecer o dificultar un uso problemático de videojuegos. No obstante, autores como Cabrera, Lloret y Sanz (2013) proponen que la variable a consideración en el estudio de videojuegos no es la composición familiar, sino la de control parental, definida como el control que el cuidador principal ejerce sobre la forma de relación del usuario con el videojuego. La consideración de esta variable propone que el primer acercamiento de una persona a los videojuegos es facilitado por el cuidador principal debido a la capacidad económica que este posee frente a un niño o

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

adolescente (Cabrera, Lloret y Sanz, 2013). Los acercamientos y relación del usuario a los videojuegos deben ser encaminados por el cuidador ya que éste monitorea si el contenido del videojuego es apto para el jugador. De esta forma evitar que el usuario se involucre con juegos de una clasificación equivocada para su etapa de desarrollo como lo especifica el PEGI o el ESRB (Escribano, 2012). La propuesta del control parental también involucra a que el cuidador principal juegue videojuegos con los usuarios haciendo que el videojuego no sea el único mecanismo de defensa frente a estresores externos, sino un medio de relación con otras personas cercanas a este (Marín, 2006). Lo cual también apoya el factor social directo como factor protector en el usuario de videojuegos.

Autores como Southwell y Doyle (2004) proponen que las relaciones sociales en los videojuegos, si bien pueden verse afectadas por la agresión, también pueden ser un atenuante de la frustración percibida dependiendo del grupo de personas que la componga. Según esto, el que el participante se encuentre en una cabina de internet para jugar con sus compañeros puede ser un freno para actitudes explícitamente agresivas y duraderas. Lo cual refuta la teoría de Huanca (2010) que propone ver las cabinas de internet como un lugar clave en el que la agresión de un videojuego pueda impactar fuertemente en una persona. Esta afirmación es apoyada por las diferencias significativas encontradas en los niveles de agresión entre las personas que juegan únicamente en su casa y las que juegan únicamente en cabinas de internet. Las personas que juegan sólo en su casa presentan un nivel más alto en las áreas emocionales (Ira: $p= 0.004$, $r= 0.48$) y cognitivas (Hostilidad: $p= 0.043$, $r= 0.33$) de la agresión, áreas sobre las que se enfocan los videojuegos online (Anderson & Dill, 2000). Es notable ver también que los niveles totales de agresividad en estos grupos resultan significativamente diferentes ($p= 0.016$, $r= 0.4$), siendo los jugadores que sólo juegan en su casa quienes presentan el mayor nivel de agresión (véase tabla 7). Este dato resulta de vital importancia ya que propone una mayor atención en el espacio de juego en el que se encuentra una persona. El aislamiento social puede ser un factor de riesgo alto para el desarrollo de una dinámica adictiva al videojuego (Wei, 2007 & Marengo, Herrera, Vianna, Rotela y Strahler, 2015).

Se debe recalcar que la peculiaridad en el aislamiento de un usuario de videojuegos online no refiere a la ausencia de contacto humano, sino a la ausencia de su presencia física ya que puede relacionarse con otras personas a través del videojuego por medio de un avatar personalizado (identidad virtual que escoge el usuario para ser

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

representado en el juego) (Fuster, 2017). Esta dinámica se hace más presente en jugadores de juegos MMORPG, quienes reportan un interés en el tipo de socialización que ofrece el juego, la exploración del mundo fantástico diseñado, una necesidad de logro o reconocimiento y en menor medida una disociación del mundo real como principales motivadores para jugar. Siendo este último el más problemático por una posible relación con el descuido personal (Fuster, Chamarro, Carbonell y Vallerand, 2014).

Dentro del plano mundial, Torres y Carbonell (2015) apoyan esta teoría con estudios de casos de personas que viven aislados de la sociedad y dedican la totalidad de su disponibilidad a la interacción cibernética o al uso de videojuegos, los resultados del estudio de estos casos retratan a personas que prefieren un plano relacional más impersonal o cibernética, que tienen una sensación generalizada de malestar y un descuido de necesidades psicológicas y sociales. Actualmente, personas en Japón que sufren de un grado grave de adicción a los videojuegos son llamadas: “Hikikomori” que refiere a un síndrome de aislamiento social en el que la persona descarta un proyecto de vida en sociedad y emplea su energía únicamente en el medio cibernético; este síndrome ya estaba haciéndose cada vez más común en Europa y Latinoamérica por la globalización de los medios tecnológicos según Feixa (2005).

El involucramiento emocional también se muestra mínimamente relacionado a la cantidad de dinero invertido en videojuegos online (Véase tabla 4). Se debe tomar en cuenta que, en la dinámica de los juegos online, el dinero no sólo se gasta en las horas invertidas en las cabinas de internet, sino que también muchos juegos ponen en venta paquetes digitales que ofrecen distintas novedades al juego, como cambiar la apariencia de un personaje, adquirir más habilidades o características especiales que puedan ser utilizadas para ganar ítems consumibles que tienen un gran impacto en el desarrollo del videojuego o nuevas misiones. El uso de dinero en estas características suele ser opcional en muchos juegos online; no obstante, existen otros juegos MOBA que exigen un pago mensual para seguir jugando (PEGI, 2012). Por dicha razón el gasto de dinero en el mundo virtual suele ser muy variable. Llorca, Bueno, Villar y Diez (2010) proponen una posible explicación a la relación del dinero gastado y el involucramiento emocional que se basa en que las características novedosas de estos paquetes buscan generar un impacto en el gusto del usuario para que lo compre, no por una decisión plenamente analizada, sino por la excitación que esta genere, lo cual apoyaría teóricamente la relación obtenida entre el involucramiento emocional y la cantidad de dinero gastada en videojuegos.

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

Con respecto al involucramiento cognitivo y la evolución en las horas de juego, se encontró una pequeña relación inversamente proporcional (Véase tabla 4) y cuando se analizaron las horas de juego en función de su evolución se encontraron diferencias significativas que indican que quienes aumentaron sus horas de juego tienen un mayor involucramiento cognitivo ($p=0.046$). Aunque esta afirmación se encuentre bajo un efecto diferencial muy pequeño ($r=0.03$), dichos datos pueden explicarse a través de los estudios que hacen Brown y Cairns (2004) y Jennett et al. (2009) con respecto a la naturaleza del involucramiento cognitivo en videojuegos. Se propone que el involucramiento cognitivo dependerá de la predisposición inmersiva de cada persona según el videojuego que se juegue. De acuerdo a esto el involucramiento cognitivo se puede representar gráficamente de dos maneras: 1) siguiendo una función lineal en descenso, en el que la persona presente un enganche cognitivo alto desde el inicio del juego y por desgaste vaya descendiendo (Jennett et al., 2009), o 2) siguiendo una función cuadrática, la persona presenta un involucramiento cognitivo lento que llega a su punto máximo según la particularidad de cada persona y después comienza a descender por desgaste (Brown y Cairns, 2004).

Tomando en cuenta que CEDRO (2016) reporta que la mayoría de estudiantes universitarios prefieren los videojuegos de tipo MOBA y que estos representan el 67% de la totalidad de casos por ciberadicciones que atienden, los resultados obtenidos en el presente estudio podrían dar luz de una caracterización del jugador online predominante en las cabinas de internet. Un jugador que si bien no presenta estados altos de agresividad según el modelo de Buss y Perry (1992) sí puede presentar un enganche inmersivo alto dependiendo del lugar en donde se juegue. El presente estudio podría apoyar que la socialización y el contacto humano directo son un factor protector muy importante en el videojuego online para evitar caer en dinámicas adictivas (Labrador & Villadangos, 2010). Característica sobre la cual se invita profundizar en otros estudios.

Si bien el presente estudio cumple con la finalidad de describir la relación de la inmersión y agresividad, presenta ciertas limitaciones por la poca cantidad de estudios que toquen el tema de los videojuegos bajo el enfoque de inmersión en el medio peruano y el difícil acceso a la muestra. Se tuvo que hacer un acercamiento progresivo a las cabinas de internet para que éstas accedieran a apoyar la presente investigación y muchos de los usuarios de videojuegos mostraban mucha incomodidad por la presencia del evaluador o por el mismo hecho de que sus compañeros llenen una encuesta en el mismo sitio de

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

juego. Este hecho podría afectar la información obtenida por la presión de grupo y la deseabilidad social. Otra limitación fue la falta de diversidad de tipos de videojuegos online usados por los participantes, lo cual impidió generar grupos comparativos, dado que la totalidad de la población estudiada jugaban videojuegos de tipo MOBA y las pocas personas que jugaban otro tipo de videojuego online se negaron a participar del estudio, muy probablemente debido a que estos tipos de videojuegos presentan características inmersivas diferentes a los MOBA (Gentile, Paul, Linder & Walsh, 2004).

Otra limitación a destacar es que, si bien el estudio estuvo dirigido a varones y mujeres, lamentablemente todas las mujeres se negaron a participar. Si bien Huerta (2005) en su estudio social caracteriza a las cabinas de internet en la ciudad de Lima como un espacio en donde se introyecta y refuerza una masculinidad basada en la competitividad, destreza y agresión dentro de los videojuegos, no se puede negar la presencia de una población femenina que participa en la dinámica de los videojuegos online en las cabinas de internet.

Por todo lo mencionado, se propone que los siguientes estudios con respecto al impacto de los videojuegos en estudiantes universitarios centren sus esfuerzos en armar grupos comparativos basados en las variables del lugar de juego, la evolución del tiempo de juego y la edad de inicio de juego, factores que según lo encontrado en este estudio muestran una relación con la inmersión sobre la que se debe profundizar. También, se propone investigar otros constructos como el control parental, la sensibilidad emocional o el control de impulsos relacionados a factores que inciten la agresividad en videojuegos. Del mismo modo, se deben considerar grupos comparativos de acuerdo al tipo de videojuego online que se prefiera, como aquellos basados en disparos (shooters) o peleas uno a uno, bajo las variables ya propuestas. Así mismo, se sugiere una investigación exhaustiva basado en un mejor acercamiento a mujeres usuarias de videojuegos online, las cuales parecen no preferir las cabinas de internet cercanas a las universidades para jugar. Dicha población podría presentar características de juego diferentes sobre las cuales se necesitan estudios.

Finalmente, es necesario un mejor entendimiento del impacto de los videojuegos online en la población universitaria para crear métodos de intervención, prevención y promoción de la salud que consideren los aspectos inmersivos de los videojuegos y se fomente un uso responsable de los medios digitales de los que se disponga, evitando recaer en una dinámica adictiva en ellos (Carbonell et al., 2009 y Marengo et al., 2015).

Referencias

- Acevedo, A. & Chaux, J. (2016). Aproximaciones a los videojuegos y su incidencia en las subjetividades de los jugadores latinoamericanos. *Revista de ciencias sociales APOSTA*, 7 (4) 34–57.
- Agarwal, R. & Karahanna, E. (2000). Time flies when you're having fun: Cognitive absorption and beliefs about information technology usage. *MIS Quarterly*, 24 (3), 665-694.
- Alave, S. & Pampa, S. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este (Tesis de Bachiller). Universidad Peruana Unión. Lima. Recuperado de: https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/996/Sara_Tesis_bachiller_2018.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Anderson, C. & Ford, C. (1985). Affect of the game player: Short-term effects of highly and mildly aggressive video games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 12(4), 390 – 402.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359.
- Anderson, C. & Dill, K. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78 (4), 772-790.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173.
- Andreu, J., Peña, M. y Graña, J. (2002). Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. *Psicothema*, 14(2), 476 – 482.
- Andrioli, L. (2016). *Videojuegos y la juventud: una revisión bibliográfica*. Facultad de las Ciencias de la Salud: Madrid.

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

- Arab, E. & Díaz, A. (2015). Impacto de las redes sociales e internet en la adolescencia: aspectos positivos y negativos. *Revista de medicina clínica CONDES*, 26(1), 07–13.
- Aramburú, E. & Luque, L. (2017). Dimensiones de personalidad asociadas a adicciones tecnológicas. *Décima Jornada Internacional de Salud “Salud y Ambiente para el desarrollo sostenible”*. Facultad de Ciencias Médicas, Universidad Nacional de Córdoba.
- Arango, G., Bringué, X. & Sábada, C. (2010). La generación interactiva en Colombia: Adolescentes frente a la Internet, el celular y los videojuegos. *Anagramas*, 9(17), 45-56.
- Araya, C. & Jiménez, J. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *RETOS: Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 21(1), 43 – 49.
- Asociación Americana de Psiquiatría. (2013). *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (5^a ed.)*. Arlington, VA.: American Psychiatric Publishing
- Ballard, M. & Wiest, J. (1996). Mortal Kombat: The effects of violent videogame play on males: Hostility and cardiovascular responding. *Journal of applied Social Psychology*, 26 (8), 717-730.
- Baranowski, T., Baranowski, J., Thompson, D., Buday, R., Jago, R., Griffith, M. J., & Watson, K. B. (2011). Video game play, child diet, and physical activity behavior change: A randomized clinical trial. *American journal of preventive medicine*, 40(1), 33-38.
- Barlett, C., Branch, O., Rodeheffer, C., & Harris, R. (2009). How long do the short-term violent video game effects last?. *Aggressive Behavior*, 35(3), 225-236.
- Belli, S. & López, C (2008). Breve historia de los videojuegos. *Universidad Autónoma de Barcelona, Athenea digital*, 14 (1), 159-179.
- Bernal, A. & König, k. (2017). Percepciones de adolescentes sobre la educación según la identidad personal. *Revista Española de Pedagogía*, 267(75), 181-198.
- Berner, J. & Santander, J. (2012). Abuso y dependencia de internet: la epidemia y su controversia. *Revista chilena Neuro-psiquiátrica*, 50(3), 181 – 190.

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

- Blackman, S. (2011). *Beginning 3D game development with Unity : the world's most widely used multi-platform game engine*. Springer Science & Business Media: New York.
- Brady, S. (2007). Young Adults' Media Use and Attitudes toward Interpersonal and Institutional Forms of Aggression. *Aggressive Behavior*, 33(6), 519–525.
- Brown, E., & Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. *CHI'04 extended abstracts on Human factors in computing systems*, 44(1), 1297-1300.
- Buss, A. (1961). *The psychology of aggression*. Oxford, Inglaterra: Wiley.
- Buss, A. & Perry, M. (1992). The Aggression questionnaire. *Journal of personality and social Psychology*, 63 (1), 452 – 459.
- Cabrera, V., Lloret D. y Sanz, Y. (2013). Relaciones entre hábitos de uso de videojuegos, control parental y rendimiento escolar. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 3(3), 237 – 248.
- Callejo, M. (2016). Variables explicativas de la audiencia de videojuegos entre los españoles menores de 25 años. *Comunicación y Sociedad: Departamento de estudios de la comunicación social. Universidad de Guadalajara*. 1(25), 43-69.
- Capa, W. & Vallejos, M. (2010). Videojuegos: Adicción y factores predictores. *Revista Psicológica UNIFE*, 12 (1), 103 –110.
- Carrasco & González, (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: Definición y modelos explicativos. *Acción Psicológica*, 4(2), 7 – 38.
- Carbonell, X (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Universidad Ramón Llull. Revista: "Adicciones"*, 26(2), 91-95.
- Carbonell, X.; Talarn, A.; Beranuy, M.; Oberst, U y Graner, C. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Revista de psicología Aloma*, 25 (1), 201-220.
- Castellana, M.; Carbonel, X.; Graner, C. y Beranuy, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos. *Papeles del psicólogo*, 28(3), 196-204.

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas (2016). *“Video juegos. Oportunidades y riesgos”*. Fondo Editorial CEDRO: Psicoactiva.

Chahín, N., Lorenzo, U. y Vigil, A. (2011). Características psicométricas de la adaptación colombiana del Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry en una muestra de preadolescentes y adolescentes de Bucaramanga. *Universitas Psychologica*, 11(3), 979 – 988.

Chacón, R., Zurita, F., Martínez, A., Castro, M., Espejo, T. y Pinel, C. (2017). Relación entre factores académicos y consumo de videojuegos en universitarios. Un modelo de regresión. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 50(1), 109-121.

Chuan, H. & Zhan, J. (2012). Communications of the Association for Information Systems. *Government Regulation of Online Addiction*, 30(13), 187-198.

Claux, M. (2015). Adolescencia en el contexto de la educación superior. *Cognición, neurociencia y aprendizaje: el adolescente en la educación superior*. Fondo Editorial de la PUCP: Lima.

Coe, R. & Merino, C. (2003). Magnitud del Efecto: Una guía para investigadores y usuarios. *Revista de Psicología de la PUCP*, 21(1), 145 – 177.

Colona, C. (2003). *Las Cabinas Públicas de Internet en Lima: Procesos de comunicación y formas de incorporación de la tecnología a la vida cotidiana*. Lima: Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación y Departamento de Comunicaciones Pontificia Universidad Católica del Perú.

Cook, D., Kestenbaum, C., Honaker, L. & Anderson, E. (2000). Joint statement on the impact of entertainment violence on children: *Congressional Public Health* Extraído de: <http://www.aap.org/advocacy/releases/jstmtevc.htm>.

Cooper, J. & Mackie, D. (1986). Videogames and aggression in children. *Journal of Applied Social Psychology*, 8(4), 726-744.

Cox, A. L., Cairns, P., Berthouze, N., & Jennett, C. (2006). The use of eyetracking for measuring immersion. *Proceedings of CogSci*. 3(1), 86-94.

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: the psychology of optimal experience*. New York :Harper & Press.

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

De la Villa, M. & Ovejero, A. (2004). Jóvenes, globalización y postmodernidad: Crisis de la adolescencia social en una sociedad adolescente en crisis. *Revista de investigación Papeles del psicólogo*. 25(85), 72 – 79.

Delfin, M. (2008). Cabinas públicas de internet: niños y adolescentes. *Informe final de consultoría a Cabinas de Internet en la región de Lima*. Recuperado de: <http://mauriciodelfin.pe/wp-content/uploads/2011/05/informefinal-cabinas-Delfin01.pdf>

Díez, A., Llorca, A. & Bueno, G. (2013). La utópica protección del código PEGI. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 19(2), 711-723.

DEVIDA (2016). Adaptación del Cuestionario de Uso Problemático de nuevas tecnologías en el medio peruano. En Espinoza L. (expositor), *Actualización en guías en Adicción a las nuevas tecnologías*. Conferencia y Taller llevado a cabo por DEVIDA en UGEL, Lima, Perú.

Egenfeldt, S., Smith, J. & Pajares, S. (2008). *Understanding video games*. Londres: Routledge.

Ermi, L. & Mayra, F. (2005). Fundamental components of the game play experience: Analysing immersion. *Changing Views: Worlds in Play, Proceedings of the 2005 Digital Games Research Association Conference*.

ESA. Entertainment Software Association. (2019). *Essential facts about the computer and video game industry*. Extraído de: www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2019.Pdf

Escribano, F. (2012). Jóvenes y Videojuegos. Estado del Arte. *Revista de Estudios de Juventud*, 1(98), 9-22.

Estallo, J. (1997). Psicopatología y Videojuegos. Instituto de Psiquiatría. *Psicothema*. 6(2), 181-190.

Estallo, J.; Masferrer, M. y Aguire, C. (2001). Efectos a largo plazo del uso de videojuegos. *Apuntes de psicología*, 19 (1), 161 – 174.

Feixa, C (2005). Hijos en casa: ¿hackers o hikikomoris?. *Comunicación y pedagogía*, 1(208), 65-70.

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

- Fernández, M., Matali, J., García, S., Pardo, M., Lleras M. & Castellano, C. (2017). Adolescentes con trastorno por juego en internet (IGD): perfiles y respuesta al tratamiento. *Adicciones*, 29 (2), 125 – 133.
- Fuster, H. (2017). *Influencia de las motivaciones y los estilos de juego en jugadores de MMORPG* (Tesis doctoral). Facultad de psicología de la Universidad Ramón Llull, Barcelona.
- Fuster, H., Chamarro, A., Carbonell, X. & Vallerand, R. (2014). Relationship between passion and motivation for gaming in players of massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 17 (5).
Extraído de: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/24611801/>
- Gálvez, D., Miranda, M. & Monasterio, F. (2014). *Producción de un video multijugador en UNITI combinado los géneros MOBA y RTS*. Facultad de informática: Universidad Complutense de Madrid.
- García, M. (2014). *Videojuegos, nativos digitales y Salud mental: más allá de la ficción*. Trabajo Final de Grado en Psicología. Universitat De Les Illes Balears.
- Garrido, J. (2013) Videojuegos de estrategia: algunos principios para la enseñanza. *Revista electrónica de investigación educativa*, 15(1), 62-74.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467.
- Gentile, D., Paul, J., Linder, J. & Walsh, D. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of adolescence*, 27(1), 5-22.
- Glaubke, C., Miller, P., Parker, M. y Espejo, E. (2001). *Fair Play? Violence, gender and race in video games*. Children NOW: Oakland.
- Gömes, M., González, M. & Hidalgo, M. (2017). Desarrollo durante la adolescencia: Aspectos físicos, psicológicos y sociales. *Pediatría integral*, 21(4), 233-244.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78.
- Griffits, M. (2005). Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3), 445 – 462.

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2003). *Metodología de la Investigación*. Universidad Nacional Andrés Bello: México.
- Hernanz, M. (2015). Adolescente y nuevas adicciones. *Revista de neuropsiquiatría*. 35(126), 309 – 322.
- Hou, J., Nam, Y., Peng, W. & Lee, K. (2011). Effects of screen size, viewing angle, and players' immersion tendencies on game experience. *Computers in Human Behavior*, 28(1), 617-623
- Huh, L., Delorme, G. & Ried, C. (2006). A criteria for fit indexes in covariance structure analysis. *Structural Equation Modeling*, 14 (1), 45 – 109.
- Hu, L., & Bentler, P. M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling*, 6(3), 1-55
- Huanca, F (2010). Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno. *Comuni@cción: Revista de Investigación en comunicación y desarrollo*. 2(2), 37-44.
- Huerta, F (2005). La violencia virtual: una experiencia de los jóvenes en las videosalas. *Estudios Sociales*. 13(26), 172 – 206.
- ISFE, NICAM & VSC (2012). *PEGI: Informe anual*. Extraído de: <http://www.pegi.info/es/index/id/1195/>
- Irwin, A. y Gross, A. (1995). Cognitive tempo, violent videogames, and aggressive behavior in Young boys. *Journal of Family Violence*, 10 (3), 337-350.
- Ivory, J (2006). Still a man's game: Gender representation in online reviews of videogames. *Mass communication ans society*, 9(1), 103 – 114.
- Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., & Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *International journal of human-computer studies*, 66(9), 641-661.
- Jennett, C., Cox, A., Cairns, P., (2009). Investigating computer game immersion and the component real world dissociation. in: ACM CHI 2009. ACM Press, New York, pp. 3407–3412.

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

Jennet, C. (2010). Is Game Immersion Just Another Form of Selective Attention? An Empirical Investigation of Real World Dissociation in Computer Game Immersion. Doctoral Thesis. UCL.

Jiménez, I., Piqueras, J., Mateu, O., Carballo, J., Orgilés, M. & Espada, J. (2012). Diferencias de sexo, característica de personalidad y afrontamiento en el uso de internet, el móvil y los videojuegos en la adolescencia. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 12(1), 57-78.

Kontour, K. (2009). Revisiting violent videogames research: Game Studies perspectives on aggression, violence, immersion, interaction, and textual analysis, *Digital Culture & Education*, 1(1), 6-30.

Labrador, F., Villadandos, S., Crespo, M. y Becoña, E. (2008). Desarrollo y validación de la ficha de uso problemático de nuevas tecnologías (DANE). *Anales de psicología*, 29(3), 35-46.

Labrador, F. & Villadandos, S. (2010). Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción. *Psicothema*, 22(2), 180-188.

LIBERO. (2020). La importancia del CC Arenales, Epicentro de las cabinas y retos de Dota. *Periódico electrónico Libero Sports*. Recuperado de : <https://libero.pe/esports/1535046-dota-2-centro-comercial-arenales-importancia-cc-epicentro-retos-cabinas-internet-gamers/5?ref=notagaleria>

Lin, S. & Lepper, M. (1987). Correlates of children's usage of videogames and computers. *Journal of applied social psychology*, 17(1), 72-93.

Livingstone, S. (2002). *Young people and new media*. Editorial Sage: Londres

López, M., Sánchez, A., Rodríguez, L. & Fernández, M. (2009). Propiedades psicométricas del cuestionario AQ aplicado a población adolescente. *EduPsykhé*, 8 (1), 79-94.

Llorca, M., Bueno, G., Villar, C. & Diez, M. (2010). *Frecuencia en el uso de videojuegos y rendimiento académico*. 2do Congreso Internacional de Comunicación. Libro Nuevos Medios, Nueva comunicación. Salamanca: España

Marcelo, P. & Gallego, C. (2016). Hábitos de estudiantes universitarios en el uso de videojuegos. XVI Congreso Nacional y VII Iberoamericano de Pedagogía.

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

Madrid. Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/309479050_Habitos_de_estudiantes_universitarios_en_el_uso_de_videojuegos

Marengo, L., Herrera, L., Vianna, T., Rotela, G. & Strahler, T. (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Revista Neuropsicológica Latinoamericana*, 7(3), 1-12.

Marín, V. (2006). Los videojuegos en el ámbito de la familia. Propuesta de trabajo colaborativo. *Aula abierta ICE Universidad de Oviedo*, 1(87), 71-84.

Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A. y Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista IIPSI*, 15(1), 147 – 161.

McGloin, R., Farrar, K. & Krcmar, M. (2013). Video Games, Immersion, and Cognitive Aggression: Does the Controller Matter?. *Psicothema*, 16(23), 65-87.

Menard, M. (2012). *Game development whit unity*. Course Technology. Boston: Massachusetts

Muñoz, R., Ortega, R., Batalla, C., López, M., Manresa, J. & Monserrat, P. (2014). Acceso y uso de nuevas tecnologías entre los jóvenes de educación secundaria, implicaciones en salud, estudio JOITIC. *Atención Primaria*, 26(2), 77-88.

Navarro, R & Vega, V (2018). *Adaptación y Validez de un instrumento de inmersión en videojuegos en jóvenes universitarios peruanos*. Grupo de Investigación Avatar. Material Inédito – PUCP. Lima: Perú.

Polit D. y Hunter B. (2000) *Investigación científica en ciencias de la salud*. México D.F.: Mc Graw Hill Interamericana

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 6 - 11.

Provenzo, E. (1991). *Video Kids: Making sense of Nintendo*. Cambridge. MA Harvard University Press.

Puche, C. (2013). *Prevención de la adicción a videojuegos: eficacia de las técnicas de control de impulsividad en el programa PREVTEC 3.1*. Tesis doctoral de la Universidad de Valencia: España

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

Quiroz, M. & Tealdo, A. (1996). Los videojuegos y los niños peruanos: tiempo libre y procesos de socialización. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 2(4) 95 – 123.

Rodríguez, E. (2004). *Jóvenes y videojuegos. Espacio, significación y conflictos*. Madrid: FAD-INJUVE

Rodríguez, H. G. y Sandoval, M. (2011). Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta, *Suma Psicológica*, 18(2), 99-110

Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., Flores, P., Grau, V., Lagos, F., López, X., López, V., Rodríguez, P., y Salinas, M. (2003). Beyond Nintendo: design and assessment of educational video games for first and second grade students. *Computers & Education*, 40(1), 71-94

Rubio, A. (2010). *Jóvenes y nuevos medios de comunicación*. Injuve: Madrid

Sanders, T. & Cairns, P. (2010). Time perception, music and immersion in games. *BCS HCI*. 3(12), 160–167

Sharma, R., Khera, S., Mohan, A., Gupta, N., & Ray, R. B. (2006). Assessment of computer game as a psychological stressor. *Indian Journal of Physiology and Pharmacology*, 50(4), 367-374

Seah, M.-I. & Cairns, P. (2008). From immersion to addiction in videogames. Proceedings of the 22nd British HCI Group Annual Conference on HCI 2008: People and Computers XXII: Culture, Creativity, Interaction,.

Serrano, E., Matali, J., Troncoso, E., Pardo, M., San, L. & Villar, F. (2014). Social isolation and the “sheltered” profile in adolescents with internet addiction. *Journal of child & adolescent behavior*, 2(3). Extraído de: <http://dx.doi.org/10.4172/jcalb.1000139>

Silvern, S. & Williamson, P. (1987). The effects of video games play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 8(4), 453-462.

Slater, M., Linakis, V., Usoh, M. & Kooper, R. (1996). Immersion, presence, and performance in virtual environments: An experiment using tri-dimensional chess. *Paper presented at the 1996 Virtual Reality and Software and Technology Conference*, 2(23), 57-70.

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

- Squillace, M., Picón, J. & Schmidt, V. (2011). *El concepto de impulsividad y su ubicación en las teorías psicobiológicas de la personalidad. Revista Neuropsicológica Latinoamericana*. 3(1), 8-18.
- Southwell, B. & Doyle, K. (2004). The good, the bad, or the ugly?: A multilevel perspective on electronic Game Effects. *American Behavioral Scientist*, 48(1), 391 – 401.
- Tejeiro, R. (2001). La adicción a los videojuegos. Una revisión. *Adicciones*, 13(4), 407-413.
- Tejeiro, R.; Pelegrina, M. y Gómez, J (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Comunicación*, 7 (1), 235 – 250.
- Torres, A. y Carbonell, X. (2015). Adicción a los videojuegos en línea: tratamiento mediante el programa PIPATIC. *Revista de psicología Aloma*, 33(2), 67-75.
- Tremblay, (2003). *Why socialization fails: the case of chronic Physical Aggression*. Causes of conduct disorder and juvenile delinquency. New York: The Guilford Press
- Valencia, A., Devís, J. & Peiró, C. (2014). El uso sedentario de los medios tecnológicos de pantalla: perfil sociodemográfico de los adolescentes españoles. *RETOS: Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 1(26), 21-26.
- Vera, J (2005). Estudio Exploratorio: Aporte al conocimiento psicológico a través de la publicaciones científicas. *LIBERABIT*, 11(1), 103 – 117.
- 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.
- Weigman, O. & Schie, G. (1998). Video game playing and its relations with aggressive and prosocial behaviour. *British Journal of Social Psychology*, 37(3), 367-378.
- World Health Organization (2018). *International Classification of Diseases (ICD 11)*. Ginebra.

Anexo A

Consentimiento Informado para Participantes de Investigación

La presente investigación es conducida por Max Ernesto Vega Valencia, de la Pontificia Universidad Católica del Perú. La meta de este estudio es encontrar una relación entre la agresividad e inmersión en los videojuegos online.

Si accedes a participar en este estudio, se te pedirá completar una encuesta que tomará aproximadamente 15 minutos de tu tiempo.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria y la información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas al cuestionario serán anónimas.

Si tienes alguna duda sobre este proyecto, puedes hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puedes retirarte del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma.

Desde ya agradezco tu participación.

Yo.....acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Max Ernesto Vega Valencia. He sido informado (a) de que la meta de este estudio es encontrar una relación entre la agresividad e inmersión en los videojuegos online. Me han indicado también que tendré que responder unos cuestionarios que tomarán aproximadamente 15 minutos de mi tiempo.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar Max Vega al teléfono 965747745 o a la supervisora del estudio Nancy Valdez por medio del correo nvaldez@pucp.edu.pe.

Firma del Participante

Firma del evaluador

Fecha

Anexo B
(Instrumentos)

Datos Sociodemográficos:

Edad: _____ Sexo: _____ Lugar de Procedencia: _____

Centro de estudios: _____

Ciclo de estudios: _____ Año de ingreso: _____

Número de cursos desaprobados: _____

Cuestionario DANE:

1. ¿Con quiénes vive actualmente?

Papá o mamá Ambos Padres

Hermano(s) Amigos

Solo Otro familiar: _____

2. ¿Desde qué edad juega videojuegos Online? _____

3. ¿Dónde juegas videojuegos online? (puedes marcar más de una)

Casa Cabinas de internet

4. ¿Te inquietas o irritas cuando intenta terminar de jugar? Sí No

5. ¿Estás a menudo preocupado con el jugar? Sí No

6. ¿Juegas a menudo cuando te sientes estresado? Sí No

7. ¿Ha gastado dinero en videojuegos? Sí No

8. ¿Cuánto dinero gastas aproximadamente en jugar videojuegos

semanalmente?: S/. _____

9. ¿Has dejado de hacer alguna de estas actividades por ir a jugar videojuegos?

a. Ir a clases

b. Reuniones con familiares, amigos o profesores

c. Realizar tareas o trabajos de la universidad

d. Dormir 8 horas como mínimo

Otros:

10. ¿Cuántas horas jugaba videojuegos online a la semana cuando recién empezó a jugar?

- De 2 a 4 horas
- De 4 a 8 horas
- De 8 a 12 horas
- De 12 horas a 16 horas
- De 16 horas a más

11. ¿Cuántas horas juega videojuegos online a la semana actualmente?

- De 2 a 4 horas
- De 4 a 8 horas
- De 8 a 12 horas
- De 12 horas a 16 horas
- De 16 horas a más

12. ¿Qué videojuegos online juegas normalmente?

- a) _____ d) _____
- b) _____ e) _____
- c) _____ f) _____

13. ¿Qué modalidad de juego prefieres?

- Elección Libre
- Todos Aleatorio
- Selección Simple
- Selección Aleatoria
- Modo Capitán
- Selección con Capitán
- Selección de Habilidades
- 1 vs 1 Mid
- Todos aleatorio a muerte
- Otro: _____

Anexo C

Distribución de la muestra según variables sociodemográficas:

Edad		
Edad	F	%
18	13	8.8
19	35	23.8
20	29	19.7
21	27	18.4
22	22	15
23	21	14.3
Total	147	100

Lugar de Procedencia		
	F	%
Lima	126	85.7
Ayacucho	2	1.4
Cajamarca	1	.7
Huánuco	1	.7
Ica	2	1.4
Junin	11	7.5
Piura	1	.7
Tacna	2	1.4
Tumbes	1	.7
Total	147	100.0

Cursos desaprobados		
	F	%
Ninguno	26	17.7
1 a 2 cursos	103	70.1
3 a 5 cursos	18	12.2
Total	147	100.0

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

Ciclo de estudios

	F	%
1ro	4	2.7
2do	16	10.9
3ro	17	11.6
4to	39	26.5
5to	31	21.1
6to	17	11.6
7mo	15	10.2
8vo	5	3.4
9no	2	1.4
10mo	1	.7
Total	147	100.0

Convivencia

	F	%
Un padre	58	39.5
Ambos padres	46	31.2
Sólo con hermanos	13	8.8
amigos solo	9	6.1
tios	17	11.6
	4	2.7
Total	147	100.0

Edad de inicio en Videojuegos Online

	F	%
7	9	6.1
8	12	8.2
9	11	7.5
10	11	7.5
11	19	12.9
12	21	14.3
13	13	8.8
14	15	10.2
15	19	12.9
16	7	4.8
17	5	3.4
18	2	1.4
20	2	1.4
21	1	.7
Total	147	100.0

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

Lugar de Juego

	F	%
solo casa	12	8.2
solo cabina	19	12.9
casa y cabina	116	78.9
Total	147	100.0

Cantidad aproximada de dinero en soles gastado en videojuegos semanalmente

	F	%
S/.0	4	2.7
S/.2	1	.7
S/.3	2	1.4
S/.4	2	1.4
S/.5	28	19.0
S/.6	2	1.4
S/.7	1	.7
S/.8	4	2.7
S/.10	44	29.9
S/.12	1	.7
S/.15	15	10.2
S/.18	1	.7
S/.20	15	10.2
S/.25	2	1.4
S/.30	7	4.8
S/.40	2	1.4
S/.50	9	6.1
S/.80	3	2.0
S/.100	2	1.4
S/.120	1	.7
S/.150	1	.7
Total	147	100.0

Horas invertidas en jugar videojuegos online a la semana cuando empezó a jugar

	F	%
2 a 4 horas	39	26.5
4 a 8 horas	71	48.3
8 a 12 horas	21	14.3
12 a 16 horas	12	8.2
16 horas a más	4	2.7
Total	147	100.0

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

Horas invertidas en jugar videojuegos online a la semana actualmente

	F	%
2 a 4 horas	15	10.2
4 a 8 horas	41	27.9
8 a 12 horas	18	12.2
12 a 16 horas	64	43.5
16 horas a más	9	6.1
Total	147	100.0

Evolución en las horas de Juego

	F	%
Disminuyó	17	11.6
Aumento en 1 hora	22	15.0
Aumento en 2 horas	44	29.9
Aumentó en 3 horas	14	9.5
Aumento en 4 horas	2	1.4
Mismo tiempo	48	32.7

n=147

Indicadores de Riesgo

	F		%	
	Sí	No	Sí	No
Dejó de ir a clases por ir a jugar videojuegos	18	129	12.2%	87.8%
Dejó de asistir a reuniones con familiares, amigos o profesores	7	140	4.8%	95.2%
Dejó de realizar tareas o trabajos en la universidad	4	143	2.7%	97.3%
Dejó de dormir 8 horas como mínimo	135	12	91.8%	8.2%
Se inquieta o irrita cuando intenta terminar de jugar	105	42	71.4%	28.6%
Está a menudo preocupado por jugar	12	135	8.2%	91.8%
Juega a menudo cuando se siente estresado	112	35	76.2%	23.8%

n=147

Número de indicadores de riesgo marcados según el lugar de juego

	Número de indicadores			Total de Participantes
	1	2	3	
solo casa	1	2	9	12
solo cabina	3	8	8	19
casa y cabina	4	28	84	116
Total de Indicadores	8	38	101	147

Anexo D

Características de la muestra en la diferenciación entre estudiantes que sólo juegan en su casa o en cabinas de internet.

Edad del participante	Solo casa		Solo cabina	
	F	%	F	%
18	1	8%	4	21%
19	4	33%	4	21%
20	0	0%	3	16%
21	4	33%	2	11%
22	2	17%	2	11%
23	1	8%	4	21%
Total	12	100%	19	100%

Cursos desaprobados	Solo casa		Solo cabina	
	F	%	F	%
Ninguno	1	8.3%	5	26.3%
1 a 2 cursos	11	91.7%	10	52.6%
3 a 5 cursos	0	0%	4	21.1%
Total	12	100%	19	100%

Ciclo de estudios	Solo casa		Solo cabina	
	F	%	F	%
1ro	0	0%	1	5%
2do	1	8%	3	16%
3ro	1	8%	1	5%
4to	1	8%	4	21%
5to	6	50%	4	21%
6to	1	8%	2	11%
7mo	2	17%	1	5%
8vo	0	0%	1	5%
9no	0	0%	2	11%
10mo	0	0%	0	0%
Total	12	100%	19	100%

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

Convivencia	Solo casa		Solo cabina	
	F	%	F	%
Sólo un papá o mamá	6	50%	6	32%
Sólo ambos padres	4	33%	5	26%
Sólo con hermanos	0	0%	2	11%
Con un papá o mamá y hermanos	1	8%	0	0%
Con ambos padres y hermanos	0	0%	0	0%
Amigos	0	0%	0	0%
Solo	0	0%	4	21%
Tíos	1	8%	2	11%
Total	12	100%	19	100%

Lugar de Procedencia	Solo casa		Solo cabina	
	F	%	F	%
Lima	8	67%	13	68%
Provincia	4	33%	6	32%
Total	12	100%	19	100%

Edad de inicio en Videojuegos Online	Solo casa		Solo cabina	
	F	%	F	%
7	0	0%	0	0%
8	3	25%	1	5%
9	0	0%	1	5%
10	3	25%	2	11%
11	2	17%	2	11%
12	1	8%	4	21%
13	0	0%	3	16%
14	1	8%	0	0%
15	2	17%	1	5%
16	0	0%	2	11%
17	0	0%	1	5%
18	0	0%	0	0%
20	0	0%	1	5%
21	0	0%	1	5%
Total	12	100%	19	100%

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

Cantidad de dinero gastado semanalmente	Solo casa		Solo cabina	
	F	%	F	%
0	2	16.67%	0	0.00%
2	0	0.00%	1	5.26%
4	0	0.00%	1	5.26%
5	2	16.67%	1	5.26%
6	1	8.33%	1	5.26%
10	4	33.33%	4	21.05%
15	0	0.00%	3	15.79%
20	0	0.00%	1	5.26%
25	0	0.00%	1	5.26%
30	0	0.00%	2	10.53%
40	0	0.00%	1	5.26%
50	3	25.00%	1	5.26%
100	0	0.00%	1	5.26%
120	0	0.00%	1	5.26%
Total	12	100%	19	100%

Horas invertidas en jugar videojuegos online a la semana cuando empezó a jugar	Solo casa		Solo cabina	
	F	%	F	%
2 a 4 horas	7	58%	7	37%
4 a 8 horas	4	33%	8	42%
8 a 12 horas	1	8%	3	16%
12 a 16 horas	0	0%	1	5%
16 horas a más	0	0%	0	0%
Total	12	100%	19	100%

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

Horas invertidas en jugar videojuegos online a la semana actualmente	Solo casa		Solo cabina	
	F	%	F	%
2 a 4 horas	2	16.7%	6	32%
4 a 8 horas	5	41.7%	6	32%
8 a 12 horas	5	41.7%	1	5%
12 a 16 horas	0	0%	4	21%
16 horas a más	0	0%	2	11%
Total	12	100%	19	100%

Evolución en las horas de juego	Solo casa		Solo cabina	
	F	%	F	%
No aumenta	1	8.3%	6	32%
Aumenta 1 hora	4	33.3%	3	16%
Aumenta 2 horas	3	25.0%	3	16%
Aumenta 3 horas	0	0%	3	16%
Aumenta 4 horas	0	0%	0	0%
Mismo tiempo	4	33%	4	21%
Total	12	100%	19	100%

Indicadores de Riesgo		Lugar donde juega			
		Solo casa		Solo cabina	
		F	%	F	%
Está a menudo preocupado por jugar	Sí	0	0%	0	0%
	No	12	100%	19	100%
Juega a menudo cuando se siente estresado	Sí	10	83%	14	74%
	No	2	17%	5	26%
Se inquieta o irrita cuando intenta terminar de jugar	Sí	10	83%	4	21%
	No	2	17%	15	79%
Dejó de ir a clases por ir a jugar videojuegos	Sí	0	0%	10	53%
	No	12	100%	9	47%
Dejó de asistir a reuniones con familiares, amigos o profesores	Sí	0	0%	6	32%
	No	12	100%	13	68%
Dejó de realizar tareas o trabajos en la universidad	Sí	0	0%	0	0%
	No	12	100%	16	84%
Dejó de dormir 8 horas como mínimo	Sí	12	100%	14	74%
	No	0	0%	5	26%

n=31

Anexo E:

**Confiabilidad por Consistencia Interna y Correlaciones ítem-test
Corregidas del Cuestionario de Inmersión**

	Correlación ítem test de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Ítem 1	.53	.64
Ítem 2	.66	.67
Ítem 3	.60	.66
Ítem 4	.46	.61
Ítem 5	.52	.61
Ítem 6	.50	.61
Ítem 7	.64	.64
Ítem 8	.45	.63
Ítem 9	.44	.67
Ítem 10	.63	.61
Ítem 11	.59	.60

**Confiabilidad por Consistencia Interna y Correlaciones ítem-test
Corregidas del Cuestionario de Agresión**

	Correlación ítem test de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Ítem 1	.55	.65
Ítem 2	.43	.66
Ítem 3	.43	.66
Ítem 4	.50	.66
Ítem 5	.50	.65
Ítem 6	.49	.66

Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet.

Ítem 7	.46	.66
Ítem 8	.44	.65
Ítem 9	.54	.65
Ítem 10	.69	.66
Ítem 11	.59	.65
Ítem 12	.64	.65
Ítem 13	.49	.65
Ítem 14	.49	.66
Ítem 15	.69	.66
Ítem 16	.47	.65
Ítem 17	.54	.65
Ítem 18	.53	.65
Ítem 19	.64	.65
Ítem 20	.46	.65
Ítem 21	.59	.64
Ítem 22	.57	.64
Ítem 23	.63	.66
Ítem 24	.65	.67
Ítem 25	.52	.65
Ítem 26	.50	.66
Ítem 27	.50	.65
Ítem 28	.55	.66
Ítem 29	.51	.64