

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE PSICOLOGÍA



**Relación entre el uso de videojuegos con los estereotipos de género y la
agresividad**

Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Psicología con mención
en Psicología Social que presenta:

Gerson Enrique Rojas Gomez

Asesor:

Mag. Álvaro González Riesle

Lima, 2022

INFORME DE SIMILITUD


Yo, Alvaro Gonzalez Riesle Docente de la Facultad de Psicología de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis/el trabajo de investigación titulado:

Relación entre el uso de videojuegos con los estereotipos de género y la agresividad
del/de la autor(a)/ de los(as) autores(as) Gerson Enrique Rojas Gomez.....,

dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 8 % (excluyendo citas y Bibliografía). Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 26/02/2023.
- He revisado con detalle dicho reporte y confirmo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio alguno.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 26 de febrero del 2023

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora:	
<u>Gonzalez Riesle, Alvaro</u>	
DNI: 07181129	Firma
ORCID: 0000-0001-5240-1277	

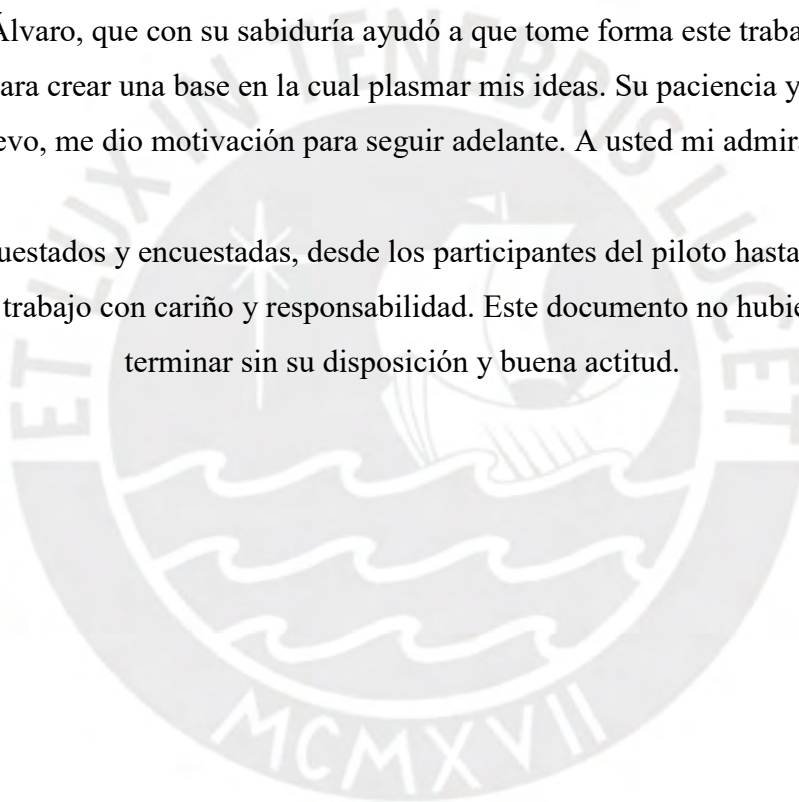
Agradecimientos

A mi particular familia, por su constante apoyo y por brindarme las herramientas necesarias para afrontar retos, no importa el tamaño que sean. A ustedes mi amor y esfuerzo.

A mis increíbles amigos y amigas de la universidad, no me alcanzan las palabras para agradecerles lo mucho que ha significado su presencia en mi vida. Me han dado paz y soporte en todo mi proceso.

A mi asesor Álvaro, que con su sabiduría ayudó a que tome forma este trabajo. Me otorgó herramientas para crear una base en la cual plasmar mis ideas. Su paciencia y apertura a este tema, quizá nuevo, me dio motivación para seguir adelante. A usted mi admiración y respeto.

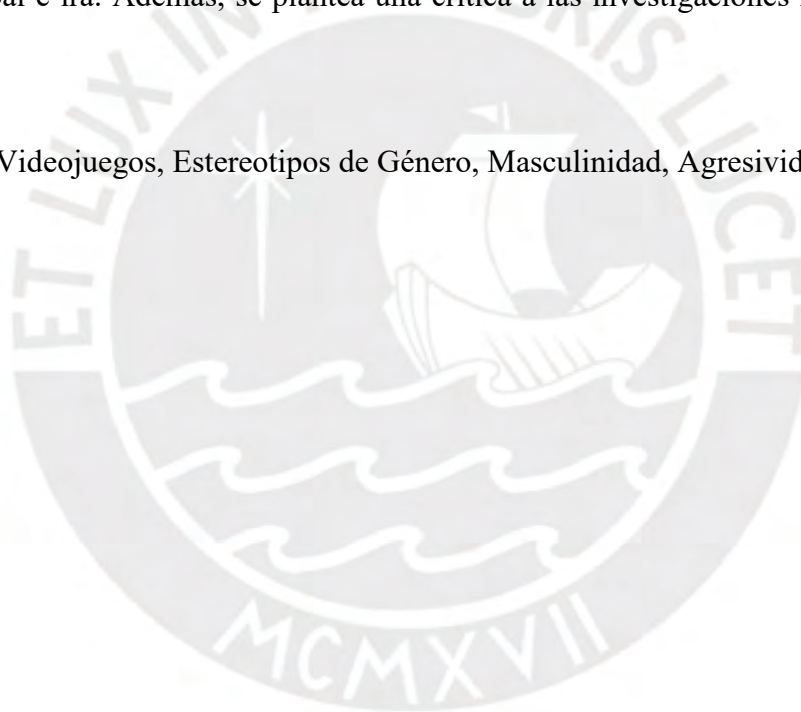
A todos mis encuestados y encuestadas, desde los participantes del piloto hasta la muestra final, les dedico este trabajo con cariño y responsabilidad. Este documento no hubiese sido posible terminar sin su disposición y buena actitud.



Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo analizar la relación entre la exposición a videojuegos con los estereotipos de género y la agresividad. La muestra estuvo conformada por 217 personas mayores de edad y de nacionalidad peruana quienes respondieron sobre sus hábitos de videojuegos (*exposición general a videojuegos y exposición a videojuegos violentos*), su orientación a los estereotipos de género y sus niveles de agresividad. Los resultados mostraron que la medida de exposición general no se relacionaba con los estereotipos de género ni con las dimensiones de agresividad. Por otro lado, la medida de exposición a videojuegos violentos se correlaciona con la orientación a aceptar los estereotipos de masculinidad y con las dimensiones de agresividad física, agresividad, verbal e ira. Además, se plantea una crítica a las investigaciones modernas con los videojuegos.

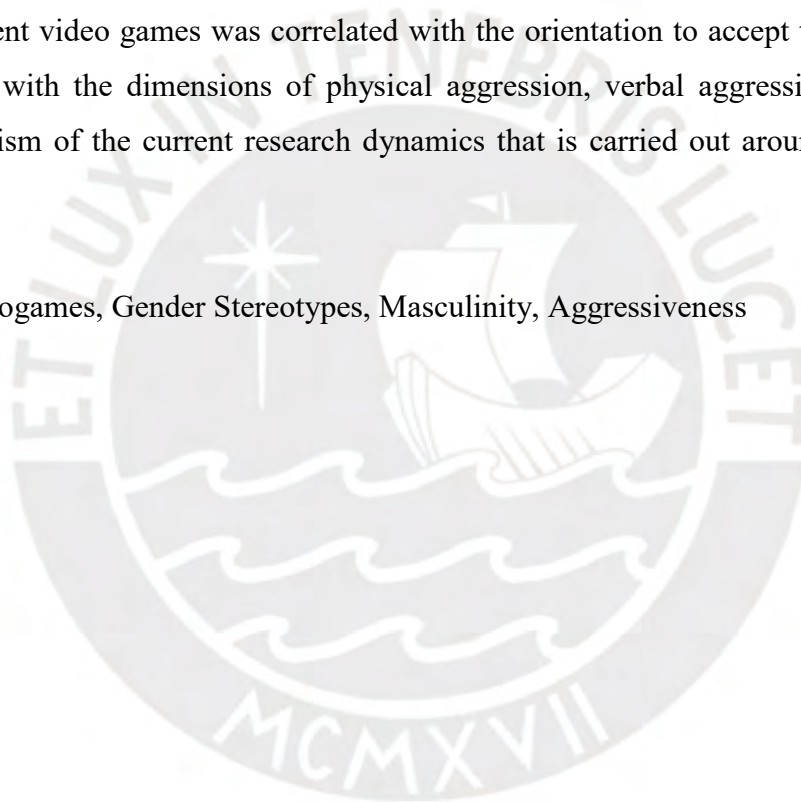
Palabras clave: Videojuegos, Estereotipos de Género, Masculinidad, Agresividad



Abstract

The objective of the present study was to analyze the relationship between exposure of video games with gender stereotypes and aggressiveness. The sample was confirmed by 217 people of legal age and of Peruvian nationality who answered about their video game habits (general exposure to videogames and exposure to violent video games), their orientation to gender stereotypes and levels of aggression. The results showed that the measure of general exposure was not related to gender stereotypes or aggression dimensions. On the other hand, the measure of exposure to violent video games was correlated with the orientation to accept the stereotypes of masculinity and with the dimensions of physical aggression, verbal aggression and anger. In addition, a criticism of the current research dynamics that is carried out around videogames is raised.

Keywords: Videogames, Gender Stereotypes, Masculinity, Aggressiveness



Índice de contenido

1, Introducción	7
2. Método	25
2.1 Participante.....	25
2.2 Medición	26
2.3 Procedimientos	32
2.4 Análisis de Datos	33
3. Resultados	35
4. Discusión	41
5. Referencias	59
6. Anexos	69
Anexo A: Invitación a participantes	69
Anexo B: Consentimiento informado	70
Anexo C: Ficha Sociodemográfica	71
Anexo D: Ficha Hábitos de Videojuegos	73
Anexo E: SRSS	76
Anexo F: Normalidad Instrumentos	79

Introducción

Gracias al fenómeno del Internet y la sofisticación en aparatos electrónicos, se han abierto muchos canales y posibilidades de interacción humana (Sosa et al., 2018). En ese sentido, Matalinares et al. (2013) señalan que la Internet ha creado diversos espacios donde los individuos se sienten suficientemente cómodos como para incluirla en parte de sus vidas. Este espacio si bien tiene muchas ventajas y herramientas que benefician nuestras interacciones podrían también crear situaciones retadoras o problemáticas. En esa línea, la Organización Mundial de la Salud (2018) decidió incluir para la reciente CIE-11 la categoría de adicción a los videojuegos o *gaming disorder* el cual indica, a un nivel general, que existen personas que dejan gran parte de sus vidas por jugar en aparatos electrónicos y, ello, podría considerarse una situación a tratar.

El fenómeno del videojuego es actualmente muy grande, acorde con un informe de Sandvine (2018), el tráfico de datos a nivel mundial que generan los videojuegos ocupa un tercer lugar en el ranking de conexiones totales que hay en Internet; así, solo estaría detrás de servicios de streaming o del uso de la web en sí misma. Adicionan, que los videojuegos estarían tomando fuerza en el sentido que se ha incrementado el volumen de descargas de estos, los servicios de streaming y además las corrientes de profesionalización del videojuego que lo está volviendo muy relevante para el tráfico de datos en Internet.

En el Perú, Gfk (2019) recientemente llevó a cabo un estudio de mercado para analizar distintas características de la industria de los videojuegos en el país. El estudio señala que un 69% de personas entre 18 a 64 años ha jugado algún videojuego en el último mes, de los cuales un 34% se consideran “gamers” el cual se relaciona con una dinámica más profunda del

videojuego en función con la frecuencia de uso, experiencia y conocimiento de los mismos.

Asimismo, se afirma que dentro de la clasificación de gamer un 78% son hombres y 22% mujeres.

Existen diversas perspectivas para definir qué es un videojuego. A nivel operacional sería la acción de jugar a través de un dispositivo electrónico ya sea un computador, consola, celular, etc. donde se tiene como imperativo tener una pantalla o plataforma que transmite estímulos sensoriales en su mayoría visuales y auditivos (Piracón, 2008). Esta actividad, señala Ardevol et al. (2006) combina la dinámica de medios audiovisuales con la lógica del juego y que crea un conjunto de prácticas humanas relacionadas con el consumo, el ocio y la socialización.

Para entender la complejidad de esta práctica se requiere considerar los intentos de construir una tipología de videojuegos. Ejemplos de tipología serían aquellos que utilizan como categorías de clasificación el tipo de hardware o la plataforma del juego, el género, la temática, los títulos, el contenido, la interacción online, etc. (Toykin, 2017). Una categoría que está produciendo mucha producción académica es la distinción entre videojuego casual y el videojuego violento (Anderson & Dill, 2000). En la literatura, Blackburn & Scharrer (2019) explican esta tipología a partir de los conceptos de *casual game* y *hardcore game*.

Kuittinen, Kultima, Niemelä y Paavilainen (2007) explican que *casual game* refiere a una dinámica sencilla de juego con recompensas rápidas que además está asociada a un contenido que no presenta violencia. Por otro lado, Manero et al. (2016) señalan que el *hardcore game* se define en oposición al anterior, con una dinámica de juego complicada, que requiere un mayor tiempo de juego y que se asocia a contenido violento como los títulos relacionados a juegos de disparo, de estrategia o de rol.

Con respecto al género, estas categorías se asocian a distintas preferencias que crean estereotipos tanto para la persona que juega como para los propios videojuegos. Por un lado, al *hardcore game* se le estereotipa como “juego masculino” (Paaßen et al., 2016). Asimismo, se señala en Scharkow et al., (2015) y Vermeulen & Van Looy (2016) que los hombres tienden a elegir el *hardcore game* el cual tiene relación con los juegos de disparo, deportivos o de mucha acción intensa; mientras que por el lado de las mujeres existe una tendencia al uso de *casual game* relacionados a los juegos de lógica, puzzle y tetris.

Si bien el concepto de videojuego violento está muy presente en la literatura de videojuegos, hay autores que señalan lo poco sofisticado que es. Uno de estos, es Ferguson (2015) quien plantea que el concepto de videojuego violento puede ser visto en casi todos los videojuegos incluidos en los videojuegos orientados al público infantil. Además, señala que el termino es de poca utilidad conceptual y que sirve principalmente para fines políticos y moralistas.

Por otro lado, existen distintos marcos teóricos para entender el fenómeno de los videojuegos. Uno de los más frecuentes consiste en entender a los videojuegos a través del impacto que su contenido ejerce en las personas; para ello, existen cuatro teorías importantes de comunicación social que explican el tema: la teoría social cognitiva (Bandura, 2001), la teoría de usos y gratificaciones (Katz et al., 1973), la teoría de establecimiento de agenda (McCombs & Shaw, 1972) y la teoría de cultivo (Gerbner & Gross, 1976). Esta última teoría postulada por Gerbner ha sido una de las más importantes durante los últimos 15 años (Morgan et al., 2015). De hecho, Potter y Riddle (2007) hicieron un análisis de 16 revistas académicas entre 1993 y 2005 el cual señaló que la teoría de cultivo era la más citada en relación a la comprensión de los efectos de los medios de comunicación.

La teoría de cultivo se refiere a la manera en cómo la cantidad de exposición tiene un efecto lento pero significativo en la formación de maneras de ver las normas sociales y las creencias culturales (Gerbner & Gross 1976). Además, su formulación surge de cómo a través de las historias, las canciones, los rituales, las expresiones artísticas pueden reflejar, expresar y reproducir la cultura, las maneras de ver el mundo, las creencias y sus prácticas (Gerbner, 1969; citado por Morgan et al., 2015, p.7). Así, la noción de cultivo, de acuerdo con Gerbner (1959), se puede entender a través de una metáfora que indica que el contacto con la cultura sería equivalente a cómo el campo y el clima ayudan a cultivar una planta o en este caso una idea.

En los años 70s, preocupados por el impacto de la televisión, los investigadores de la época usaron la teoría de cultivo para señalar que a través del conocimiento total de exposición se podría hacer un análisis sobre qué elementos se pueden estar cultivando gracias al contacto con los contenidos de la TV (Morgan et al. 2015). En adición, Gerbner (1973) señaló que la estabilidad, la resistencia cultural y la resistencia al cambio son elementos centrales para entender los efectos de la comunicación social, quitándole peso a estudios que solo analizan en términos de cambios o efectos en general.

En esa línea, los retos en la actualidad para la teoría de cultivo deben ser planteada a través de las dinámicas contemporáneas de medios de comunicación que son más complejas y que requieren una mirada más moderna de la comunicación, así como entender que las características individuales toman un papel central para los efectos de los medios (Morgan et al., 2015). Con respecto a la televisión, investigadores como Morgan et al. (2015) señalan como punto de partida la inmersión y la idea de los *heavy viewers*; además de las nuevas formas de comunicación masiva que van desde el servicio de streaming como Youtube, Twitch, Netflix hasta los videojuegos y las redes sociales como categorías de análisis.

Con respecto a los videojuegos, muchas líneas de investigación utilizan esta teoría para explicar cómo la exposición al contenido del videojuego tiene un impacto en las personas (Anderson et al., 2010; Blackburn & Scharrer, 2018). Una de las principales líneas de investigación es la diferenciación sobre el tipo de contenido que posee el videojuego. Esto debido a que al igual que la televisión, los contenidos que no son clasificados o tipificados no presentaría un efecto significativo de acuerdo a la teoría de cultivo (Morgan et al. 2015). Así, los estudios sin ninguna categorización deberían llevar a no mostrar un efecto significativo en tanto el impacto del videojuego (Blackburn & Scharrer, 2018). Sin embargo, el reto se concentraría en entender cómo una categorización; por ejemplo, con los planteamientos de videojuego violento o no violento podría llevar a un cambio en los significados y maneras de ver el mundo de una persona.

Si bien se tienen desarrollados los procesos de exposición y efectos del videojuego, para entender desde una manera más integral esta práctica es necesario observar al mismo tiempo los significados propios de la práctica del jugar y la complejidad del flujo de significados que pueda estar teniendo la persona en el momento de entregarse al juego (Wolf & Perron, 2003). Primero, una categoría esencial del videojuego es la relación que tiene con -el jugar- quien Huizinga (1972) señala es una dinámica central para el desarrollo humano y que nos hace interiorizar patrones culturales; este se encuentra en una relación simbiótica con el desarrollo de la cultura. Así, Toykin (2017) argumentó que, al entrar en una lógica del juego, seguir su narrativa, sus reglas, el contacto con otro y el videojuego, también se entraría a una producción y reproducción de simbolismos culturales que tienen un impacto en quienes lo juegan.

Es entonces que se ve al videojuego bajo la lógica de no solo un mecanismo de comunicación social, sino también es entendido como objeto cultural (Piracón, 2008). Con ello, la teorización

del videojuego se complejiza y requiere una mirada multidisciplinaria para poder conceptualizar y entender todos los procesos que existen detrás de las características de los videojuegos. Una aproximación para la teorización del videojuego es el trabajo de Wolf & Perron (2003) quienes plantean cuatro ejes fundamentales que aparecen de forma persistente en los estudios de los videojuegos, estos serían: el gráfico, la interfaz, el algoritmo y la actividad del jugador.

Acorde con Wolf & Perron (2003), el *gráfico* se entiende como la visualización y reproducción de imágenes basadas en píxeles que van cambiando en una pantalla electrónica. La *interfaz* sería la frontera entre la persona con el videojuego; es decir es el conjunto de elementos de entrada y salida que permiten que el videojuego tenga lugar. Con ello, se entiende como el canal que une el hardware y el software que podrían ser la pantalla, los audífonos, el mouse, el control, el joystick, las pistolas de luz, etc. Con respecto al *algoritmo*, este es entendido por el programa o código que contiene el conjunto de procedimientos que estructuran al juego. En este aspecto del videojuego se agrupan elementos como las representaciones, las respuestas, las reglas y la aleatoriedad que tienen los videojuegos para que este pueda ser interesante y lúdico.

Por otro lado, el último eje de videojuego llamada *actividad del jugador* refiere a la experiencia del videojuego en sí y constituye el centro de los procesos del videojuego (Wolf & Perron, 2003). Así, se plantea que este eje es el que tiene más producción académica y, además, es el que tiene implicancias en las fronteras de la persona y el videojuego. Con ello, Wolf & Perron (2003) mencionan que la actividad del jugador se divide en dos ámbitos diferenciados: la *actividad diegética*, que implica las acciones y narrativa que crea el jugador a través del avatar o personaje dentro del videojuego; por otro lado, la *actividad extradiegética* que implica la actividad física que hace el jugador para llegar a un resultado dentro del videojuego. Es entonces

en el nivel diegético, es donde se puede conceptualizar y entender procesos que nacen desde el individuo.

Desde el lado de la psicología, un intento por conceptualizar el videojuego como objeto cultural es el elaborado por Piracón (2008) quien interpreta la noción de cuerpo psicoanalítico en estos procesos, el cual nos permite disfrutar, identificarnos y adquirir significados en el videojuego. Este concepto también permite analizar a través de simbolismos y representaciones que corresponden a disciplinas como la antropología y sociología para tener una mirada más integral de la experiencia del videojuego. Se argumenta que la concepción de cuerpo es entendida como lugar de expresión de la propia identidad siempre acompañada con el rol de la cultura que adquiere significados sociales y políticos que representan significados y valoraciones. Así, al momento de videojugar se extiende el cuerpo en el cual se crea la categoría de *Cuerpo Virtual* que funciona como un puente entre el individuo y el videojuego para poder captar los significados y disfrutar del mundo imaginado que construyen los videojuegos.

Dado el planteamiento que el videojuego es un objeto cultural y que su exposición puede configurar o generar problemáticas y oportunidades en quienes lo usen, sería justificado entenderlo a través de dos constructos con implicancias sociales muy importantes y que además tienen mucha producción académica en torno a los videojuegos. Los constructos son la agresividad y los estereotipos de género.

Por el lado de la agresividad, esta es entendida como la actividad en la que una persona buscaría hacer daño a otra que está motivada a evitarlo (Matalinares et al., 2012). Buss (1961) señala una diferenciación entre la agresión hostil o colérica con la agresión instrumental. La primera, más relacionada a los afectos, se la refiere como impulsiva y que es provocada por la ira o rabia que tiene como origen una provocación percibida para finalmente motivar a la persona a

herir o dañar. Por otro lado, la agresión instrumental tiene que ver con una situación más premedita y proactiva que usa la agresión como medio para conseguir una recompensa no necesariamente con el daño del otro.

Los modelos para explicar la agresividad son variados, ya que pueden explicar este fenómeno a partir del instinto, la biología, la neurobiología, el aprendizaje social o desde la cognición. Un marco teórico propuesto por Anderson & Bushman (2002) llamado el modelo general de la agresión (GAM, por sus siglas en inglés) recoge los modelos existentes y los presenta en un todo unificado.

El modelo GAM (Anderson & Bushman, 2002) desde un modelo cognitivo entiende que hay tres estructuras a tomar en cuenta para explicar la conducta agresiva. El primero tiene que ver con los *esquemas perceptuales* del individuo que implica cómo este identifica el objeto o la situación basándose en su simplicidad o complejidad. Por otro lado, existen los *esquemas de persona* que agrupa el conjunto de saberes o creencias que la persona tiene acerca de un grupo en particular. Por último, el *guión conductual* se refiere a la manifestación de la conducta en un contexto en específico.

Dado este planteamiento el modelo reconoce que para que aparezca la conducta agresiva hay que entender a la persona en la situación; el cual implica evaluar los inputs, las rutas y los *outcomes*. Anderson & Bushman (2002) refieren que los inputs estarían conformados por la situación en sí misma y cómo la persona está vivenciando ese momento. Por otro lado, las rutas son importantes para este modelo, en el sentido que da cuenta sobre el estado interno presente en el sujeto; en esta se encuentran las rutas afectivas, cognitivas y de activación. Por último, se encontrarían los resultados que refiere a los productos de evaluación y decisión, que el individuo medio para tomar una acción pensada o impulsiva.

Además, los autores señalan que un juego violento puede ayudar a reforzar, ensayar y sistematizar la conducta agresiva de un individuo. Con ello, se explica que la repetición del “juego violento” promovería un incremento de la personalidad agresiva en tanto que tiene un impacto en los siguientes elementos del modelo GAM: las creencias y actitudes agresivas, los esquemas perceptuales agresivos, los esquemas de expectativas agresivas, el guión de comportamiento agresivo y la desensibilización agresiva.

Existen diferencias en la dinámica de la agresividad con respecto al género. Con respecto a los hombres, Buss & Duntley (2014) plantean que este grupo tiende a manifestar formas extremas de violencia comparado con las mujeres. Así, para el grupo de hombres se tendría una orientación a manifestar la agresividad física directa; mientras que para las mujeres se inclina la agresividad a un nivel verbal indirecto (Matalinares et al, 2013). Dado este planteamiento, se entiende que los videojuegos con contenido violento afectarían el estado interno de las personas en tanto sus afectos, cogniciones y su activación fisiológica (Salazar, 2014).

Existe un debate en torno a si los videojuegos producen o no agresividad. Se ha estudiado por mucho tiempo cómo esta práctica podría ser uno de los factores asociados al comportamiento agresivo (Anderson et al., 2010). Sin embargo, se ha puesto a debate estos resultados en tanto que son efectos pequeños y se deberían desestimar (Ferguson, 2015) o incluso hay quienes afirman que los videojuegos podrían ayudar a disminuir la violencia (Sanchez, 2018). Así, las líneas de investigación en torno a esta situación se han sofisticado y, con ello, se han centrado en el reconocimiento de la tipología del videojuego violento para orientar las investigaciones (Anderson et al., 2010). Actualmente, todavía continúa el debate en donde dos posturas se refutan mutuamente en torno a la relación de la agresividad con los videojuegos.

Por un lado, Anderson et al. (2010) en un meta-análisis afirmó que existe una importante evidencia que la exposición al videojuego violento es causa del incremento de la cognición agresiva, el afecto agresivo, la conducta agresiva y disminuye la conducta prosocial, así como la empatía. Por otro lado, Ferguson (2015) también a través de un meta-análisis asegura que la influencia del videojuego en torno a la agresión y la disminución de la conducta prosocial son mínimas. Este último afirma que las publicaciones en torno a la agresividad con videojuegos se han politizado y que los prejuicios de los investigadores toman un papel importante en el momento de reportar lo encontrado.

En esa línea, Mathur y VanderWeele (2019) analizan cómo en este debate se reflejan problemas en la literatura académica de los videojuegos. Por un lado, señalan que los meta-análisis de Anderson y Ferguson convergen en el punto que los videojuegos incrementan el comportamiento agresivo pero que los efectos son siempre pequeños. Así, el comportamiento agresivo y el videojuego violento están cercanamente en relación pero que el tamaño del efecto en todos los estudios no pasa de un r mayor a .20. Finalmente, los mismos autores señalan lo peligroso que pueden ser los meta-análisis cuando son dirigidos por investigadores del mismo tema.

Con respecto al Perú, no existen estudios que vinculan los videojuegos violentos con la agresividad. El acercamiento más importante relacionado a este tema, es la investigación llevada a cabo por Matalinares et al. (2013) quienes a través de un diseño descriptivo correlacional y comparativo analizaron la agresividad con la adicción a la internet. Así, se concluyó que existe una relación positiva entre ambos constructos. Además, se señaló que los varones tienden a orientarse a una agresión más objetiva como es la manifestación física y verbal; mientras que las mujeres presentan formas de agresividad más subjetivas relacionadas a la hostilidad y la ira.

Finalmente, se hacen importantes afirmaciones con respecto a la edad, asociando mayor agresividad al grupo entre 17 y 19 años; y, por otro lado, se evidenció una mayor predisposición de agresividad con *adicción a la internet* en el grupo de 15 a 16 años.

Dejando de lado el debate de agresividad, otro constructo importante a analizar en los videojuegos son los estereotipos de género que aparecen frecuentemente en la literatura académica de los videojuegos. Para clarificar el concepto, Fuller (2001) señala que los estereotipos de género se plasman en la vida mental a través del concepto de identidad; con ello, cada persona a través de su desarrollo construye una narrativa propia para poder dar significados sobre quién es y cómo verse ante los demás. Esta narrativa no es fija ni está sujeta a cualidades innatas de las personas, sino que constantemente está siendo creada y confirmada ante un otro y para la misma persona (Fuller, 2018). Así, Fuller (2001) señala que las representaciones para construir la identidad se internalizan desde las experiencias tempranas con la primera socialización y la adquisición del lenguaje, estas representaciones dan guiones y marcos de referencia para poder construir su identidad.

Un eje para el desarrollo de la identidad es la identificación ante las categorías de masculinidad y feminidad que la sociedad deposita a los individuos de acuerdo a su sexo biológico (Lamas, 2014). El proceso de identificación a las categorías de masculinidad o feminidad se le llama identidad de género y esta refiere al sentimiento o vínculo que hace cada persona sobre la pertenencia o ubicación entre las polaridades masculinas y femeninas (Fuller, 1997).

Con ello, los roles de género tienen un impacto profundo en la construcción de nuestra identidad que va adquiriendo significados e interpretaciones sobre lo que se piensa en torno a la masculinidad o feminidad de una persona. Para Bourdieu (2000) esta dinámica crea patrones de

comportamiento, formas de ser o incluso metas en la vida que funcionan como imperativos para las personas que se identifican ante estas construcciones de género. Además, Butler (1990) señala que este proceso identitario moldea y otorga significados al cuerpo, pues este último ya no sería un organismo pasivo, sino una estructura en la cual se inscriben órdenes y jerarquías sociales.

El mandato sociocultural de los roles de género varía de sociedad a sociedad, esto debido a que la construcción de estos no está ligado al cuerpo biológico; si no a la misma construcción cultural, histórica y social que tiene cada grupo social (Fuller, 2018). En esa línea, los roles de género tienen un lado perjudicial para la construcción de las identidades pues sustenta una diferencia inherente para hombres y mujeres (Gil, 2005). Así, Fuller (2001) afirma que las características o roles que se le asocia a un género, en tanto se cumpla o no, va creando en la sociedad lo que se llamaría los estereotipos de masculinidad o feminidad; con ello, los grupos sociales van produciendo y reproduciendo lo que es adecuado para cada persona de acuerdo a su género.

Así, la constitución de lo femenino y masculino está basado en la prescripción social de rasgos, aptitudes, intereses, habilidades, comportamientos, etc que se encuentran bajo un correlato biológico (Raguz, 1991). Para entender el proceso de la identidad, Biller (1971, citado por Raguz, 1991) señala que la complejidad de los roles de masculinidad y feminidad radica en entender que posee tres componentes: la orientación, la preferencia y la adopción del rol de género.

Entonces, Schaffer (1989; citado por Raguz, 1991) explica que la orientación al rol de sexo o género es la percepción del propio individuo ante las categorías de género, independientemente de su propia masculinidad y feminidad. Por otro lado, la preferencia al rol de sexo o género

refiere al deseo de la persona para identificarse a los supuestos de masculinidad y feminidad de su grupo social. Por último, la adopción del rol de sexo o género refiere a la categorización que hacen los otros sobre el comportamiento de la persona. La integración de estas tres categorías da cuenta de la identidad del individuo frente a los roles de género.

Sobre estas polaridades, es interesante entender la complejidad de los significados que se le dan a los roles de género en la actualidad, en específico con la masculinidad. Antes de explicar la complejidad, Fuller (2001) menciona que el estudio de las masculinidades ha tenido sus dificultades a lo largo del tiempo, pues no se le ha prestado atención desde un enfoque de género, el cual los modelos tradicionales conceptualizaban la masculinidad desde un punto biológico e inamovible sobre la interpretación sobre qué significa ser hombre.

Para empezar, la masculinidad se refiere a la construcción social de normas y comportamientos que se les asocia al ser hombre (Lara, 1992). Por ello, la masculinidad y feminidad deben entenderse a través de una interseccionalidad que cruza las líneas de raza, etnicidad, clase, orientación sexual, edad, religión, apariencia física y muchas otras categorías que tienen que ver con el campo social donde está la persona (Fuller, 2018). Esto, debido a que las categorías o divisiones sociales, señala Fuller (2001), establecen jerarquías dentro de un grupo social para poder darle significado y valoración a un determinado cuerpo que además están en constante interacción con los supuestos de género.

Sobre qué es lo que constituye la masculinidad para el Perú, Fuller (2001) afirma que tiene sus bases en los presupuestos biológicos. Así lo masculino se diferencia y se valoriza a través de dos cualidades: el órgano sexual representado por el pene y la fuerza física. Ambos, constituyen el lado natural o “innato” que se le llama virilidad. La autora continúa señalando que, si bien lo viril es entendido socialmente como ya dado para cada hombre, este se encuentra bajo constante

evaluación y vigilancia por parte del grupo social en tanto se pueda manifestar a través de una sexualidad activa y fortaleza entendida como el vigor y valentía.

En esa línea, la construcción de la masculinidad se complejiza dado que además de los imperativos sociales de la virilidad, esta se construye con la negación de otras identidades. Por ejemplo, la masculinidad necesita diferenciarse de lo femenino, lo homosexual, lo infantil, etc.; estas categorías se conceptualizan como lo *abyecto* que se interpreta como el límite de lo que es masculino y de lo que se marca como frontera para constituir la masculinidad (Fuller, 2018). Por otro lado, Connell (1997) señala que la relación de la masculinidad con la feminidad, desde una visión tradicionalista, siempre se entendió como complementaria; es decir, deposita en la mujer características que no puede tener un hombre como la falta de confianza, emocionalidad, infantilismo, debilidad o pasividad.

Finalmente, uno de los principales factores para la construcción de la masculinidad es la violencia reflejada a través de los ritos de las peleas donde se manifiestan las cualidades de la masculinidad: fuerza y valentía (Fuller, 1997). Esta violencia puede ser ejercida o simbólica y es activada dentro de un contexto en el que quien domina el espacio -el más fuerte, el poderoso- sería el más “hombre” (Fuller, 2001). Por otro lado, Gabbiadini et al. (2016) señalan que estas categorías de construcción de la identidad masculinas se encuentran profundamente arraigadas para desarrollar nuestra forma de ser en el mundo y lo que entendemos con el ser hombre.

En la actualidad, el modelo tradicional de masculinidad aún persiste en el Perú. Por ejemplo, investigaciones como la de Perez (2019) señala que en estudiantes universitarios se refleja un cuestionamiento a las características tradicionales; sin embargo, la representación social de lo masculino continua similar al modelo hegemónico. Se llega a esta conclusión después de un análisis crítico en el que algunas respuestas reflejaban implícitamente que aún se legitiman

características tradicionales de la masculinidad. También, Casapia (2020) concluía que el modelo tradicional aún persiste; pues sus participantes, hombres bailarines de ballet, percibían lo masculino con el ser viril, varonil, ser fuerte y no ser amanerados, características que van en la línea del modelo hegemónico de la masculinidad.

Una investigación hecha por Mico (2017) señala que los videojuegos producen y reproducen estereotipos masculinos y femeninos. Estos estereotipos se dan a través de la exposición de personajes o avatares que muestran primordialmente a las mujeres como indefensas, tranquilas, hipersexuadas o solo vinculada a la narrativa de un personaje masculino. Por otro lado, los personajes masculinos se muestran como protagonistas y que están legitimados para usar la violencia. Concluye la autora que sería necesario que los padres, educadores y creadores de videojuegos estén atentos ante la propuesta narrativa del videojuego; puesto que gran parte de ellos reproducirían órdenes sociales ligadas a estructuras patriarcales.

En adición, un trabajo realizado por Gabbiadini et al. (2016) señala que los videojuegos violentos-sexistas tienen relación con la empatía, las creencias sobre masculinidad y la agresión contra las mujeres. Así, se plantea que, en el mundo virtual de los videojuegos violentos, los hombres tienen a identificarse con personajes que reproducen la masculinidad hegemónica. Este personaje es representado dentro de una narrativa que no le permite mostrar emociones que tradicionalmente no se les asocia a los hombres como la empatía, el ser vulnerable; sino que en el videojuego buscarían sentirse poderosos, fuertes o dominantes. Así, a través de un estudio experimental con los videojuegos *Grand theft Auto (GTA)*, *Half Life 1 y 2*, *Dream Pinball* o *Q.U.B.E.2* se afirmó que los hombres que tenían una mayor identificación con personajes masculinos tendían a tener mayores creencias sobre la masculinidad tradicional y que ello llevaba a una disminución de la empatía ante mujeres que habían sufrido agresión.

Otro importante trabajo es el realizado por Blackburn & Scharrer (2019) quienes asociaron el videojuego violento con el “cultivo” de creencias sobre la masculinidad tradicional. Así, a través de las medidas de exposición general a videojuegos y la medida de videojuegos violentos se trató de explorar si tenía una relación con los roles tradicionales de masculinidad. Los resultados demostraron que la medida de exposición general no tenía relación, mientras que la cantidad de violencia en el videojuego predecía la presencia de aceptación a la normativa de masculinidad. Un importante hallazgo es que el tipo de mirada a la masculinidad relacionada al videojuego violento tiene que ver con la agresión, dominancia, rudeza y la supresión de emociones.

A la luz de todo lo expuesto, es preciso evidenciar los problemas conceptuales que se tiene en relación al videojuego. Una de las principales líneas de investigación es el realizado a través de la categoría de videojuegos violentos. Este concepto actualmente está siendo muy usado y funciona como un eje central para entender a los videojuegos (Anderson et al., 2010; Dickmeis & Roe, 2019; Ferguson, 2015; Greitemer et al., 2019; Markey, 2015; Prescott et al., 2018; Mathur & VanderWeele, 2019). Por otro lado, sería pertinente reflexionar cómo se comporta esta medición contrastada con una medida general de videojuegos.

Así, se reconoce dos construcciones en torno a la problemática de los videojuegos. Una construcción relacionada a una medida general de exposición a videojuegos que no reconoce una tipología en específica (Anderson et al. 2010; Blackburn & Scharrer, 2018) y la medida de exposición a videojuegos violentos (Anderson et al., 2010; Blackburn & Scharrer, 2019; Ferguson, 2015). Estas medidas constituyen un intento de aproximación al estudio de videojuegos; por ello, es interesante entender en qué se diferencian en torno a constructos muy usados y pertinentes que son la agresividad y la orientación a los estereotipos de género.

Por el lado de la agresividad con los videojuegos, los meta-análisis señalan que solo la medida de videojuegos violentos son los que tienen relación con la agresividad (Anderson et al., 2010). Además, se observa que este efecto debería ser pequeño (Ferguson, 2015) y que estaría más vinculado a la agresividad física (Dickmeis & Roe, 2019). Por otro lado, Blackburn y Scharrer (2019), señalan que la medida de exposición general a videojuegos no se relaciona a la agresividad conceptualizada a través del mandato de masculinidad tradicional.

Por el lado de la orientación a los estereotipos de género, los estudios vinculan a los videojuegos con la reproducción y validación de estereotipos de género (Blackburn & Scharrer, 2019; Gabbiadini et al., 2017; Haninger & Thompson, 2004), la construcción de espacios misóginos (Mico, 2017) y la aceptación de roles de género tradicionales a la masculinidad o masculinidad hegemónica (Blackburn & Scharrer, 2019; Haninger & Thompson, 2004; Lynch et al., 2016; Wohn, 2011;). Así, se señala que el género del participante no modera la relación entre los constructos; es decir, que tanto hombres como mujeres que usan videojuegos violentos no se diferencian en su aceptación de la masculinidad tradicional (Blackburn & Scharrer 2019). Por otro lado, se señala que la heterosexualidad y el bajo nivel educativo conlleva a una mayor disposición a la aceptación de la masculinidad tradicional (Blackburn & Scharrer, 2019).

Por ello, el objetivo principal de la presente investigación es analizar la relación entre la exposición a videojuegos en general y videojuegos violentos con los estereotipos de género y la agresividad. Por otro lado, como objetivo secundario se tratará de explorar si es que existe un modelo que permita predecir el uso de videojuegos ya sea en general o violento. Este modelo se conformará tomando los constructos de orientación a los estereotipos de género tanto de la masculinidad y feminidad como con las variables sociodemográficas como el género de la persona, la orientación sexual, la edad y el nivel educativo. De acuerdo a los estudios, se indica

que hay una relación positiva entre la agresividad y los estereotipos de masculinidad con el videojuego violento; mientras que con la medida general de videojuegos no tendría el mismo efecto.



Método

Participantes

La muestra estuvo conformada por 217 participantes cuya edad promedio fue de 23.03 años (DE = 3.46). Las edades oscilaron entre 18 y 34 años de edad. De los participantes, el 78% fueron hombres ($n = 170$) y el 22% fueron mujeres ($n = 48$). Con respecto a la orientación sexual, el 93.2% se identificaban como heterosexuales ($n = 203$), 3.7% personas como homosexuales ($n = 8$) y 3.2% personas como bisexuales ($n = 7$). Por el lado del nivel educativo, los participantes pertenecen en su mayoría al Superior Universitaria Incompleta (61.5%), seguido por Superior Universitaria Completa (15.6%), Secundaria Completa (9.2%), Superior No Universitaria Incompleta (8.7%), Superior No Universitaria Completa (3.2%), y Maestría/Doctorado (1.8%). Por el lado de los videojuegos, un total de 203 personas (93.1%) se identificaba como videojugador frecuente en los 2 últimos años, mientras que 15 personas (6.9%) no lo hacían.

La selección de los participantes se hizo mediante un muestreo no probabilístico incidental y los criterios de inclusión fueron que sean mayores de edad y de nacionalidad peruana. Así, se accedió a la muestra a través de publicaciones de Facebook en grupos peruanos de videojuegos y de un grupo de universitarios peruanos para alcanzar a no usuarios de videojuegos (Anexo A).

Estas publicaciones se efectuaron mediante la modalidad de *publicación grupal* que permitía que cualquiera de sus miembros pudiera leer y/o interactuar con el mensaje de convocatoria del investigador. En la publicación, se indicaba que la investigación estaba dirigida para personas

mayores de edad y de nacionalidad peruana, se explicaba brevemente la naturaleza del estudio y se ofrecía el sorteo de cinco tarjetas de regalo de Steam.

Al iniciar la aplicación de los instrumentos, a todos los participantes se les presentó el consentimiento informado (Anexo B), en el cual se detalla que su participación era libre y voluntaria. Además, que podrían hacer todas las preguntas que consideraran al investigador, y que podrían retirarse en cualquier momento si así lo decidían. En el presente también se le detalló la naturaleza de la investigación y la confidencialidad de todos los datos que se brindaban. La aplicación fue evaluada a través de un piloto con la opinión de expertos que ayudaron para que sea un proceso sencillo de lenguaje fluido y que no sea desgastante para el participante. No se especificó hacer una devolución personal dado que se señaló en el consentimiento que los datos iban a analizarse de manera grupal y que las conclusiones se iban a poder leer en el documento final de forma pública.

Medición

Para evaluar los estereotipos de género se usó la Escala de Estereotipos de Rol Sexual (SRSS) creada por Raguz (1991). Este instrumento es una adaptación del Inventario de Rol Sexual (BSRI) creada por Bem (1974). El SRSS es un cuestionario de autorreporte en el cual se intenta evaluar el grado de orientación a los estereotipos de género que tienen las personas. Si bien el instrumento se llama “estereotipos de roles sexuales” que podría tener una connotación biológica por la palabra “sexuales”; algunos autores (Raguz, 1995) prefieren utilizar el término género con lo que se le entendería para la presente investigación como “estereotipos de rol de género”.

Los estereotipos de género se entienden bajo las construcciones de masculinidad y feminidad que tiene cada sociedad los cuales serían abstracciones socioculturales cuyos significados están

en constante cambio e interacción con los individuos (Lamas, 2014). Además, el instrumento reconoce que la masculinidad y feminidad son categorías independientes, es decir, la cantidad de estereotipos ya sean masculinos o femeninos se pueden encontrar en cualquier persona independientemente de su sexo biológico o identidad de género. Entonces, el SRSS presenta cuatro dimensiones para aproximarse a los estereotipos de género: la Masculinidad Social (MS), Masculinidad Interna (MI), Femeineidad (F) y Neutralidad (N).

La feminidad es el factor que engloba los estereotipos de género relacionados a lo femenino que tiene características como el ser compasivo, sensible a las necesidades de otros, afectuoso, tierno, etc.. Por el lado de los estereotipos relacionados a la masculinidad esta presenta dos factores: la Masculinidad Social que tiene características como el ser agresivo, individualista, comportarse como líder, etc.; por otro lado, la Masculinidad Interna contiene características como ser asertivo, activo, deseoso de tomar riesgo, etc.. Por el lado de Neutralidad, se refiere a una dimensión que permite dar consistencia al instrumento y engloba características que no se asocian a un género determinado como ser servicial, popular o feliz.

El SRSS tiene 44 reactivos en una escala de tipo Likert que va del 1 al 7 donde: 1: Nunca o casi nunca soy así, 2: Muy pocas veces soy así, 3: Algunas veces soy así, 4: La mitad de las veces soy así, 5: A menudo soy así, 6. Muchas veces soy así y 7: Siempre o casi siempre soy así. La duración de la aplicación dura entre 8 a 10 minutos y su calificación se efectúa calculando el promedio de los ítems de cada dimensión. El instrumento da la posibilidad de ajustar la consigna en orden de adecuarlo a los objetivos de la investigación, para este trabajo la consigna fue: “Indique en una escala del 1 al 7, qué tan ciertas son estas características para usted”.

Este instrumento fue validado en una población peruana y presenta adecuadas propiedades psicométricas. Con respecto a la validez, se hizo a través de una validación externa y

convergente; el primero fue un instrumento que media la autoestima social y la motivación de logro y el segundo con el cuestionario de atributos personales (PAQ). Con respecto a la confiabilidad, para cada dimensión se obtuvieron alphas de Cronbach adecuados en una muestra de jóvenes universitarios peruanos. Las alfas para cada dimensión fueron: Masculinidad Social ($\alpha = .84$), Masculinidad Interna ($\alpha = .62$) Femenidad ($\alpha = .84$) y Neutralidad ($\alpha = .69$).

Para la presente investigación se hicieron análisis de confiabilidad para las cuatro dimensiones y se obtuvieron los siguientes alphas de Cronbach: Femenidad ($\alpha = .89$), Masculinidad Interna ($\alpha = .87$), Masculinidad Social ($\alpha = .63$) y Neutralidad ($\alpha = .87$). Todas reportaron adecuados coeficientes a excepción de la dimensión de Masculinidad Social considerado bajo (.63). Este resultado tiene una relación con investigaciones previas con este instrumento (Padilla, 2011; Cruz, 2016; De la Cruz, 2017); por ello, se consideró al igual que en los anteriores trabajos unir las dimensiones de masculinidad para crear la escala de Masculinidad Global que presentó un adecuado coeficiente alpha de Cronbach ($\alpha = .89$).

Con respecto a la agresividad, se midió a través del Cuestionario de Agresión (CA) creada por Buss & Perry (1992), esta se validó en Perú por Matalinares et al. (2012). El instrumento mide la agresividad, entendida como una circunstancia en la cual las personas buscarían infringir daño físico o subjetivo hacia un otro que está motivado a evitar el daño. Con ello, se conceptualizó la dinámica de la agresividad desde tres elementos: Agresividad, Ira y Hostilidad. En el instrumento, estos elementos se dividen en cuatro dimensiones: Agresividad Física (AF), Agresividad Verbal (AV), Hostilidad (H) e Ira (I). Además, se plantea una medida llamada Agresividad Total (AT) que logra integrar todos los anteriores.

Con respecto a las dimensiones de agresividad, estas se entienden como el daño o el perjuicio, el cual representa la instrumentalización o concretación del comportamiento agresivo. La

Agresividad Física comprende acciones factuales o concretas como un golpe o puñetazos (ítem 1. “De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona”). La Agresividad Verbal comprende acciones subjetivas o habladas como los insultos, discusiones o “indirectas” (ítem 14. “Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos”).

La Hostilidad representa la situación de malestar o interpretación de injusticia hacia una persona o un grupo de ellas. Esta representa el componente cognitivo del comportamiento agresivo (ítem. “En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente”). Por último, la Ira representa una respuesta mental y prepara al individuo para cometer una agresión, el cual representa la emoción el componente afectivo del comportamiento agresivo (ítem. 3 “Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida”).

El Cuestionario de Agresión presenta 29 ítems que se encuentran en formato de tipo Likert del 1 al 5 donde 1: Completamente falso para mí (CF); 2: Bastante Falso para mí (BF); 3: Ni verdadero ni falso para mí (VF); 4: Bastante Verdadero para mí (BV); 5: Completamente verdadero para mí (CV). Este instrumento toma su aplicación entre 8 a 10 minutos aproximadamente.

Las propiedades psicométricas del Cuestionario de Agresividad (AG) adaptado para el Perú (Matalinares et al, 2012), son adecuadas para la medición de la agresividad. Con respecto a la confiabilidad, se halló un coeficiente alpha de Cronbach para toda la escala de .83. Con respecto a las dimensiones, estas fueron entre adecuadas y moderadas: Agresión Física ($\alpha = 0.68$), Agresión Verbal ($\alpha = 0.56$), Hostilidad ($\alpha = 0.65$) e Ira ($\alpha = 0.56$). Se estableció la validez del constructo mediante el Análisis Factorial Exploratorio a través del método de componentes principales; el cual extrajo un componente principal (*Agresión*) que explicaba un 60, 819% de la

varianza total acumulada y que tenía cuatro componentes como señalaba el modelo inicial de Buss & Perry (1992).

Para la presente investigación, se hicieron análisis de confiabilidad para las dimensiones y se obtuvieron los siguientes coeficientes alpha de Cronbach: Agresividad Física ($\alpha = .75$), Agresividad Verbal ($\alpha = .72$), Hostilidad ($\alpha = .81$), Ira ($\alpha = .74$). Además, la Agresividad Total del cuestionario tuvo como ($\alpha = .90$). Así, se refleja que los coeficientes alpha de Cronbach dan cuenta una adecuada consistencia en cada uno de los factores

Para medir el uso de videojuegos se utilizaron dos medidas basadas en el trabajo de Anderson & Dill (2000): Exposición General de videojuegos (EGV) y la Exposición a videojuegos violentos (EVV). Las cuales intentan medir la frecuencia o tiempo de exposición hacia esta actividad. Además, se entiende que el uso de videojuegos comprende el jugar en plataformas como computadoras (Ej. Windows PC), consolas (p.ej. PlayStation), consolas de mano (p.ej. Nintendo Switch, PSP), celulares (p.ej. iPhone), navegadores (p.ej. Facebook).

Por un lado, la Exposición General de Videojuegos (EGV) refiere a la frecuencia total del uso de videojuegos al margen de su contenido. Tal cual se planteó por Anderson & Dill, 2000, esta medida se calculaba a través del promedio entre el número de horas por semana en los meses más recientes, con la estimación del promedio en horas del uso de videojuegos hasta 5 o 6 años anteriores; la cual reportó un coeficiente alpha de .84. Sin embargo, para la presente investigación se usará una simplificación a este constructo trabajado por Blackburn & Scharrer (2019). Esto debido a la fragilidad de la memoria para recordar hasta 5 o 6 años sobre el uso de videojuegos.

La nueva forma de medición implica hacer una lista de los días de la semana donde las personas indican día por día cuánto aproximadamente jugaron; además, se señala que el reporte

debía tomar en consideración una semana común dentro de los dos últimos meses. Para calcular la medida, se toma el puntaje de los siete días y se calcula el promedio para dar un puntaje de exposición a los videojuegos. Para la presente investigación se reportó un coeficiente alpha de Cronbach de .87.

Por otro lado, el constructo de Exposición a Videojuegos Violentos (EVV) es una medida de auto reporte en la cual la persona interpreta el contenido violento o agresivo de sus videojuegos favoritos (Anderson & Dill, 2000). Esta medida de acuerdo con Fikkers et al. (2017) reporta adecuadas propiedades psicométricas de validez test-retest y de constructo.

Para ello, los participantes mencionan hasta cinco videojuegos favoritos, en el cual se les pregunta por cada uno de ellos en un formato tipo Likert 1 al 7 sobre qué tan seguido lo juega (Donde 1 “raramente” y 7 “frecuentemente”), qué tan violento es el contenido del videojuego (Donde 1 “Poco o nada contenido violento” y 7 “Extremo contenido violento”) y qué tan violento son los gráficos del videojuego (Donde 1 “Gráficos poco o nada violentos” y 7 “Gráficos extremadamente violentos”). La medida se calcula, sumando las medidas de auto reporte de violencia y multiplicándola por la medida sobre qué tan seguido lo juega para cada videojuego reportado. Posteriormente, se saca el promedio de todos los videojuegos para dar la cantidad total de exposición a contenido violento. De acuerdo con Anderson & Dill (2000), la medida reportó adecuado alpha de Cronbach de .86 para su investigación.

Para efectos de esta investigación se usó la adaptación de Blackburn y Scharrer (2019) debido a la extensión de la medida original. Esta mejora implicó que los participantes reportaran hasta tres videojuegos favoritos. Luego, respondieron a dos preguntas que tenían que ver con la frecuencia en la que jugaban y qué tan violento consideraba es el videojuego. Para la primera pregunta, se usó un formato de respuesta tipo Likert del 1 al 7 donde 1 era “raramente” y el 7 era

“Frecuentemente”. Para la segunda pregunta, también se usó un formato de respuesta tipo Likert del 1 al 7 donde 1 era “poco o nada violento” y el 7 era “extremadamente violento”. Para calcular esta medida, al igual que en su versión original, se multiplican los puntajes de frecuencia de uso y la cantidad de violencia para cada videojuego. Posteriormente, se calcula el promedio para brindar la cantidad de exposición. Para la presente investigación se reportó un coeficiente alpha de Cronbach de .65.

Procedimiento

Para la aplicación, se elaboró un consentimiento informado (Anexo B), la ficha sociodemográfica (Anexo C) y una ficha de hábitos de videojuegos (Anexo D) que contenía las medidas de exposición a videojuegos. Todo ello se subió a la plataforma *Google Encuestas*, en conjunto con los instrumentos SRSS y CA.

Para corroborar que el cuestionario en su conjunto fuera entendible se hizo un piloto en el que participaron 16 personas a los cuales se le aplicó todos los instrumentos de manera presencial donde cada uno reportaba sus dificultades al investigador. En general, hubo un entendimiento fluido del cuestionario; sin embargo, algunos señalaron la dificultad para entender algunos ítems del SRSS, las nomenclaturas del Likert en el SRSS y un ítem del CA.

Se concluyó con un especialista que sería adecuado cambiar la escala Likert del SRSS y el ítem del CA. Para el primero, con la aprobación de la Doctora Raguz se cambió la escala Likert por uno con la misma naturaleza del original, pero con palabras menos complejas (Anexo E). Por otro lado, a través de un criterio interjueces se cambió el ítem 15 del CA “soy una persona apacible” por “soy una persona tranquila”.

Se efectuaron los cambios en la plataforma *Google Encuestas* y se obtuvo el protocolo de aplicación con el siguiente orden: consentimiento informado, ficha de hábitos de videojuegos, SRSS, CA y ficha sociodemográfica. La convocatoria fue a través de publicaciones en distintas comunidades peruanas de videojuego ya sean grupos abiertos o cerrados dentro del Facebook.

Para ello, se hizo previamente un mapeo de los principales grupos de videojuegos en dicha red social para luego seleccionar los que mejor se adecuaban a los objetivos de la investigación. En todos los grupos se pidió permiso a los administradores. Además, se publicó en grupos no necesariamente de videojuegos para alcanzar a personas que no sean usuarios de estos. Dado que las personas con ninguna hora de exposición a los videojuegos funcionan como una especie de grupo control el cual enriquecería el análisis en las medidas tanto de exposición general de videojuegos o de videojuegos violentos. Por otro lado, se calculó que cada aplicación aproximadamente tomaba alrededor de 10-15 minutos. El cuestionario aceptó respuestas por un periodo de aplicación de dos semanas.

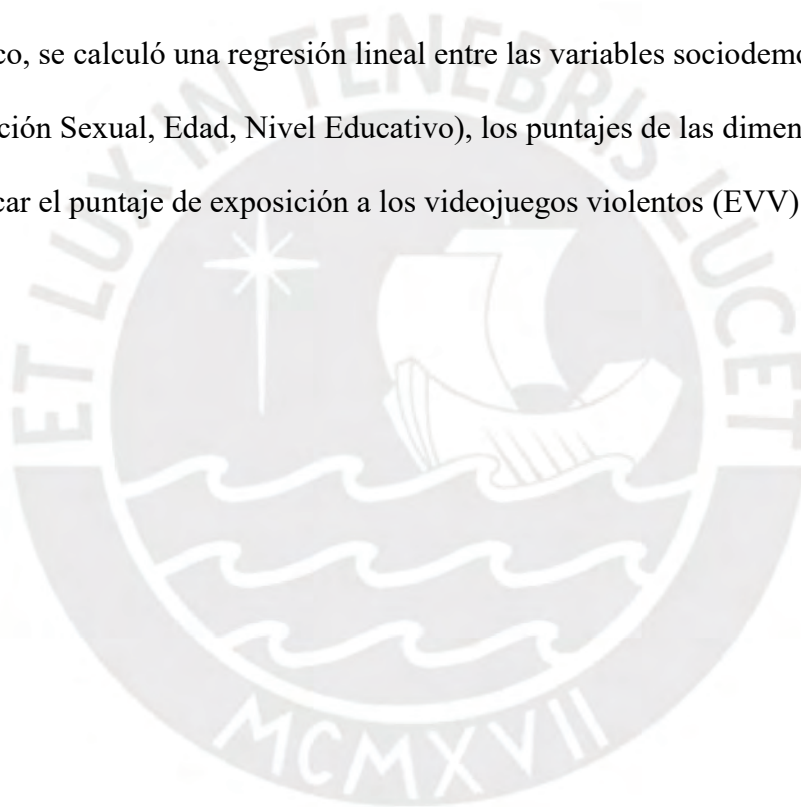
Análisis de Datos

Las respuestas obtenidas se digitalizaron en el programa estadístico IBM SPSS Statistics v. 25 para crear una base de datos para su respectivo análisis. Primero, se realizaron estadísticos descriptivos para saber sobre las características demográficas de la muestra. Con ello, se permitió explorar y descartar datos perdidos o atípicos. Posteriormente se evaluaron los niveles de confiabilidad de ambos instrumentos y cada uno de sus factores para entender la consistencia de estos en la aplicación.

Luego, se hizo una prueba de normalidad (Anexo F) para los puntajes del SRSS y CA con el estadístico Kolmogorov- Smirnov con el objetivo de evaluar si era posible usar pruebas

paramétricas. Si bien este estadístico indicaba que no había normalidad, se vio que la asimetría y curtosis de todos los constructos no eran tan severas (Kline, 2011). Además, debido al elevado número de participantes y lo cercanos que estaban los histogramas a la curva normal, se decidió usar pruebas paramétricas.

Para el objetivo general, que tiene que ver con la relación de los constructos de exposición de videojuegos con los estereotipos de género y la agresividad. Se realizó la correlación de los puntajes SRSS y CA con los puntajes de exposición de videojuegos EGV y EVV. Para el objetivo específico, se calculó una regresión lineal entre las variables sociodemográficas (Género, Orientación Sexual, Edad, Nivel Educativo), los puntajes de las dimensiones del SRSS y CA, para explicar el puntaje de exposición a los videojuegos violentos (EVV).



Resultados

El presente trabajo se propone identificar la relación entre la exposición a los videojuegos con los estereotipos de género y la agresividad. Para ello, se presentarán los resultados del análisis de los puntajes de exposición a videojuegos tanto de la exposición general (EGV) como con la exposición a videojuego violento (EVV) con los factores de la orientación a los estereotipos de género como la Masculinidad Global (MG), Feminidad (F), y los factores de agresividad como la Ira (I), Hostilidad (H), Agresividad Verbal (AV), Agresividad Física (AF) y la Agresividad Total (AT). En primer lugar, se muestran los datos descriptivos de los constructos estudiados. Luego, se expondrá el análisis correlacional para responder al objetivo general. Finalmente se describirán los resultados del análisis de un modelo de regresión lineal para cumplir con el objetivo específico.

Con respecto a los estadísticos descriptivos, la exposición general de videojuegos registró una media de 2.23 (DE = 1.70), cuyos puntajes oscilaron entre 0 a 9.29 horas promedio de exposición; para la exposición a videojuegos violentos la puntuación media fue de 13.96 (DE = 8.67), cuyos puntajes oscilaron entre 0 y 49.

Con respecto a la Escala de Estereotipos del Rol Sexual (SRSS), se reportó una puntuación media para Masculinidad Global de 79.32 (DE =14.67) y los puntajes oscilaron entre 24 y 112; para Feminidad una puntuación media de 66.92 (DE = 12.46) y los puntajes oscilaron entre 20 y 91; para Neutralidad se obtuvo una puntuación media de 78.27 (DE = 13.42) y los puntajes oscilaron entre 22 y 107.

Para el Cuestionario de Agresividad, la dimensión de Agresividad Física obtuvo una puntuación media de 17.97 cuyos puntajes oscilaron entre 9 y 34; la Agresividad Verbal obtuvo una puntuación media de 12.90 (DE = 3.74), cuyos puntajes oscilaron entre 5 y 25; la Hostilidad tuvo un promedio de 20.19 (DE = 6.43) y los puntajes oscilaron entre 8 y 39; la Ira tuvo un promedio de 15.83 (DE = 4.78) y sus puntajes oscilaron entre 7 y 3; por último, el puntaje de Agresividad Total tuvo una puntuación media de 66.89 (DE = 17.16) y sus puntajes oscilaron entre 30 y 115.

El objetivo general era explorar la relación entre el uso de videojuegos (EGV y EVV) con las dimensiones del SRSS y el CA, para el cual se hizo una matriz de correlaciones (Tabla 1). Por el lado de la Exposición General a Videojuegos (EGV), no registra correlaciones significativas con ninguno de los factores del SRSS y el CA; a excepción de su interacción con la Agresividad Física el cual presenta una correlación pequeña y significativa. Se observa entonces que la relación de esta medida general de exposición a videojuegos no tiene relaciones significativas con la orientación de los estereotipos de género y la agresividad.

Para la Exposición a Videojuegos Violentos (EVV) se observa una mayor cantidad de correlaciones significativas. Con respecto a la Escala de Estereotipos del Rol Sexual, se observa una correlación directa y significativa con el puntaje de Masculinidad Global. Además, se ve que no hay una interacción con la Feminidad. Con respecto a las dimensiones de la agresividad, se observa que existe una relación directa y significativa con los puntajes de Agresividad Física, Agresividad Verbal Ira y la Agresividad Total. Si bien las correlaciones son pequeñas en todas las interacciones, estos puntajes reflejan intentos de aproximación entre la dimensión de videojuego violento con los estereotipos de género y la agresividad.

Tabla 1*Matriz de correlaciones entre las variables de estudio*

Variables	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1. EGV	-										
2. EVV	-	-									
3. Feminidad	.07	.06									
4. Masculinidad Interna	.01	.10	.69**								
5. Masculinidad Social	.002	.15*	.48**	.80**							
6. Masculinidad Global	.01	.12*	.66**	.98**	.90**						
7. Agresividad Física	.15*	.20*	-.16*	-0,01	.17*	0,05					
8. Agresividad Verbal	-.06	.12*	-.25**	0,01	.16*	0,05	.52**				
9. Hostilidad	.09	.01	-.21**	-.19**	-0,05	-.15*	.57**	.50**			
10. Ira	.02	.10*	-.25**	-0,13	.14*	-0,05	.62**	.58**	.60**		
11. Agresividad Total	.07	.13*	-.26**	-0,11	0,11	-0,04	.84**	.74**	.85**	.84**	

*P < 0.05 **P ≤ 0.001

Se empleó el coeficiente de Pearson para todas las correlaciones

Con respecto al objetivo específico que era crear un modelo de regresión con los constructos de la investigación, se tomó en cuenta los resultados del objetivo general en el cual se desestimó la interacción del EGV con los constructos. Es decir, como no hubo interacción con la medida de exposición general solo se realizó la regresión con la medida de videojuego violento. Con ello, se planteó una regresión lineal múltiple que permita explorar la relación entre las variables sociodemográficas, los puntajes de los factores del SRSS y del CA con la puntuación en la Exposición a Videojuegos Violentos.

El método de selección de las variables independientes fue introducir todas a la vez para desestimar a las variables que no aportan al modelo. Para la preparación de las variables sociodemográficas se creó clústeres en los cuales el Género (1 = Masculino; 0 = Femenino), Orientación sexual (1 = Heterosexual; 0 = Todos los demás), y para Nivel Educativo (1= Superior Universitario Incompleta, Superior Universitario Completa, Maestría/Doctorado; 0 = Todos los demás).

Al hacer una regresión lineal múltiple base, se evidenció que no aportaron al modelo las variables de Orientación Sexual ($\beta = .04$, $t = -.65$ $p = .51$), Edad ($\beta = .02$, $t = .29$, $p = .77$), Agresividad Física ($\beta = .09$, $t = 1.04$ $p = .3$), Agresividad Verbal ($\beta = -.01$, $t = -.15$, $p = .88$), Hostilidad ($\beta = -.12$, $t = -1.34$, $p = .18$). Las variables de las otras dimensiones como Neutralidad y Femenidad no se incluyeron al modelo dado que no hay evidencia en las correlaciones ni en el marco como para añadirlas; a su vez, los factores de Masculinidad Social e Interna se desestimaron debido a que la Masculinidad Global las incluye.

Tabla 2

Regresión Lineal Múltiple final con variables sociodemográficas puntajes SRSS y CA para explicar la variabilidad de la Exposición a Videojuego Violento.

	B	SEB	β	<i>t</i>	<i>p</i>
Género	8.98	1.28	0.43***	7.03	$p < .001$
Nivel Educativo	-2.15	1.30	-0.10*	-1.66	$p < .05$
Ira	0.21	0.11	0.12*	1.94	$p < .05$
Masculinidad Global SRSS	0.07	0.04	0.11*	1.85	$p < .05$

$R^2 = 0.22, p > .05$

Con ello, se evidenció un modelo significativo ($p < .001$) que explica el 21% de la varianza de la Exposición a Videojuegos Violentos (EVV) ($R^2 = .216, F(3, 62) = 17.55, p < .001$) (Tabla 2). El género del participante ($\beta = .43, t = 7.03, p < .05$), nivel educativo ($\beta = -.1, t = -1.66, p < .05$), Ira ($\beta = .12, t = 1.94, p < .05$), y Masculinidad Global ($\beta = -.11, t = 1.85, p < .05$) ejercen influencia significativa directa sobre la exposición a videojuegos violentos.



Discusión

Se analizaron los niveles de orientación hacia los estereotipos de género y la agresividad en el uso de los videojuegos en una muestra de población peruana. Para ello, se correlacionaron los puntajes de las dimensiones del SRSS y el CA con puntajes de exposición a videojuegos, que incluían tanto la exposición general como la exposición a videojuegos violentos. Finalmente, se calculó una regresión considerando como variables independientes los datos sociodemográficos (Género, la Orientación sexual, el Nivel educativo y la Edad), y las variables de orientación a estereotipos de género (Masculinidad y Femenidad) y las dimensiones de la agresividad (Agresividad Física, Agresividad Verbal, Hostilidad, Ira) para determinar su relación con las variables dependientes de Exposición General a Videojuego y la Exposición a Videojuegos Violentos.

Antes del análisis, es importante distinguir desde la Teoría del Cultivo la razón por la cual el videojuego violento presenta mayores correlaciones que la medida de videojuego general. La Teoría de Cultivo indica que para entender los procesos de exposición es necesario partir de una tipología que dé cuenta de un cultivo específico (Gerbner, 1973). Así, tener una medida general de videojuego que en sí misma no sostiene ninguna caracterización o elemento diferenciador no respondería de la misma forma que tiene la tipología de videojuego violento que sí la tiene.

Otro punto importante, desde el análisis con la Teoría de Cultivo, es que la exposición en sí misma no representa un agente causal de los elementos culturales cultivados en los medios de comunicación, sino que es central entender las características individuales del espectador para formar una idea de su impacto (Morgan et al., 2009). Así, de acuerdo con Morgan et al. (2015) se plantea que las personas que tienen más tiempo viendo, no cultivan más porque están expuestos a los contenidos, sino que tienen más tiempo para encontrar programas, canales, medios o videojuegos que estén relacionados a su propia manera de interpretar el mundo.

Con ello, Gerbner (1973; en Morgan et al., 2015) plantea que es más relevante entender el rol de la estabilidad, la resistencia cultural y la poca disposición al cambio en una persona que la frecuencia o cantidad de exposición en sí misma. Así, la Teoría de Cultivo no debería reducirse solo a los auto reportes generales de exposición, sino que requiere una medición más sofisticada, en tanto cuenta qué patrones individuales de resistencia están interactuando con la frecuencia para entender en qué medida se está cultivando un atributo. En el espacio de los videojuegos, lo que daría cuenta de este proceso sería la orientación a un tipo de videojuego y cómo adquiere significados para el usuario previo conocimiento sobre quién es la persona.

Siguiendo con el análisis, es interesante la relación que tiene la Agresividad Física con ambos constructos de exposición a videojuegos en el sentido que plantea ciertos retos con respecto a la tipología de videojuegos violentos. Si bien la Agresividad Física presenta una menor correlación con la Exposición General que con la Exposición a los Videojuegos Violentos, que ambas correlaciones presenten significancia daría cuenta sobre cómo la frecuencia de uso con el videojuego, al margen de la tipología, podría estar relacionada con mayores niveles de Agresividad Física.

Para explicar esta relación sería pertinente regresar a la noción del *hardcore game*, entendido como el uso más profundo, más especializado- es decir- más frecuente que una persona hace de los videojuegos (Blackburn & Scharrer, 2019; Gfk, 2019), podría estar orientada a tener un acercamiento más complejo a la práctica de videojuego. Así, a medida que una persona tenga mayores niveles de exposición se dará cuenta que está más inclinada a usar videojuegos más demandantes y difíciles, los cuales tienen su base en el concepto de videojuegos violentos.

En esta línea, entender cómo detrás de la denominación de videojuegos violentos también se termina catalogando, sin querer, a personas que usan frecuentemente los videojuegos. Así, Anderson (2004) señalaba que las personas que pasan más tiempo usando videojuegos estarían orientadas a adquirir un mayor nivel de conocimiento en tanto necesitan saber sobre las diferentes armas, dominar movimientos y adaptarse a distintos puntos de vista que les ofrece el videojuego; categorías que se asocian y configuran lo que es un *hardcore game*.

Dado que la frecuencia daría cuenta de un uso de videojuegos violentos, no sería casual que la medida general a videojuegos tenga una relación directa con la dimensión de Agresividad Física. Esta última dimensión de la agresividad es la que más se ha estudiado y asociado con el uso de videojuegos. Para clarificar esta relación, Dickmeis & Roe (2019) señalan que el videojuego violento y la competitividad del videojuego podría predecir la Agresividad Física en un sentido no causal. Así, afirman que los videojuegos de *online shooters* y de *fight'em up* que se categorizan como violentos y competitivos responden más a la dinámica con la Agresividad Física que los videojuegos de estrategia, deportivos, puzzle, aventura, carreras. Con ello, concluyen que la presencia de mayores niveles de Agresividad Física estaría ligadas a variables que solo se darían por la combinación de una tipología del videojuego en este caso de qué tan competitivo es y qué tan violento se presenta.

Otras medidas de agresividad que fueron significativas solo con la Exposición de Videojuego Violento fueron la Ira y la Agresividad Verbal. En el estudio de Anderson et al. (2010) se afirma que la Exposición a Videojuego Violento está relacionada con el Comportamiento Agresivo, la Cognición Agresiva y el Afecto Agresivo. Sostienen los autores, que la relación encontrada entre la agresividad y los videojuegos violentos es estadísticamente fiable dada los estudios experimentales, transversales y longitudinales incluso con los procedimientos estadísticos más sofisticados. Para el presente estudio, la relación de la agresividad con los videojuegos violentos señalada por Anderson et al. (2010) se corroboró a través de una población peruana. Sin embargo, en esta investigación no se obtuvo una correlación significativa con la dimensión de Cognición Agresiva o también llamada Hostilidad.

Explicar esta última diferencia se complica aún más, pues Anderson y Huesmann (2003), señalan que el Afecto Agresivo debería tener un efecto más pequeño que la Cognición Agresiva cuando se analiza su impacto en los videojuegos violentos. Así, mencionan que la hostilidad tendría un mayor impacto en los individuos dados los estudios longitudinales, el cual da cuenta de un proceso de cultivo de una disposición agresiva que prioriza elementos más internos como la cognición que procesos más situacionales como los afectivos (Anderson et al., 2003). Para este estudio, el efecto agresivo entendido como la ira fue significativo y muy pequeño comparado a la cognición que no se encontró una correlación; el cual no reflejó congruencia con lo señalado por los autores.

Por otro lado, con respecto al tamaño del efecto de estos constructos de agresividad con los videojuegos, se encontraron tamaños pequeños que van acorde con la literatura la cual sostiene que relación encontrada con los constructos de agresividad no van a ser mayores de un r de .20 (Ferguson, 2015). Desde la teoría de cultivo, afirma Morgan et al. (2015), los efectos de

cualquier constructo estudiado no deberían tener un tamaño grande, pues la cultivación es un proceso lento, situacional y complejo.

Un estudio peruano que también da cuenta de este proceso es el realizado por Matalinares et al. (2013) que si bien no analiza en sí misma la relación de la categoría de videojuegos violentos; señalan que el uso de internet entendido a través de la adicción al internet y al síndrome de abstinencia llevaría a mayores niveles agresividad física, verbal, hostilidad e ira en el grupo de adolescentes. Si bien el uso de internet incorpora distintas prácticas que se hacen en este, uno muy frecuente sobre todo para adolescentes (Piracón, 2008) es el uso de videojuegos. Así, que de alguna forma lo señalado por estos autores daría cuenta del proceso de la agresividad relacionado al uso de internet y, por ende, a los videojuegos.

Por otro lado, no se registra una relación significativa entre los estereotipos de masculinidad y la frecuencia de uso de videojuegos, pero sí con la frecuencia de uso de los videojuegos violentos. Si bien la medida de exposición a videojuego no señala en sí misma un planteamiento acerca de la cantidad de estereotipos de género, es interesante cómo logra tener un impacto en la orientación que tienen las personas con los estereotipos de masculinidad.

Con respecto a la relación directa significativa de los estereotipos de masculinidad con la exposición a videojuegos violentos se puede hablar de la identificación propia del videojugador-videojuego. Fuller (2018) señala que uno de los ejes donde reside la masculinidad es el cuerpo. Este es representado y diferenciado a través de dos rasgos: el pene y la fuerza. Estas categorías surgen de una elaboración que no tiene su base en lo biológico, sino en un orden social que se va constituyendo en los cuerpos para jerarquizar y legitimar el orden en los géneros. La autora, continúa señalando que la fuerza inscrita en el cuerpo masculino es un eje central para la identidad de los hombres y que requiere especial atención, pues si bien esta se entiende

socialmente como innata, existe el imperativo de ser difundida, transmitida y legitimada tanto con otros hombres como con la sociedad.

El análisis sobre la fuerza en los videojuegos, puede surgir a partir de las características de los avatares, personajes y las narrativas de estos últimos (Mico, 2017). Por un lado, la dinámica de los videojuegos, sobre todo los *hardcores games*, se relaciona centralmente con el poder (Anderson, 2004). Si bien cada videojuego tiene sus propias características, Piracón (2008) sostiene que estos sustentan sus personajes y sus narrativas con base en la fuerza, entendida desde distintas características como el poder, la dominación, la mejor estrategia, mejores armas, mayor nivel y en tanto el jugador permite alcanzar estos elementos adquiere una mayor jerarquía tanto para el videojuego en sí mismo como para los pares y la comunidad gamer.

Así, es interesante entender cómo es que a través del uso del *hardcore game* o videojuego violento se puede configurar y entender procesos de la identidad masculina. Si se parte de la premisa que la finalidad de un jugador es ganar o adquirir una mayor jerarquía, es en esta dinámica donde se refleja la relación entre la masculinidad y la configuración de una fuerza que se muestra y reproduce en la lógica del videojuego. Con ello, el videojugador estaría sosteniendo este rasgo esencial para la configuración de su masculinidad basándose en la narrativa, los objetivos, los avatares, los personajes, entre otros que configuran los videojuegos.

Otro objetivo en la presente investigación era poder usar las variables sociodemográficas y las dimensiones de los constructos estudiados para poder predecir los puntajes de las medidas de los videojuegos. Por un lado, dado que no se encontraron correlaciones significativas con la medida de exposición general a videojuego, se desestimó hacer una regresión con esta. Así, se trató de explorar cómo funcionaban las distintas medidas de la investigación con la exposición a videojuegos violentos.

El modelo final de regresión lineal múltiple incluyó cuatro componentes: Género, Nivel Educativo, Ira y Masculinidad Global. Estas variables predicen directamente los puntajes de exposición a videojuegos violentos. Por un lado, la medida que adiciona más al modelo fue la del género del participante, lo que da cuenta sobre la que señala la literatura en tanto el videojuego violento o *hardcore game* es preferido mayoritariamente por los hombres. También, el imperativo de fuerza entendido a través del poder y jerarquía que está muy presente en los videojuegos violentos implica también una atracción para los que se identifican con el género masculino.

Así, se puede visibilizar aún más la dinámica de los hombres con los videojuegos en estudios como el de Perez (2019) en el que se señala cómo en algunos entrevistados los videojuegos se perciben como espacios masculinos. Con ello, los hombres, principalmente estudiantes de Ciencias e Ingeniería, entienden que actividades como el videojugar representan una “barrera de entrada para las mujeres”, pues sienten que mayoritariamente son hombres quienes lo hacen y que es difícil incluir a las mujeres. Si bien no se habla en sí del videojuego violento, el espacio a que refieren los participantes de esta investigación crea y legitima dinámicas masculinas donde implícitamente se excluye lo femenino y válida a los hombres que juegan.

Por otro lado, el nivel educativo predice en el sentido que señala Anderson & Dill (2010) que a medida que las personas progresivamente avanzan desde la escuela secundaria a la universidad la cantidad de reporte de exposición al videojuego es menor. Esto en el presente estudio tiene sentido, dado que el grupo universitario aporta de manera negativa al modelo frente al grupo que no es universitario.

Además, es interesante cómo la ira funciona como único componente de la agresividad en aportar al modelo. Si bien no hay mucha exploración dado que la literatura señala que es la que

menos tamaño tiene dentro de las variables de agresividad frente a la medida de videojuego violento (Anderson et al., 2010), se podría indagar sobre cómo finalmente esta tiene un significado profundo en las personas. Un significado señalado por Berkowitz (1996) quien refiere que la ira es el conjunto de sentimientos que constantemente procesa el individuo pues se ha sentido dañado en algún momento; así, esta se analizaría bajo el conjunto de experiencia vivenciadas por la persona y las valoraciones desagradables que ha tenido el individuo frente a ellas.

Por ello, la ira propondría un análisis complejo sobre situaciones que tienen que ver con la historia del videojugador. Existen estudios, como el de Ferguson (2015) que proponen que la investigación con videojuegos debería tomar en cuenta variables como la pobreza, la salud mental y la violencia familiar que configuran las experiencias que finalmente darían pistas sobre la ira o el afecto agresivo que tienen las personas que juegan. Por otro lado, la masculinidad global también aporta al modelo y se entiende desde el punto de vista ya señalado por Blackburn & Scharrer (2019) que los videojuegos en sí mismos configuran espacios hiper masculinizados donde se reproducen las normativas tradicionales de la masculinidad.

Es también interesante señalar algunas variables que no aportaron al modelo las cuales son la orientación sexual y la edad. Por ejemplo, Blackburn & Scharrer (2019) señalaron en su modelo de regresión sobre cómo el grupo de heterosexuales tienen una mirada diferente frente a otras orientaciones sexuales. Así, plantearon que los heterosexuales se orientan a aceptar mayoritariamente la normativa tradicional y que responderían diferente al modelo de regresión para explicar la adopción de la masculinidad tradicional. Sin embargo, para el presente estudio se vinculó directamente con el uso de videojuegos violentos y este no aportó para el modelo.

La edad, de acuerdo con Matalinares et al. (2013), tendría un papel importante en la cantidad de horas que puede tener un adolescente frente al uso de la internet. Sin embargo, en su estudio analiza a personas que son menores de edad, asociando a la edad de 15 a 16 años como la que más predispuesta está para ser adictos al internet. Para el presente estudio, no se trabajó con menores ni tampoco se pudo hacer la diferenciación específica con las edades.

Dado lo señalado, es posible y necesario plantear una crítica sobre los estudios que se dan alrededor de los videojuegos. Un punto importante a reflexionar es entender desde un marco apropiado los constructos e instrumentos, pues de alguna forma son los que determinan gran parte de cuál va a ser el papel del videojuego como modelador de alguna conducta o atributo en quienes lo usen.

Con respecto a la masculinidad, existen dos características de los roles de género que son importantes para el análisis: la relación con el concepto de identidad y la diversidad de significados que va a tomar el estereotipo de acuerdo al espacio social donde esté el individuo (Fuller, 2001). Así, por un lado, entender cómo terminan afectando los estereotipos de género en las construcciones de masculinidad y feminidad que tiene el individuo es una tarea muy compleja. En el videojuego existen dos sectores diferenciados con respecto a este tema: (1) La orientación misma del individuo a aceptar o no determinadas características relacionadas a la masculinidad y feminidad (2) La cantidad de estereotipos y la reproducción de estos en el espacio diegético que crea el videojuego. Estos ámbitos están en constante interacción y además funcionan del mismo modo que la realidad misma.

Los estudios que se han aproximado a esta relación (Gabbiadini et al., 2016; Blackburn & Scharrer, 2018) han entendido el rol del videojuego como un modelador para aceptar la masculinidad tradicional y hegemónica; es decir parten que el videojuego reproduce un tipo de

masculinidad y esto hace que sus individuos cultiven la aceptación de estos. El problema con esta mirada es que no toma en cuenta la complejidad de los estereotipos de género y cómo a partir de los significados y valoraciones que pueda estar teniendo el individuo va a modular el uso de determinado videojuego.

Así, los estereotipos de género tienen que ser vistos a través del papel que tienen en la construcción de la identidad de la persona. De acuerdo con Biller (1971), el proceso identitario respecto a los imperativos o roles de género tienen tres momentos: (1) La misma orientación que tiene el individuo frente a los roles tradicionales de género (2) El deseo del individuo a querer pertenecer al modelo tradicional masculino o femenino (3) La visión que tienen los otros sobre el mismo individuo.

La integración de estas daría cuenta del proceso identitario del individuo frente a los roles de género, para la presente investigación se exploró la primera dimensión en el sentido de que daría cuenta los procesos que tiene el individuo para entenderse frente al videojuego y aceptar un papel estereotipado o no que va a depender de las mismas construcciones diegéticas del videojuego.

Además, la orientación a los estereotipos tiene sus bases en modelos o construcciones que tiene el individuo; es decir, las personas desde los primeros vínculos o adquisición del lenguaje se encuentra inmersa en una realidad llena de estereotipos de género que constantemente interactúa con su proceso identitario de género (Fuller, 2001). Es por ello que los procesos de identificación de género y orientación a aceptar los estereotipos de masculinidad o feminidad van mucho más allá de simplemente estar expuesto, pues es un proceso que empieza desde el individuo con su entorno social e interactúa con las valoraciones que tiene la persona.

Otro plano importante para la reflexión, es que, si bien los procesos de orientación a los estereotipos de género tienen un lugar consolidado en la identidad de las personas, estos no se encuentran de manera inamovible y que, además, van adoptando diversas formas dependiendo el contexto o grupo social. Así, Fuller (2018) señala que la expresión de la masculinidad; por ejemplo, va a cambiar de acuerdo al entorno donde el individuo esté; es decir, la persona va a evaluar qué estereotipos aceptar de acuerdo a dónde y quién se encuentre en el lugar. Por ejemplo, es posible que con amigos del mismo grupo etario se manifieste mayor conformidad a algunos estereotipos de género mientras que con la familia se muestre conformidad con otros estereotipos. Así, los procesos identitarios con respecto al género van a estar constantemente enlazados con la dinámica social y cómo el individuo procesa y se adapta a este.

Entonces, en el contexto del videojuego, es interesante los planteamientos de Blackburn & Scharrer (2019) en el sentido de cómo la masculinidad tradicional puede estar siendo reproducida en los videojuegos violentos. Esto toma fuerza desde las mismas narraciones del videojuego en como, por ejemplo, pasa en un videojuego como el GTA V donde se legitima ciertos aspectos de la masculinidad tradicional (Albaladejo, 2017). A medida que se sofistican las categorías del videojuego, se reconozca al videojuego como productor y reproductor de significados y se mejoren los procesos de aprehensión de significados con respecto a la masculinidad se podrá tener un panorama claro sobre esta área.

Otra importante consideración se da en torno al instrumento que se usó para la presente investigación. Primero, es necesario señalar que el SRSS es un instrumento que se validó en 1991; además está basado en el cuestionario de Sandra Bem realizado y evaluado en 1974 con una población estadounidense (Raguz, 1991). Esto conlleva a un problema debido a que los

estereotipos de género desde su concepción misma tienen su base en el espacio sociocultural donde se encuentra el individuo.

Han pasado muchos años desde el planteamiento de ambas autoras y con ello, los estereotipos de género también han cambiado. Un importante debate que recoge Cervantes (2018) es cómo es que la masculinidad hegemónica reflejada en el patriarcado está haciendo frente a los cambios económicos, demográficos y socioculturales. Y concluye que el patriarcado no estaría retrocediendo, sino que los varones continúan predominando en ejes políticos, económicos y morales. Por otro lado, Saldaña y Salgado (2018) mencionan que los cambios frente a las concepciones de la masculinidad están moviéndose, pero que el mandato de proveedor que implica un importante eje para la masculinidad hegemónica aún se encuentra presente.

Por otro lado, es necesario hablar del grupo social que juega videojuegos que es en su mayoría joven y, más importante, está inmersa en la era digital donde no solo toma imperativos de su entorno cultural físico sino también virtual. Fuller (2018) sustenta que los jóvenes se adscriben a modas globales debido a su contacto con la internet pues es en este dónde adquieren mayor diversidad de costumbres, encuentran hábitos de consumo más diferenciados y modos de uso que escapan la situación del ámbito nacional. Este tiene un impacto en la apariencia y en la construcción del *cuerpo* como expresión de los distintos estereotipos de género.

Con respecto a la agresividad, es una variable que tiene mayor estudio en los videojuegos comparado con los estereotipos de género. El modelo GAM permite dar cuenta de los procesos internos y cómo el contexto influye en la conducta agresiva. Sin embargo, es importante también entender el rol cultural que tiene la interpretación de la conducta agresiva.

Así, de acuerdo con Bandura (2001) lo que se considera agresivo tiene que verse bajo la interacción del individuo con los significados que pueda tener esa conducta en un contexto social

en específico. Es decir, lo que se puede considerar agresivo o violento va a depender sobre cómo es la interpretación del grupo social. Así, por ejemplo, la agresividad verbal bajo el instrumento de agresión de Buss & Perry (1992) la refiere como discusiones o el sostenimiento de una postura; esto podría traer problemas para la interpretación de este constructo; pues existen lugares donde la discusión o defender tu punto de vista no es necesariamente tomado como una agresión

Algo central en la presente investigación, es que, al margen de lo encontrado, el análisis de los videojuegos en la literatura no responde a una visión íntegra de estos. Si bien no hay todavía una teoría de videojuegos, las aproximaciones que consideran esta práctica como objeto cultural (Piracón, 2008; Toykin, 2017; Wolf & Perron, 2003) y el entendimiento de todas las dimensiones que tiene el videojuego (Wolf & Perron, 2003) constituyen una base sólida que permite entender al videojuego más allá de un simple elemento o actividad que crea efectos en quienes lo usen.

Por un lado, relacionar el videojuego como un objeto cultural, permitiría entenderlo a través de la lógica del juego. Así, un juego señala Huizinga (1972) es una acción libre, en donde el individuo está sujeto a roles, normas, espacios y temporalidades que se disfrazan de misterio para que estas se sientan como si hubiesen escapado de la vida misma o real. Así, se sostiene que el juego siempre significa algo que se representan a través elementos llenos de sentido que se revelan en el juego mismo (Huizinga, 1972; Citado por Toykin, 2017). Por ello, el juego - y videojuego- tendría un papel central en la reproducción de la vida cultural y que no solamente estaría constituida por una actividad lúdica.

Por otro lado, los procesos de entendimiento de cada área del videojuego son también fundamentales. La propuesta de Wolf & Perron (2003) menciona que la mayoría de las

investigaciones se ubicaría en el eje de la *actividad del jugador*. Así, los estudios estarían limitados a entender procesos que tienen que ver principalmente en cómo la persona se sumerge al mundo *diegético* en donde los significados del videojuego y la propia narración que crea la persona podrían implicar o cultivar distintas categorías mentales. Así, que los investigadores entiendan que existen los campos *diegéticos* y *extradiegéticos* al momento de usar los videojuegos podría ayudar a vislumbrar los significados, valoraciones e interacciones sociales (Toykin, 2017) que tienen las personas tanto a nivel virtual como físico.

Siguiendo con la crítica al estudio de los videojuegos, es importante reflexionar sobre la medida de los videojuegos violentos. Por un lado, señala Ferguson (2015) que es una medida que nace relacionada no desde un marco teórico, sino desde un marco político y moralista. Es interesante y peculiar que el intento de los investigadores para capturar y aproximarse al videojuego sea a través de esta categoría. Si bien es bastante primaria, la categoría de videojuegos violentos es una que más producción académica tiene incluida la presente investigación. Esto tiene su raíz en que en sí misma la investigación con videojuegos no presenta una teoría sólida que unifique y permita entender la total dinámica de esta práctica.

Después del videojuego violento, una de las principales tipologías- la más formal y comercial- es la clasificación de videojuegos. Sin embargo, esta medida vista a través de especialistas (Haninger & Thompson, 2004) no tendría asidero frente a los verdaderos contenidos que tienen los videojuegos clasificados.

Una integración del videojuego requiere una mirada multidisciplinar que no solo englobe distintos enfoques, sino que debería distinguir los aspectos que son exclusivos del videojuego (Aarseth, 2001). Sin embargo, todo este conjunto de disciplinas debería construir una estructura académica que no se reduciría solamente a un campo como por ejemplo la psicología hace a

través de los “efectos”. Por otro lado, la irreductibilidad del videojuego, señala Wolf & Perron (2013), no permitiría tener un consenso claro sobre qué es lo que es o qué debería ser; por ello, entenderlo bajo el grupo de “medios” como el cine o la tv o incluso de los mismos juegos es problemático pues el videojuego iría más allá de estos fenómenos.

Por otro lado, una mirada integradora por lo menos desde la psicología es entender al videojuego a través de la noción psicoanalítica del cuerpo. El desarrollo de esta idea tuvo su aproximación a los planteamientos de Piracón (2008), quien entiende que el videojuego plantea la lógica del cuerpo y crea una categoría llamada *cuerpo virtual*. En esta categoría, crearía el lazo que permite a la persona disfrutar de imaginarios ilimitados que le otorga el videojuego. Imaginarios relacionados a los significados y valoraciones que vienen de la misma cultura y disposiciones del individuo.

Es entonces a través del *cuerpo virtual* que permite el goce de un mundo diseñado y performado por el propio videojugador que es creado por los diseñadores del videojuego. Así, el eje de análisis debería estar en el flujo de significados que pasan a través de este concepto y adquieren forma en el individuo. En su estudio, Piracón (2008) señala a través de un método cualitativo a través del videojuego *Halo*, que el *cuerpo virtual* tomaba significados del avatar, los lazos sociales, los objetivos, las armas, las imágenes entre otros elementos del videojuego para constituir un disfrute. El cual todos los elementos y procesos tendrían un correlato cultural y político ya sea de poder o dominio en orden de influir al cuerpo virtual y por ende al cuerpo real.

Para el presente estudio, entender el análisis de este marco hubiese sido de mucha utilidad. Primero con los estereotipos de género, un elemento central es la noción del *cuerpo* señalado por Fuller (2001) y cómo a través de este se construyen y reflejan los imperativos de masculinidad. La noción de *cuerpo virtual* permitiría dar cuenta como es el proceso de adquisición de

significados que se circunscriben en el rol o el personaje que tiene la persona dentro del mundo *diegético* del videojuego. Lo mismo pasaría con la agresividad, puesto que el individuo estaría vivenciando e instrumentalizando su propia agresividad a través del *cuerpo virtual*. Es pues interesante los caminos y posibilidades que puede llevar el videojuego con la psicología y la mente; sin embargo, es necesario no entenderlo bajo una lógica de efectos, pues no daría cuenta de toda la vivencia en sí misma que otorga el videojuego que representa la realidad en sí misma a través de un mundo imaginado.

Limitaciones

Con respecto a las limitaciones del presente estudio, se sustentó previamente una crítica a los constructos usados; sin embargo, con respecto a la calidad de la muestra esta se podría haber sofisticado y se podría explorar con otras variables sociodemográficas. Por un lado, la cantidad de la muestra no estuvo sujeta a un diseño que dé cuenta sobre la población total a analizar. Entonces, sería apropiado sofisticar el número de participantes para llegar a un tamaño que permita interpretar los resultados en torno a un grupo social como, por ejemplo, el peruano.

Por otro lado, no se pudo diferenciar la muestra con respecto al género debido a que la cantidad de mujeres no estaba equiparada con la de los hombres. Esto se reflejó en un 78% del total de varones frente a un 22% de mujeres. Así, se recomienda tener una población representativa de ambos géneros para poder hacer análisis diferenciadores de ambos grupos.

Otro punto importante a tomar en cuenta es poder investigar con grupos de menor edad. El uso de videojuegos y la internet se encuentra fuertemente asociado a edades tempranas sobre todo en adolescentes (Matalinares et al., 2013). Además, los grupos más jóvenes están más informados sobre temas relacionados a los estereotipos de género (Fuller, 2001); y por otro lado,

presentan mayores niveles de agresividad (Matalinares et al., 2013). Por ello, la presente investigación al limitarse a mayores de edad, no pudo mostrar la riqueza en información que podrían brindar los grupos etarios más jóvenes.

Conclusiones

En el presente estudio no se encontró relación entre el uso general a videojuegos con los estereotipos de masculinidad o con la agresividad. El cual indica que es necesaria una tipología de videojuegos para explorar estos constructos.

Con el constructo de videojuego violento se pudo encontrar correlaciones directas pequeñas y significativas con los estereotipos de masculinidad o con la agresividad tanto verbal como física, así como con la dimensión afectiva de este.

Se elaboró un modelo de regresión significativo que pudo explicar una pequeña parte de los puntajes de la exposición a videojuegos violentos el cual contenía el género, nivel educativo, ira y la masculinidad.

Por otro lado, se hace una crítica sobre lo necesario que es una teoría de videojuegos que pueda integrar distintas interacciones complejas que tiene esta actividad. Con ello, sería necesario que las investigaciones entiendan el rol del sujeto y la sociedad como agentes activos en el fenómeno del videojuego.

Recomendaciones

Para contribuir al debate, es importante empezar con la sofisticación de los constructos analizados que es una crítica que se sustentó previamente en el presente estudio. Un instrumento más actual de la orientación a los estereotipos de género y usar un cuestionario enfocado en medir la personalidad agresiva bajo el modelo GAM permitiría dar resultados más robustos en torno a la dinámica de estos con los videojuegos.

Por otro lado, la crítica basada en la medida de videojuego violento sustenta una problemática frecuente en el estudio de los videojuegos. Más allá del vacío teórico, la medida enfatiza la violencia, es decir los estereotipos de género no estarían directamente vinculados a esta medida. Para mejorarla, se debería empezar con no concebirla desde un auto reporte, pues se ha evidenciado que muchas personas tienen distintos criterios para evaluar sus videojuegos y estos puntajes en la investigación podrían resultar contradictorios. A su vez, incluir una diferenciación que dé cuenta de los estereotipos de género o el sexismo en los videojuegos.

Dado que es un tema con muchas implicancias sociales es preciso que las investigaciones lo entiendan desde una mirada multidisciplinar. Las dinámicas que existen en los videojuegos no tienen que ser entendidas desde una perspectiva que se queda en la noción de efectos pues las investigaciones necesitan entender al videojugador y a la sociedad como agentes activos en la dinámica del videojuego. Una comprensión más holística sobre este fenómeno podría ayudar a la sociedad a comprender temas complejos y recientes como la aceptación del trastorno de adicción a videojuegos por el CIE- 11 que entrará en vigencia el primer día del 2020 (OMS; 2018) y a evitar señalar causalidades (Ferguson & Ivory, 2012) con el *school shooting* que frecuentemente es asociado con los videojuegos.

Referencias

- Aarseth, E. (2001). Computer game studies, year one. *Game studies*, 1(1), 1-15.
- Albaladejo, S. (2017). Masculinidades y Videojuegos: Una aproximación ciber-etnográfica a Grand Theft Auto [Trabajo Final de Grado]. Repositorio Institucional - Universidad de Granada.
- Ameneiros, A., & Ricoy, M. C. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, (13), 115-119.
- Ameneiros, A., & Ricoy, M. C. (2016). Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género/Preferences, dedication and problematics generated by video games: A gender perspective. *Revista Complutense de Educación*, 27(3), 1291-1308.
- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113–122.
- 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.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual review of psychology*, 53.
- Anderson, C. & Huesmann, L. R. (2003). Human aggression: A social–cognitive view. In M. A. Hogg & J. Cooper (Eds.), *Handbook of social psychology* (pp. 296–323). London, England: Sage

- Anderson, C., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., ... & 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.
- Anderson, C., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E., Bushman, B., Sakamoto, A., Rothstein, H. & 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.
- Andreu, J., Peña, M. & Graña, J. (2002) Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión Psicothema, Vol. 14, no 2, pp. 476-482.
- Ardévol, E., Roig, A., San Cornelio, G., Pagès, R., & Alsina, P. (2006). Game pleasures and media practices. Trabajo presentado en 9th Bi-Annual Conference (Europe and the World). Bristol, Reino Unido.
- Bailenson, J. N., & Beall, A. C. (2006). Transformed social interaction: Exploring the digital plasticity of avatars. In *Avatars at work and play* (pp. 1-16). Springer, Dordrecht.
- Balerdi, F. E. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, (18), 31-39.
- Bandura, A. (1976). Social learning analysis of aggression. En E. Ribes y A. Bandura (eds.): *Analysis of delinquency and aggression*. Hillsdale: Erlbau.
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: An agentic perspective. *Annual Review of Psychology*, 52 (1), 1-26.
- Bem, S. (1974). The measurement of psychological androgyny. *Journal of Counseling and Clinical Psychology*, 42 (2), 155-62.
- Berkowitz, L. (1996). *Agresión: causas, consecuencias y control*. Bilbao: Desclée de Brouwer.

- Bertran, E., & Chamarro, A. (2016). Videojugadores del League of Legends: El papel de la pasión en el uso abusivo y en el rendimiento. *Adicciones*, 28(1), 28-34.
- Billler, H. (1971). *Father, child, and sex role: Paternal determinants of personality development*. Oxford, England: Heath Lexington.
- Blackburn, G., & Scharrer, E. (2019). Video game playing and beliefs about masculinity among male and female emerging adults. *Sex Roles*, 80(5-6), 310-324
- Bourdieu, P. (2000). *La Dominación Masculina*. Editorial Anagrama- Barcelona.
- Buss A H. (1961) *The psychology of aggression*. New York: Wiley.
- Buss A. y Perry, M. (1992) *The aggression Questionnaire*. *Journal of Personality and Social Psychology*. Vol. 63, No 3, 452-459.
- Buss, D. M., & Duntley, J. D. (2014). Intimate partner violence in evolutionary perspective. In *The evolution of violence* (pp. 1-21). Springer, New York, NY.
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble. Feminism and the subversion of identity*. Nueva York: Routledge.
- Carnagey, N. L., Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2005). The effect of video game violence on physiological desensitization and helping. *Journal of experimental social psychology* 489-496.
- Carrasco, A. (2016). *Propiedades psicométricas del Test de Empatía Cognitiva y Afectiva en los docentes de las instituciones educativas estatales de la Esperanza en la ciudad de Trujillo [Tesis de licenciatura]*. Repositorio Institucional - Universidad César Vallejo.
- Casapia, E. (2020). *Representaciones sociales de la masculinidad en hombres bailarines profesionales de ballet clásico de Lima Metropolitana [Tesis de licenciatura]*. Repositorio Institucional - Pontificia Universidad Católica del Perú.

- Cervantes, J. (2018) Bosquejo del patriarcado en familias de Jalisco. En Fuller, N. (2018). Dificil ser hombre: nuevas masculinidades latinoamericanas. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú Fondo Editorial.
- Children Now. (2001). Children and the media. Retrieved July 1, 2001, from <<http://www.childrennow.org/>>.
- Connell, R. (1997). La organización social de la masculinidad en Valdés, T.; Olavarría, J. (eds.) Masculinidades. Poder y crisis: 31-48. Isis Internacional, Chile.
- Cruz, Y. (2016). Estereotipos de género y liderazgo en ejecutivos en una universidad privada de Lima [Tesis de licenciatura]. Repositorio Institucional - Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.
- De la Cruz, Y. (2017). Liderazgo y roles de género en estudiantes de carreras vinculadas a recursos humanos [Tesis de licenciatura]. Repositorio Institucional - Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.
- Díaz, C. (2014). Propiedades Psicométricas del Test de Empatía Cognitiva y Afectiva en estudiantes del quinto grado de secundaria. [Tesis de Licenciatura]. Repositorio Institucional - Universidad César Vallejo.
- Dickmeis, A., & Roe, K. (2019). Genres matter: Video games as predictors of physical aggression among adolescents. *Communications*, 44(1), 105-129.
- Ferguson, C. J. (2015). Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance. *Perspectives on psychological science*, 10(5), 646-666.

- Ferguson, C., & Ivory, J. (2012). A futile game: On the prevalence and causes of misguided speculation about the role of violent video games in mass school shootings. In *School Shootings: Mediatized Violence in a Global Age* (pp. 47-67). Emerald Group Publishing Limited.
- Fikkers, K. M., Piotrowski, J. T., & Valkenburg, P. M. (2017). Assessing the reliability and validity of television and game violence exposure measures. *Communication research*, 44(1), 117-143.
- Freire, M. V. (2007). Videojuegos: algo más que violencia. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, (308), 8-10.
- Fuller, N. (1997). Fronteras y retos: varones de clase media del Perú. *Masculinidad/es. Poder y crisis*, 139-153.
- Fuller, N. (2001). *Masculinidades, cambios y permanencias: varones de Cuzco, Iquitos y Lima*. Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Fuller, N. (2018). *Difícil ser hombre: nuevas masculinidades latinoamericanas*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú Fondo Editorial.
- Gabbiadini, A., Riva, P., Andrighetto, L., Volpato, C., & Bushman, B. J. (2016). Acting like a tough guy: Violent-sexist video games, identification with game characters, masculine beliefs, & empathy for female violence victims. *PLoS one*, 11(4), e0152121.
- Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ihori, N., Saleem, M., Ming, L. K., & Rowell Huesmann, L. (2009). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35(6), 752-763.
- GFK (2019). *Gamers: Perfiles, cultura y prioridades en la compra. Un deep dive en la categoría de gaming peruano* (GFK enero 2019).

- Gerbner, G. (1959). Education and the challenge of mass culture. *AV Communication Review*, 7, 264–278.
- Gerbner, G. (1973). Cultural indicators: The third voice. In G. Gerbner, L. Gross, & W. H. Melody (Eds.), *Communications technology and social policy* (pp. 555–573). New York: John Wiley & Sons.
- Gerbner, G., & Gross, L. (1976). Living with television: The violence profile. *Journal of Communication*, 26 (2), 172–194.
- Greitemeyer, T., Weiß, N., & Heuberger, T. (2019). Are everyday sadists specifically attracted to violent video games and do they emotionally benefit from playing those games? *Aggressive behavior*, 45(2), 206-213.
- Gil, D. (2005). Relación entre androginia y bienestar psicológico en estudiantes universitarios [Tesis de licenciatura]. Repositorio Institucional - Universidad de las Américas.
- Haninger, K., & Thompson, K. M. (2004). Content and ratings of teen-rated video games. *Jama*, 291(7), 856-865
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. *Public Opinion Quarterly*, 37 (4), 509–523
- Kline, R.B. (2011). *Principles and practice of structural equation modeling*. New York: The Guilford Press.
- Kuittinen, J., Kultima, A., Niemelä, J., & Paavilainen, J. (2007, November). Casual games discussion. In *Proceedings of the 2007 conference on Future Play* (pp. 105-112)
- Lamas, M. (2014). *Cuerpo, sexo y política*. Cuernavaca:Océano
- Lara, M. (1992). *Inventario de masculinidad y feminidad*. México: Manual Moderno.

- Lara, M. & Rodríguez, M. (1989). Análisis factorial de dos inventarios de roles sexuales: muestra de obreros mexicanos. *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 35 (1-2), 39-47.
- López, B., Fernández, I. & Abad, J. (2008). Test de empatía cognitiva y afectiva. España. TEA Ediciones.
- Lynch, T., Tompkins, J., van Driel, I., & Fritz, N. (2016). Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years. *Journal of Communication*, 66, 564-584.
- Manero, B., Torrente, J., Freire, M., & Fernández-Manjón, B. (2016). An instrument to build a gamer clustering framework according to gaming preferences and habits. *Computers in Human Behavior*, 62, 353-363.
- Markey, P. (2015). Finding the middle ground in violent video game research: Lessons from Ferguson (2015). *Perspectives on psychological science*, 10(5), 667-670.
- Martínez-Gómez, J., Guerrero-Rodríguez, S., Rey-Anacona, C. (2012). Evaluación de la validez del constructo y la confiabilidad del inventario de masculinidad y femineidad en adolescentes y adultos jóvenes colombianos. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 30 (1), 170-181.
- Matalinares M., Yaringaño J., Uceda J., Fernández E., Huari Y. & Campos A. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista De Investigación En Psicología*, 15(1), 147-161.
- Matalinares, M., Arenas, C., Díaz, G., Dioses, A., Yarlequé, O., Raymundo, O., Baca, D., Fernández, E., Uceda, J., Huari, Y., Villavicencio, N., Vargas, P., Quispe, M., Sánchez, E., Leyva, V., Díaz, A., Campos, A., & Yaringaño, J. (2013). Adicción a la internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. *Revista de Investigación en Psicología*, 16(1), 75-93.

- Mathur, M. & VanderWeele, T. (2019). Finding common ground in meta-analysis “wars” on violent video games. *Perspectives on psychological science*, 1(4).
- McCombs, M. E., & Shaw, D. L. (1972). The agenda-setting function of mass media. *Public Opinion Quarterly*, 36 (2), 176–187.
- Micó, M. (2017). La transmisión de roles de género y estereotipos de la mujer a través de los videojuegos [Tesis de licenciatura]. Repositorio Institucional - Universitat Jaume.
- Morgan, M., Shanahan, J., & Signorielli, N. (2015). Yesterday's new cultivation, tomorrow. *Mass Communication and Society*, 18(5), 674-699.
- Morgan, M., Shanahan, J., & Signorielli, N. (2009). Growing up with television: Cultivation processes. In J. Bryant & M.B. Oliver (Eds.), *Media effects: Advances in theory and research* (3rd ed., pp. 34–49). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Organización Mundial de la Salud (2018). Gaming disorder (September 2018). Recuperado de: <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>
- Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture. *Sex Roles*, 76(7-8), 421-435.
- Padilla, K. (2011). Agencia personal y estereotipos de roles de género en un grupo de mujeres microempresarias. [Tesis de licenciatura]. Repositorio Institucional - Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Perea, M. & de la Peña, C. (2018). Influencia de los videojuegos comerciales en procesos neuropsicológicos en estudiantes universitarios. *ReiDoCrea*, 7, 55-62.

- Perez, R (2019). Representaciones sociales de la masculinidad en estudiantes de una universidad privada de Lima Metropolitana [Tesis de licenciatura]. Repositorio Institucional - Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Piracón, J. (2008). Cuerpo y Videojuegos: una mirada psicoanalítica sobre un objeto cultural. IX Congreso Argentino de Antropología Social. Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Universidad Nacional de Misiones, Posadas.
- Potter, W. & Riddle, K. (2007). A content analysis of the media effects literature. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 84 (1), 90–104.
- Prescott, A., Sargent, J., & Hull, J. (2018). Meta-analysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 115(40).
- Raguz, M. (1991). Masculinity and femininity: an empirical definition [Tesis de doctorado]. Repositorio Institucional - Radboud University.
- Raguz, M. (1995). Construcciones sociales y psicológicas de Mujer, Hombre, Femenidad, Masculinidad y Género en diversos grupos poblacionales. Lima: PUCP
- Rivera Arteaga, E., & Torres Cosío, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 267-288.
- Salazar, V. (2014). Influencia de los videojuegos violentos y prosociales en la conducta de ayuda [Tesis de licenciatura]. Repositorio Institucional - Pontificia Universidad Católica del Perú: Lima.
- Saldaña, L. & Salgado, C. (2018). Paternidades en el Concepción urbano. Prácticas de crianza, reedición del rol paterno e identidad masculina. En Fuller, N. (2018). *Difícil ser hombre: nuevas masculinidades latinoamericanas*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, Fondo Editorial.

- Sánchez i Peris, F. J., (2018). Videojugar puede disminuir la violencia. EDMETIC. Revista de Educación Mediática y TIC, 7(2), 92-99. doi: <https://doi.org/10.21071/edmetic.v7i2.10948>.
- Sánchez, F. (2018). Videojugar puede disminuir la violencia. EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC, 7(2), 92-99.
- Schaffer, D (1979) Social and personality development. California Brooks.
- Scharkow, M., Festl, R., Vogelgesang, J., & Quandt, T. (2015). Beyond the “core-gamer”: Genre preferences and gratifications in computer games. Computers in Human Behavior, 44, 293-298.
- Sandvine (2018). The Global Internet Phenomena Report (October, 2018). Recuperado de: <https://www.sandvine.com/phenomena>
- Soto, C. M., & Muchotrigo, M. P. G. (2015). Validación estructural de la escala básica de empatía (Basic Empathy Scale) modificada en adolescentes: un estudio preliminar. Revista Colombiana de Psicología, 24(2), 261-270.
- Strasburger, V. C. Jordan, A. B. & Donnerstein, E. (2010). Health effects of media on children and adolescents. Pediatrics, 125(4), 756-767.
- Sosa, S., Ruiz, J., & Covarrubias, C. (2018). Influencia de los videojuegos en los estudiantes de educación superior. Revista de Investigación en Tecnologías de la Información, 6(11).
- The Entertainment Software Rating Board (2018). ESRB ratings. (s/f). Recuperado de: <http://www.esrb.org>
- Thompson, K. M., & Haninger, K. (2001). Violence in E-rated video games. JAMA, 286(5), 591-598.
- Toykin, F. (2017). Identificación y dinámicas grupales en los equipos Arenales Net Games (ANG) y Shot eSports (SHOT) del videojuego League of Legends, en el contexto competitivo de Lima [Tesis de licenciatura]. Repositorio Institucional - Pontificia Universidad Católica del Perú.

- Verde Flota, E., Gallardo Hernández, G., Compeán Dardón, S., Tamez González, S., & Ortiz-Hernández, L. (2007). Motivos de elección de carrera en mujeres estudiantes de profesiones de la salud. *Educación médica*, 10(1), 44-51.
- Vermeulen, L., & Van Looy, J. (2016). "I play so I am?" A gender study into stereotype perception and genre choice of digital game players. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 60(2), 286-304.
- Wohn, D. (2011). Gender and race representation in casual games. *Sex Roles*, 65, 198-207.
- Wolf, M. J., & Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formatos: revista de comunicación audiovisual*, (4).



Anexos

Anexo A: Invitación en grupos de Facebook

¡Buenas gentes! Me encuentro elaborando mi tesis de licenciatura de psicología en la PUCP y necesito de su ayuda para realizar esta investigación.

Mi trabajo tiene como objetivo analizar algunos aspectos del rol de los videojuegos en la sociedad y para ello necesito personas que llenen un cuestionario que toma entre 10 a 15 minutos. Todos los datos y respuestas que envíen son de carácter confidencial.

Solo hay dos requisitos para participar:

- 1) Ser mayor de edad.
- 2) Ser de nacionalidad peruana.

Cualquier duda al correo gerojas@pucp.pe o a mi inbox (<https://www.facebook.com/Grrson>). Estaré sorteando 5 Gift Card Steam de 20 soles entre los participantes. Enviaré los detalles del sorteo directamente a sus correos el 10 de junio. Agradecería mucho la difusión. ¡Muchas gracias por su tiempo!

Link para participar: <https://forms.gle/JUU4G6KC4GEgpicP8>

Anexo B: Consentimiento Informado

La presente investigación es conducida por Gerson Enrique Rojas Gómez (gerojas@pucp.pe) alumno de la Facultad de Psicología de la Pontificia Universidad Católica del Perú, bajo la supervisión del profesor Alvaro Gonzalez Riesle. La meta de este estudio es analizar diversos aspectos del rol de los videojuegos en la sociedad.

Si usted accede a participar, se le pedirá responder dos cuestionarios, una ficha sobre sus hábitos y una ficha sociodemográfica lo que le tomará aproximadamente 10-15 minutos de su tiempo.

Todas las respuestas que proporcione son de carácter confidencial y nadie, además del investigador, tendrá acceso a ellas ni a sus datos personales. Los resultados de la investigación serán presentados de manera grupal, no individual, por lo que se respetará la confidencialidad de sus respuestas.

Su participación es totalmente voluntaria, y si desea, puede retirarse en cualquier momento del proceso sin que esto represente algún perjuicio para usted. Por último, puede preguntar al investigador todo lo que crea conveniente durante este proceso.

Anexo C: Ficha Sociodemográfica

- Edad: _____

- Nacionalidad:

o Peruana

o Otra:

- Género

o Masculino

o Femenino

o Otro:

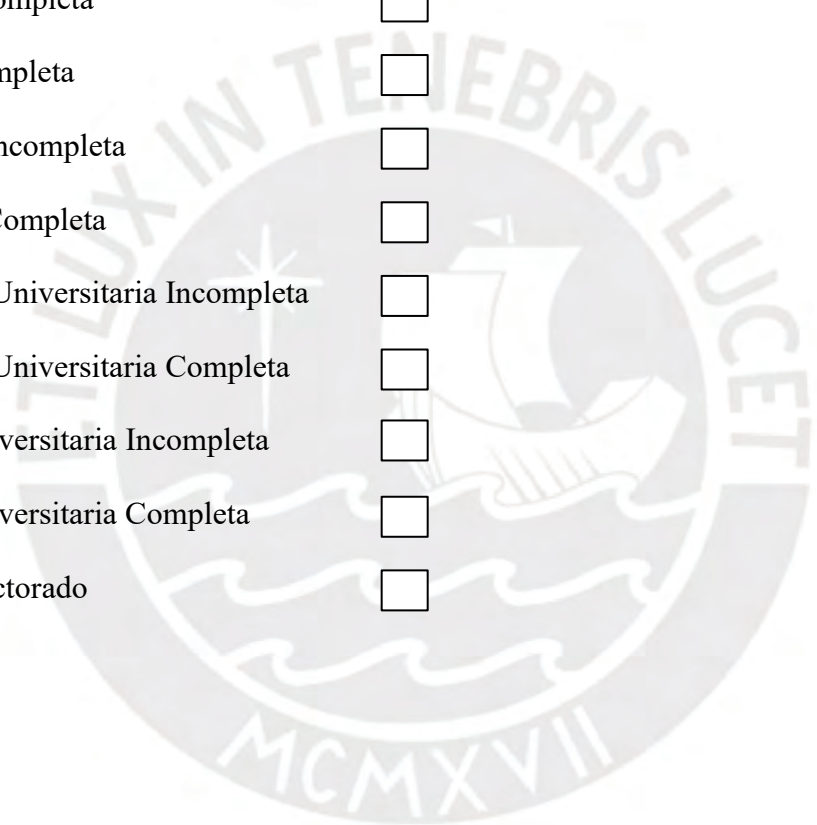
- ¿Cuál es tu orientación sexual?



- Heterosexual
- Bisexual
- Homosexual
- Otro:

- Nivel educativo

- Ninguno
- Primaria Incompleta
- Primaria Completa
- Secundaria Incompleta
- Secundaria Completa
- Superior no Universitaria Incompleta
- Superior no Universitaria Completa
- Superior Universitaria Incompleta
- Superior Universitaria Completa
- Maestría/Doctorado



Anexo D: Ficha Hábitos de Videojuegos

A continuación, encontrarás preguntas relacionadas a tus hábitos con los videojuegos.

El uso de videojuegos, comprende el jugar en las siguientes plataformas:

- 1) Computadoras (p.ej. Windows PC)
- 2) Consolas (p.ej. PlayStation)
- 3) Consolas de mano (p.ej. Nintendo Switch, PSP)
- 4) Celulares/tablets (p.ej. iPhone)
- 5) Navegadores (p.ej. Facebook, Páginas web).

- ¿Juegas Videojuegos?

- Sí
- No

- ¿Cuántas horas juega por semana?

○ ¿Qué tan violento es?

	1	2	3	4	5	6	7	
Nada violento	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Extremadamente violento

Anexo E: SRSS

En el siguiente cuestionario Ud. verá una larga lista de características de personalidad. Quisiéramos que use estas características para describirse USTED MISMO. Es decir, quisiéramos que nos indique en una escala del 1 al 7, qué tan ciertas son estas características para usted.

Ejemplo: Introverso

Marque 1 si NUNCA o casi nunca es cierto que USTED MISMO es introvertido.

Marque 2 si MUY POCAS VECES es cierto que USTED MISMO es introvertido.

Marque 3 si ALGUNAS VECES es cierto que USTED MISMO es introvertido.

Marque 4 si LA MITAD DE LAS VECES es cierto que USTED MISMO es introvertido.

Marque 5 si A MENUDO es cierto que USTED MISMO es introvertido.

Marque 6 si MUCHAS VECES es cierto que USTED MISMO es introvertido.

Marque 7 si SIEMPRE o casi siempre es cierto que USTED MISMO es introvertido.

	1. Nunca o casi nunca soy así	2. Muy pocas veces soy así	3. Algunas veces soy así	4. La mitad de las veces soy así	5. A menudo soy así	6. Muchas veces soy así	7. Siempre o casi siempre soy así
1. Confianza en sí mismo (a)							
2. Flexible							
3. Servicial							
4. Defiende sus creencias							
5. Alegre							
6. Temperamental							
7. Independiente							
8. Ama a los niños							
9. De principios							
10. Activo (a)							
11. Afectuoso (a)							
12. Actúa como líder							
13. Leal							
14. Sincero (a)							
15. De empuje							
16. Gentil							
17. Confiable							
18. Asertivo (a)							
19. Muy compasivo (a)							
20. Celoso (a)							

21. Con habilidades de liderazgo							
22. Adaptable							
23. Veraz							
24. Comprensivo (a)							
25. Convencional							
26. Sensitivo (a) a necesidades de otros							
27. Autosuficiente							
28. Feliz							
29. Agresivo (a)							
30. Habla suavemente							
31. Popular							
32. Individualista							
33. Cálido (a)							
34. Contacto							
35. Capaz de tomar una posición							
36. De fuerte personalidad							
37. Tierno (a)							
38. Amistoso (a)							
39. No sistemático (a)							
40. Toma decisiones con facilidad							
41. Deseoso (a) de aliviar heridas sentimentales de otros							
42. Impredecible							
43. Deseoso (a) de tomar riesgo							
44. Teatral							



Anexo F: Normalidad Instrumentos

	Kolmogorov- Smirnov ^a	gl	<i>p</i>	Asimetría	Curtosis
Exposición General a Videojuegos	.10	218	.00	1.08	1.35
Exposición a Videojuego Violento	.06	218	.07	0.85	1.68
Feminidad SRSS	.10	218	.00	-0.94	1.69

Masculinidad Interna SRSS	.11	218	.00	-0.98	1.49
Masculinidad Social SRSS	.08	218	.00	-0.49	0.54
Neutralidad SRSS	.09	218	.00	-1.12	2.57
Masculinidad Global SRSS	.09	218	.00	-0.95	1.40
Agresividad Física	.09	218	.00	0.59	-0.11
Agresividad Verbal	.07	218	.02	0.08	-0.09
Hostilidad CA	.07	218	.01	0.17	-0.59
Ira CA	.07	218	.01	0.40	0.23
Agresividad Total / AC	.05	218	.20*	0.23	-0.24

*. Este es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de la significación de Lilliefors