



---

Artículo de Investigación:

## Violencia y videojuegos en adolescentes chilenos y mexicanos.

### Violence and videogames in chileans and mexicans and chileans adolescents.

*Rev. chil. neuropsicol.* 2010; 5(3): 199-206  
Publicado online: 31 de diciembre 2010.

---

Patricia Martínez Lanz<sup>1\*</sup>, Sharon Bohorodzaner<sup>2</sup>, Eunice Kampfner<sup>2</sup>

1 Centro Anáhuac de Investigación en Psicología. Universidad Anáhuac México Norte.

2 Escuela de Psicología. Universidad Anáhuac México Norte.

(Rec.: 28-07-2010. Acep.: 07-11-2010)

#### Resumen

El objetivo de la presente investigación fue analizar la relación entre los niveles de violencia y el uso de videojuegos en adolescentes mexicanos y chilenos. Se utilizó una muestra no probabilística de 100 adolescentes, 50 de nacionalidad Mexicana y 50 de nacionalidad Chilena. Con un rango de edad de 12 a 18 años. El instrumento tuvo una serie de preguntas cerradas acerca de la conducta cotidiana del uso de videojuegos, para evaluar la violencia se aplicó un instrumento de 15 reactivos que miden las siguientes dimensiones: *agresión verbal*, *agresión física*, *humillación* y *respeto*. En cuanto a los niveles de agresión se diseñó una escala de 13 reactivos, tipo Likert con cuatro opciones de respuesta que van de *Nunca* a *Siempre*. Los resultados mostraron relaciones significativas entre los niveles de violencia y el uso de videojuegos; además, se encontraron algunas diferencias en éstas variables entre las dos muestras (México y Chile), en donde los adolescentes mexicanos mostraron niveles más altos en violencia y agresión en comparación con los chilenos.

**Palabras Clave:** videojuegos, violencia, agresión, adolescentes, mexicanos, chilenos.

#### Abstract

The objective of this study was to examine the relationship between the levels of violence and the use of video games in adolescents Mexicans and Chileans. We used a probabilistic sample of 100 adolescents, 50 Mexicans and 50 Chileans. With an age range of 12-18 years. The instrument had a series of closed questions about the conduct of daily use of video games for violence was used to assess an instrument of 15 items that measure the following dimensions: verbal aggression, physical aggression, humiliation and respect. As levels of aggression, a scale was 13 reagents, four Likert response options ranging from Never to Always. The results showed significant relationships between levels of violence and the use of video games, also found some differences in these variables between the two samples (Mexico and Chile), in which Mexican adolescents showed higher levels of violence and aggression compared with the Chileans.

**Keywords:** videogames, violence, aggression, adolescents, mexicans, chileans.

---

\* Correspondencia: [pmlanz@anahuac.mx](mailto:pmlanz@anahuac.mx). Universidad Anáhuac México Norte. Avda. Universidad Anáhuac 46 Col. Lomas Anáhuac, Huixquilucan Edo. de México. México C.P. 52786 Tel. 55 56270210 ext. 8395.

## Introducción.

Desde que aparecieron los videojuegos, han alcanzado una gran importancia cultural, económica, social y han sido una importante innovación tecnológica. En los países industrializados se les dedica gran parte del tiempo de ocio. Debido a esto, la industria de videojuegos es una de las más importantes en el sector informático y de comunicación.

De acuerdo con De Cos, García, Mus, Neira y Sobrino (2005), los niños americanos dedican entre 32 minutos hasta 6 horas a los medios de comunicación, incluyendo videojuegos. Esto es mayor tiempo del que se dedican a hacer cualquier otra actividad, con excepción de dormir. Asimismo, estos autores explican que hay diferencias por sexo en las horas que se les dedican a estos juegos, donde los hombres invierten un mayor número de horas en comparación las mujeres. Además, de que los varones prefieren los juegos con temáticas deportivas y violentas, mientras que las mujeres, prefieren juegos de temática de acción fantástica.

Se debe tomar en cuenta que en muchos casos los medios de comunicación tienen mayor peso en los jóvenes, que los propios padres o profesores (De Cos, García, Mus, Neira, y Sobrino, 2005). Los adolescentes encuentran en estos juegos la posibilidad de transgredir normas, reglas y valores, que las familias y las escuelas se empeñan en inculcar. Por ejemplo, al jugar pueden romper normas de tránsito, normas jurídicas o morales (Muñoz, 2005).

Dentro de la literatura, existe un número importante de estudios que han evaluado el contenido violento, hostil o agresivo que se le atribuye a la mayoría de los videojuegos. Algunos trabajos (Anderson, 2004; Anderson y Bushman, 2001; Anderson y Dill, 2000) señalan la aparición de un mayor número de comportamientos y actitudes agresivas después de utilizar juegos con alto contenido hostil, los autores coinciden en que la magnitud de esta relación es relativa y no superior a la que puedan producir actividades como la televisión (Dominick, 1984).

Cooper y Mackie (1985) reportaron que los hombres no presentaban evidencia de incremento alguno de su con-

ducta agresiva respecto a los valores previos de uso de videojuegos. En cambio, entre las mujeres no se encontraron los mismos resultados, es decir, que en este grupo si se encontró un incremento en los niveles de agresividad después de haber utilizado un videojuego de temática agresiva y después de ver a sus compañeros jugar con él. Los autores atribuyen esta diferencia entre sexos a la menor exposición a modelos agresivos entre las mujeres.

Por su parte Silver, Jang y Williamson (1987), estudiaron los efectos de los videojuegos en niños de 4 a 6 años, los autores encontraron la existencia de incrementos significativos en el nivel de conducta agresiva respecto a los valores previos del uso con videojuegos; sin embargo, el nivel de agresividad fue moderado y comparable al que se produce al ver juegos animados de temática agresiva convencionales. Estos autores, obtuvieron resultados sorprendentes unos meses después al constatar como los niños de edades comprendidas entre 6 y 9 años no se mostraban agresivos cuando utilizaban juegos competitivos, pero si cuando lo hacían con juegos de carácter cooperativo, es decir, que los menores que mostraban mayor grado de agresión física fueron aquellos que utilizaban juegos de temática cooperativa, mientras que los niños que empleaban juegos competitivos únicamente aumentaron la intensidad de risas y otros sonidos.

Cuando se han evaluado diferentes juegos en función de su contenido agresivo (Anderson y Ford, 1986), se ha encontrado que los juegos con alto contenido agresivo incrementan el nivel de hostilidad de las personas, sin que ocurra lo mismo con aquellos juegos de contenido medio.

En los últimos años se observa que la violencia refuerza el comportamiento negativo en los adolescentes. A los 18 años de edad, los adolescentes han visto aproximadamente 16, 000 asesinatos simulados y unos 200, 000 actos de violencia. El hecho de que los jóvenes sean expuestos a tales umbrales de violencia, provoca una aceptación cada vez mayor a ésta como medio de resolución de problemas (Asociación Americana de Psiquiatría, 2001).

A pesar de la abundancia de videojuegos negativos y violentos, también se pueden encontrar algunos que educan y

entretienen. Así como otros que se utilizan en las escuelas para aprender diversas materias, logrando muy buenos resultados, estimulando funciones psicomotoras, psicomotrices y de agilidad (Muñoz, 2005).

El objetivo de la presente investigación fue analizar la relación entre los niveles de violencia y el uso de videojuegos en adolescentes mexicanos y chilenos.

### Método.

#### Participantes.

Se utilizó una muestra no probabilística de 100 adolescentes, 50 de nacionalidad Mexicana y 50 de nacionalidad Chilena. De los cuales el 54% fueron hombres y el 46% mujeres. Con un rango de edad de 12 a 18 años ( $M = 15.2$  años,  $D. E. = 1.8$ ).

#### Instrumentos.

El instrumento tuvo una serie de preguntas cerradas acerca de la conducta cotidiana del uso de videojuegos, para evaluar la violencia se aplicó un instrumento de 15 reactivos que miden las siguientes dimensiones: agresión verbal, agresión física, humillación y respeto, dicho instrumento se desarrolló con base a la Escala de Maltrato Infantil (Vladimirsky, Sanchez y Marín, 2003). En cuanto a los niveles de agresión se diseñó una escala de 13 reactivos, tipo Likert con cuatro opciones de respuesta que van de Nunca a Siempre.

#### Procedimiento.

Se aplicó el instrumento a adolescentes de una escuela mexicana y a una escuela chilena, se les pidió a los estudiantes que contestaran a los reactivos, el instrumento fue autoaplicable y anónimo.

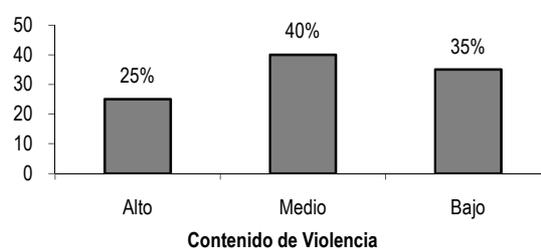
#### Resultados.

Para determinar la relación entre las variables se llevaron a cabo pruebas  $X^2$ , los resultados mostraron que en casi todas las relaciones estudiadas no se encontraron asociaciones estadísticamente significativas, excepto cuando se examina la

violencia de los adolescentes con el tipo de violencia que contienen los videojuegos. A continuación se presentan los resultados por cada una de las relaciones examinadas.

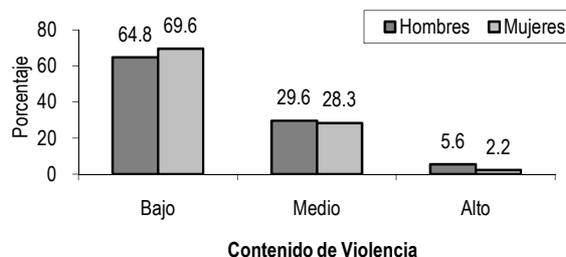
En cuanto al nivel de contenido de violencia en los videojuegos los resultados mostraron que un mayor número de adolescentes reportó que utiliza juegos con un nivel medio de violencia, seguidos de aquellos que mencionaron jugar con los que tienen niveles bajos y en tercer lugar, se encontraron los jóvenes que prefieren los juegos con altos niveles de violencia (ver figura 1).

Figura 1. Niveles de violencia en el contenido de los videojuegos.



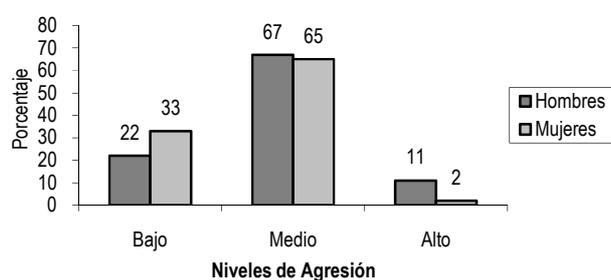
En la figura 2, se observa que al hacer la comparación entre hombres y mujeres en los niveles de violencia, en los hombres se encontraron un mayor número de sujetos con niveles altos de ésta (5.6%) en contraste con las mujeres (2.2%); por lo que respecta a las mujeres, se observó un mayor número de mujeres con niveles bajos de violencia (69.6%) en comparación con los hombres (64.8%). Sin embargo, la relación entre violencia y sexo no fue significativa ( $X^2=0.74$ ,  $p>.05$ ).

Figura 2. Niveles de violencia en el contenido de los videojuegos por sexo.



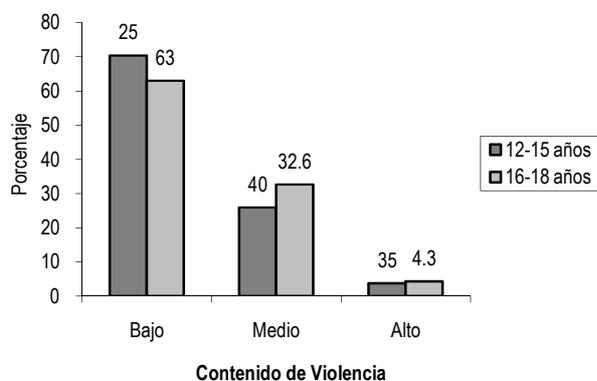
Por lo que respecta a los niveles de agresión entre hombres y mujeres, los resultados mostraron que un mayor porcentaje de mujeres presentaron niveles bajos de agresión (33%) en contraste con los hombres (22%). No obstante, esta relación no fue significativa ( $X^2=3.83$ ,  $p>.05$ ). En cuanto a los niveles altos de agresión, un porcentaje mayor de hombres (11%) presentaron este nivel que de mujeres (2%).

**Figura 3.** Niveles de agresión por sexo.



En la figura 4, se observa que un porcentaje mayor de jóvenes de 12 a 15 años obtuvieron niveles bajos de violencia (70.4%) en comparación con los de 16 a 18 años (63%). En el nivel medio, se encontró un mayor número de adolescentes de 16 a 18 años (32.6%) en contraste con los de 12 a 15 años (25.9%). Esta relación entre niveles de violencia y los grupos de edad no fue significativa ( $X^2=0.51$ ,  $p>.05$ ).

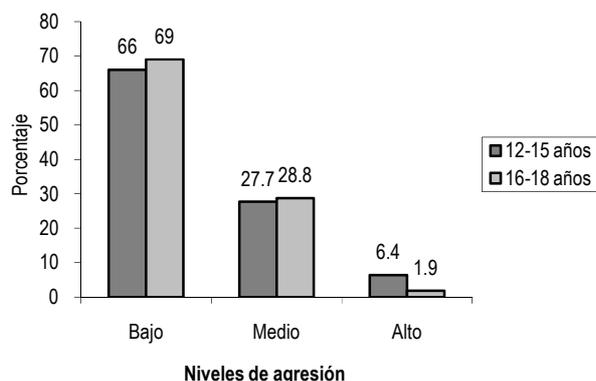
**Figura 4.** Niveles de violencia en el contenido de los videojuegos por edad.



En cuanto a los niveles de agresión por grupo de edad, no hubo una relación significativa ( $X^2=5.1$ ,  $p>.05$ ). Los

hallazgos mostraron que un mayor número de adolescentes de 12 a 15 años obtuvieron niveles altos (6.4%) en comparación con el otro grupo de edad (1.9%) (ver figura 5).

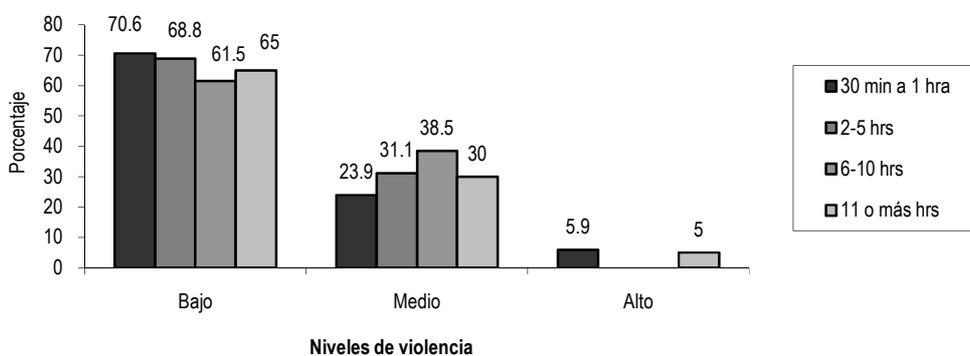
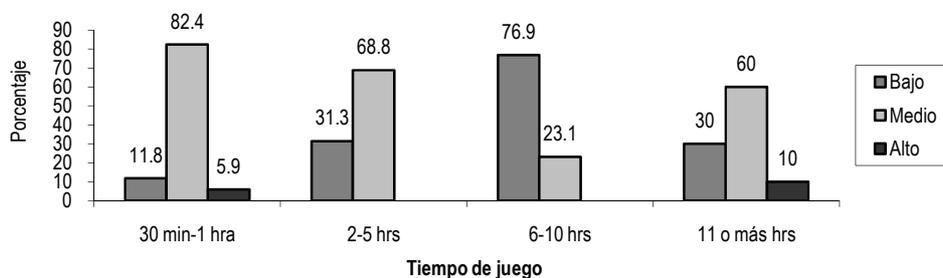
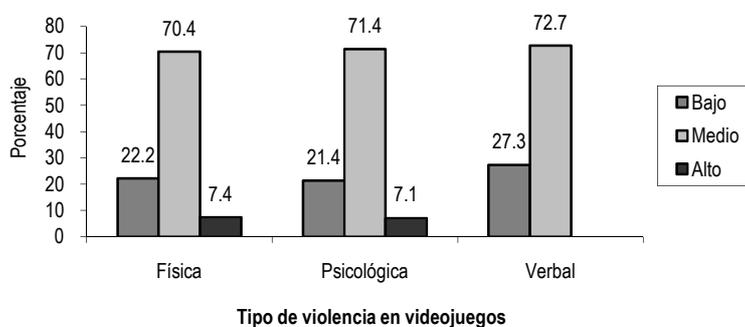
**Figura 5.** Niveles de agresión por edad.



En la figura 6 se observa que no hay una relación significativa ( $X^2=3.3$ ,  $p>.05$ ) entre el tiempo de juego y el nivel de violencia. Ya que en el nivel alto de violencia se encontró un 5.9% de los jóvenes que reportaron jugar menos horas, y en segundo lugar, se encontró a los informaron que juegan de 11 horas o más (5%).

Como se aprecia en la figura 7, los jóvenes que juegan 11 horas o más presentan un nivel más alto de agresión (10%), en comparación con los jóvenes que juegan menos horas. No obstante, no fue significativa la relación ( $X^2=10.8$ ,  $p>.05$ ). El nivel medio de agresión se reporta en 82.4% en los sujetos que juegan una hora o menos y disminuye hasta 60% en los sujetos que juegan 11 o más horas.

Por lo que respecta a los niveles de agresión y el tipo de violencia que contiene el videojuego, los resultados mostraron que no existe una relación estadísticamente significativa ( $X^2=2.96$ ,  $p>.05$ ), ya que en general en los tres tipos de violencia se encontraron niveles medios de violencia (de 70.4% a 72.7%). Sin embargo, donde se detectó un mayor número de jóvenes con niveles altos de agresión fue en aquellos que mencionaron que los videojuegos que emplean tienen violencia física (7.4%) pero se encontró un porcentaje similar (7.1%) para los adolescentes que mencionaron la violencia psicológica, es decir, que solo en aquellos que reportaron violencia

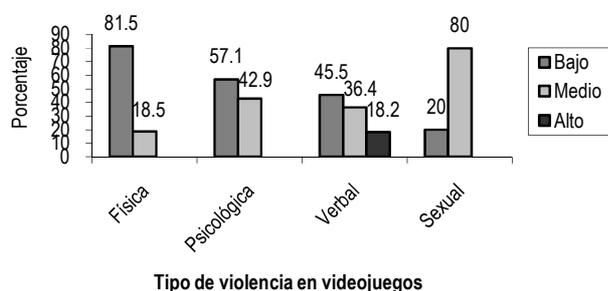
**Figura 6.** Niveles de violencia por horas de juego semanales.**Figura 7.** Tiempo de juego y agresión**Figura 8.** Nivel de agresión por tipo de violencia del videojuego utilizado.

verbal en los videojuegos no presentaron niveles altos de agresión (ver figura 8).

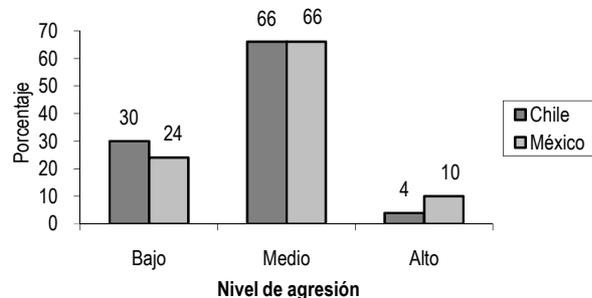
En cuanto a la relación entre los niveles de violencia de los jóvenes por el tipo de violencia presente en los videojuegos (ver figura 9), los resultados mostraron una relación estadísticamente significativa ( $X^2=17.3$ ,  $p<.05$ ), donde se encontró un mayor porcentaje de jóvenes con violencia alta (18.2%) fue en aquellos que mencionaron utilizar videojuegos que contienen violencia verbal.

Al comparar los niveles de agresión entre México y Chile (ver figura 10), los resultados mostraron que un porcentaje mayor de jóvenes chilenos obtuvieron puntajes bajos en la agresión (30%) en comparación con los mexicanos. Con niveles altos de agresión, se encontraron un mayor número de adolescentes mexicanos (10%) que de chilenos (4%). Esta relación no fue significativa ( $X^2=1.6$ ,  $p>.05$ ).

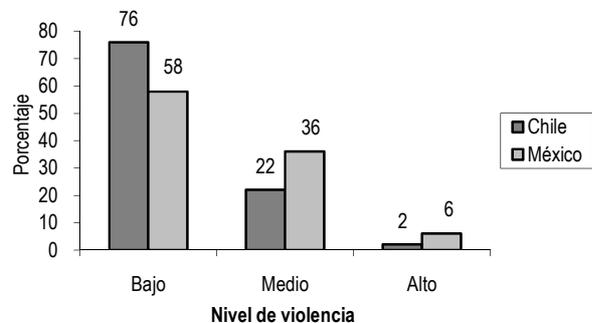
**Figura 9.** Nivel de violencia por tipo de violencia del videojuego utilizado.



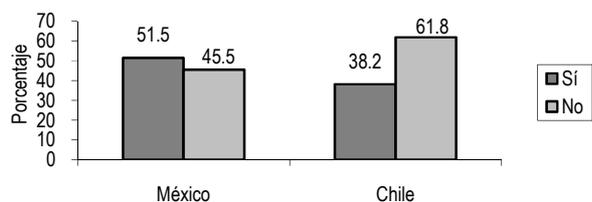
**Figura 10.** Nivel de agresión por país.



**Figura 11.** Nivel de violencia por país.



**Figura 12.** Utilización de videojuegos agresivos/violentos por país.



Sobre los niveles de violencia en ambas poblaciones (ver figura 11), los resultados mostraron que no existe una relación significativa ( $X^2=3.6$ ,  $p>.05$ ) entre estas variables; sin embargo, los hallazgos mostraron que fue mayor el porcentaje de jóvenes chilenos que obtuvieron niveles bajos de violencia (74%) en comparación con los mexicanos. En cuanto al nivel medio y alto, se encontró un mayor número de adolescentes mexicanos que chilenos.

Por lo que respecta a la relación entre el uso de juegos agresivos/violentos y el país de origen, no se encontró una relación estadísticamente significativa ( $X^2=2.5$ ,  $p>.05$ ). En la figura 12 se observa que en México aproximadamente la mitad de los jóvenes reportaron que si utiliza este tipo de juegos, mientras que en Chile fue menor el porcentaje de jóvenes.

Al hacer la comparación por grupo de edad y país en cuanto a los niveles de violencia (ver tabla 1), los resultados mostraron que en las dos poblaciones el mayor porcentaje de los adolescentes obtuvo niveles bajos de violencia, sin embargo, estos porcentajes fueron mayores en los chilenos ( $X^2=1.23$ ,  $p>.05$  para Chile,  $X^2=1.67$ ,  $p>.05$  para México).

En cuanto a los niveles de agresión por grupo de edad y país (ver tabla 1), los hallazgos indicaron que la mayoría de los jóvenes obtuvieron niveles medios de agresión ( $X^2=0.92$ ,  $p>.05$  para Chile,  $X^2=0.14$ ,  $p>.05$  para México), no obstante, el porcentaje más alto de adolescentes con niveles altos se presentó en los mexicanos de 16 a 18 años (14%), mientras que el porcentaje más bajo lo obtuvieron los chilenos de 12 a 15 años (3%).

## Discusión.

Con base a los resultados encontrados se puede mencionar que una cuarta parte de los adolescentes mencionó que prefiere los videojuegos con alto contenido en violencia. Se encontró una relación entre el tiempo de juego y la agresión, donde los jóvenes que reportaron jugar de 11 horas a más presentaron un nivel alto de agresión en comparación a los

Tabla 1. Niveles de violencia y agresión por país y por edad.

	Chile		México	
	12 a 15 años	16 a 18 años	12 a 15 años	16 a 18 años
	%	%	%	%
<b>Violencia</b>				
Bajo	71	83	68	50
Medio	26	17	27	43
Alto	3	---	5	7
<b>Agresión</b>				
Bajo	34	22	36	14
Medio	63	72	59	72
Alto	3	6	5	14

que informaron jugar menos tiempo. Otro aspecto que sería importante examinar y que no se abordó en el presente estudio es si existen diferencias significativas en el tiempo de juego entre hombres y mujeres, ya que de acuerdo con De Cos, García, Mus, Neira y Sobrino (2005), los varones invierten un mayor número de horas que las mujeres.

Asimismo, los resultados mostraron que los jóvenes que obtuvieron mayores niveles de agresión fueron aquellos que consideran que el videojuego de su preferencia contiene agresión de tipo verbal. Por lo que se podría inferir que los juegos que contengan este tipo de agresión contribuirán negativamente en el desarrollo de conducta agresiva en los jóvenes.

Por otra parte, en los resultados del estudio comparativo entre Chile y México se puede destacar que en el nivel de agresión por país, los adolescentes mexicanos presentaron mayores niveles de agresión en comparación con chilenos.

En cuanto a la relación entre la edad y el país en los niveles de agresión, los hallazgos mostraron que la mayoría de los jóvenes de 16 a 18 años que presentaron un nivel de agresión alto son de la población Mexicana. En el nivel de violencia por edad y país, en el grupo de edad de 16 a 18 años se encontró que todos los jóvenes que presentaban niveles altos de violencia, eran del grupo de adolescentes mexicanos.

De acuerdo con los resultados obtenidos, el género de los jóvenes parece ser una variable en la cual si hay

diferencias en cuanto a los niveles tanto de agresión como de violencia, esto debido a que en ambas variables, los hombres fueron quienes obtuvieron mayores puntajes en contraste con las mujeres, lo cual concuerda con previas investigaciones (Cooper y Mackie, 1985; De Cos, García, Mus, Neira y Sobrino, 2005), quienes sugieren que existen diferencias en cuanto al efecto que tiene la exposición de los videojuegos violentos en los niveles de agresión, así como en el tipo de juegos de elección, motivo por el cual se sugiere que para futuras investigaciones se examinen por separado a hombres y mujeres.

## Referencias.

- American Academic of Pediatrics. (2001). Media Violence. *Pediatrics*, 108(5), 1222-1226.
- Anderson, C.A., & Bushman, B.J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, psychological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Anderson, C.A., & Dill, K.E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 772-790.
- Anderson, C.A., & Ford, C. A. (1986). Affect of the game player: Short-term effects on highly and mildly aggressive video games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 2, 4, 390-402.
- Cooper, J., & Mackie, D. (1985). Tow Survies of Computer-related attitudes. *Sex Roles*, 13, 215-228.
- De Cos A., García, C., Mus, C., Neira, N., y Sobrino, O. (2005). Educación en la violencia, influencia de videojuegos o programación violenta en niños y adolescentes. *Interpsiquis*, 1-2.
- Dominic, J. R. (1984). Video Games, television violence, and aggression in teenagers. *Journal of Communication*, 34, 136-147.
- Estallo, J.A. (1997) *Psicopatología y Videojuegos* Instituto Nacional de Psiquiatría: Madrid, España. Extraído de internet el 5 de septiembre de 2008: [www.ub.es/personal/videoju.htm](http://www.ub.es/personal/videoju.htm)

- Muñoz, F. 2005. Impacto de las pantallas, televisión, ordenador y videojuegos. *Pediatría integral*, 10(4), 9-14.
- Sylver, S., Jang, M., & Williamson, P. (1987). Social impact in video game play. En G. A. Fine (ed), *Meaningful Play, Playful Meaning*. Champaign: Human Kinetics.