

## **Los videojuegos y su posible influencia en la agresión reactiva. Estudio con perspectiva de género, en la comunidad de Pantanal, Nayarit**

### **The influence of video games on reactive aggression. A Community study with Genre Perspective, of Pantanal, Nayarit**

Ma. del Rocío Figueroa Varela<sup>1</sup>

Elena Isabel Zavala Vizcarra<sup>2</sup>

*Universidad Autónoma de Nayarit*

*México*

#### **Resumen**

Los videojuegos son una realidad virtual, su exposición frecuente puede ejercer influencia en las respuestas agresivas e identidad de la niñez. El Grand Theft Auto (GTA) no es un videojuego apto para menores por su gran contenido de violencia; sin embargo, es uno de los más populares entre los niños de una comunidad rural de Nayarit, México. Las conductas agresivas reactivas son las que se derivan como respuesta a una amenaza o agresión percibida. La agresión proactiva es calculada y efectuada intencionalmente para resolver conflictos u obtener recompensas. A través del cuestionario de agresión reactiva-proactiva se revisó si había diferencias en los puntajes después de jugar videojuegos violentos como GTA o no violentos. El análisis de los resultados a través del método de Kruskal Wallis indica que no hay diferencias significativas entre los grupos en la agresión total (0.474) y conductas agresivas de tipo reactivo (0.374). La que tiene mejor significancia (0.366) es la agresión de tipo proactiva, aunque no es concluyente la influencia del juego. Los niños tienen más alto puntaje en la agresión proactiva que las niñas, esto implica que las identidades masculinas en formación pueden asociar la agresión como atributo de género.

---

1 Maestra en Terapia Gestalt. Adscripción Universidad Autónoma de Nayarit. Contacto: marofiva@hotmail.com

2 Licenciada en Psicología

**Palabras clave:** *conductas de agresión, videojuegos, niñez, violencia.*

### **Abstract**

Video games are a virtual reality; frequent exposure can influence on aggressive responses and identity of children. The Grand Theft Auto (GTA) is a video game suitable for children and popular among them in a rural community of Nayarit, Mexico. Reactive aggressive behaviors are arising in response to a perceived threat or aggression. Proactive aggression is calculated and intentionally made to resolve conflicts or get rewards. Through the application of the Questionnaire Reactive-Proactive Aggression is reviewed whether there were differences in the scores after playing violent games like GTA or nonviolent. The analysis of the results through the Kruskal Wallis method indicate no significant differences between groups in total aggression (0.474) and reactive aggressive behavior type (0.374). Which has better significance (0.366) is proactive type aggression, but the influence of video game is not significant. Boys have the highest score on proactive aggression than girls, this implies that masculine identities in formation can associate aggression as gender attribute.

**Key Words:** *agresive behavior, videogames, childhood, violence.*

### **Introducción**

La violencia en México está en escalada. En cada uno de los rincones de nuestro país, la violencia social es objeto de los comentarios cotidianos entre la ciudadanía. La violencia en Nayarit también se ha incrementado. Según el INEGI en 2009, dada la tasa de homicidios registrados por cada 100 mil habitantes, Nayarit ocupaba el 4to lugar con más asesinatos en los últimos 5 años, pero esta tasa se duplicó, pues en 2011 registró 587 homicidios (INEGI, 2012).

Las estadísticas de la violencia de género también indican que en Nayarit, los índices de violencia comunitaria en contra de las mujeres, va en aumento, ya que en el 2006 ya se registra que el 39.47% de las mujeres mayores de 15 años la ha padecido, 35.1% ha sufrido de abuso sexual y de intimidación, en un 91.6%. Datos que son ligeramente más bajos que los registrados a nivel nacional, pero que aún así son alarmantes. En cuanto a la violencia escolar, el 14 % de nayaritas reporta haberla sufrido, cuando a nivel nacional se tiene el registro en el mismo periodo de 15.6% (INEGI, 2009).

Es bien conocido que no es lo mismo hablar de sexo que de género; no obstante, vale la pena destacarlo para efectos de este artículo. Cuando se habla de sexo se alude a la característica biológica de ser hombre o mujer. No obstante, si se quiere referir al género se habla sobre cómo la cultura influye para que se estructure el deber ser masculino y femenino, construyendo roles, identidades, sentidos y conciencia individual que de sí mismas tienen las personas, como varón o como mujer (Aparisi, 2009). Estas identidades se manifiestan a los demás en lo que se dice y ejecuta en la vida cotidiana. Desde la perspectiva de género, se analizan los datos y hallazgos

que se efectúan en las investigaciones, a través de esta categoría analítica de género (Cordero, 2009), con el fin de establecer que existen políticas e imaginarios colectivos, en donde la construcción social se refiere a modos diferenciados y desiguales de dominación y discriminación, en donde se adscriben estos géneros; por la práctica cultural particular, posibilitan o limitan el pleno desarrollo como seres humanos.

En este proceso identitario y si todos y todas construimos la cultura, se tendría que preguntar qué se hace para construir una cultura donde la violencia se naturaliza, en donde los datos anteriormente presentados se perciben lejanos al espacio vital de la ciudadanía que sólo agradece que el hecho violento no les ocurra.

### **Las conductas violentas y agresivas**

Los medios de comunicación muestran modelos que no sólo convierten en héroes a los que infligen nuestros derechos, sino que exponen con crudeza los detalles de los hechos violentos. La violencia comunitaria, escolar, intrafamiliar aparece en nuestro entorno, es mostrada como si fuera parte inherente al ser humano: que hay “unos o unas” que “nacieron” violentos. Sin embargo esto no es así. La agresión es una emoción que sí está en nuestro equipaje biológico, mas no así la violencia. La violencia es parte de la búsqueda de control, del poder y del miedo. Se tiene que hacer una distinción clara en el sentido de que la agresión tiene una función biológica, para la defensa del peligro que acecha a los humanos. De esta forma es necesario que cada persona conozca y sepa manejar su agresión. Sin embargo, cuando la agresión tiene el deseo de dañar, matar o destruir tanto a nivel físico como psicológico en forma intencionada, se habla de violencia (Ostrosky, 2011). La agresión puede ser de dos tipos: *agresión reactiva* y *agresión proactiva*. La primera se refiere a las conductas que se suscitan como reacción impulsiva a una provocación o a una amenaza percibida, real o imaginada. La agresión proactiva alude a las acciones agresivas desencadenadas intencionalmente para resolver conflictos o para conseguir beneficios, recompensas o refuerzos valorados por el agresor. No implica emocionalidad explosivas, sino planeación de la conducta a efectuar (Andreu, Peña, y Ramírez J., 2009; Navarro, 2009).

Las dos formas de agresión han sido vinculadas a diferentes experiencias de socialización, por ejemplo, la agresión reactiva se asocia a un estilo parental autoritario, relaciones familiares empobrecidas y la falta de control e implicación en los procesos educativos. La agresión proactiva se relaciona a la exposición a modelos agresivos dentro de un ambiente familiar donde se valora la agresión como un modo de resolver los conflictos y conseguir los objetivos personales así como a un ambiente social empobrecido. El paso de un tipo a otro de agresión podría deberse a que el sujeto entiende que la agresión sigue siendo útil para alcanzar sus objetivos, lo que es reforzado

por el contacto y relación con otros iguales que estimulan su uso, haciendo que la evaluación cognitiva de la conducta agresiva siga siendo positiva. De hecho, la agresión en ocasiones sirve para objetivos adaptativos, como por ejemplo en el acoso escolar.

La violencia puede aparecer con diferentes manifestaciones de acuerdo a la evolución de la estructura social y tendrá diferentes tipos de conductas en las cuales se engargen, pero la construcción de las reglas sociales que regulan la convivencia, son parte del proceso de educación de todas las personas. Luego entonces, debemos buscar en dónde o cómo incidir, para disminuir las conductas violentas. Calvo Salvador y Rodríguez-Hoyos (2012) acotan que el género es una variable fundamental para entender la violencia en las organizaciones educativas, en donde el modelo de identidad masculina para la resolución de conflicto está asociada a la violencia. Así también, comentan que la imagen del mundo es socializado a través de otros elementos que funcionan como currículum paralelo y no sólo desde las instituciones educativas. En las industrias culturales, en donde sitúan a los videojuegos, se pueden encontrar reproducciones de estereotipos de género.

### **Los videojuegos: ¿son sólo una diversión intrascendente?**

En lo general, la televisión devino en relación al entretenimiento de diferentes segmentos de la población, en consolas y otras construcciones electrónicas complejas que son ofrecidas al consumidor, especialmente a los más jóvenes, como las panaceas para ingresar al mundo moderno, al menos en forma virtual. De allí que la aparición de videojuegos sea un gran éxito comercial que se propone como una alternativa para la recreación tanto de la infancia como de las personas adultas. En la actualidad, el disfrute de los videojuegos conforma una de las actividades lúdicas más atractivas de la juventud, tanto por el interés como por el tiempo invertido. Se estimó que en 2008, las ventas de estos productos ascendieron a 47 mil millones de dólares, de los cuales México participó con 13 millones de consolas de videojuegos y ventas por \$820 millones de dólares (Piedras, 2012). En México, al 2011, el mercado de videojuegos ganó 1.2 billones de dólares, mostrando un incremento del 46.4% (380 millones), respecto al 2008 (Newzoo, 2011). En México, 22 millones de personas de entre 10 y 65 años se encuentran activos en internet; de los cuales, 16 millones son video jugadores. Se estima que de las personas que están inmersas en los videojuegos, 230 mil son mujeres y representan un 14.54% de la población. El tiempo que se dedica a los videojuegos oscila entre 29 millones de horas por día en distintos dispositivos: internet, consolas especialmente diseñadas y que están en el hogar o en diferentes negocios o establecimientos (Newzoo, 2011).

Es importante mencionar que todas estas cifras que hablan acerca del mercadeo de videojuegos, son las cifras que se pueden llamar “oficiales”, pues son el registro de ventas en establecimientos legalizados y el número

de los video jugadores aquí mencionados son los registrados por la internet. La cifra de videojugadores no registrados se puede considerar que es mucho mayor. Pero si recordamos que México padece del problema de la “piratería” ¿cómo o en dónde se podrán tener datos de quienes consumen juegos clonados en el negocio de la piratería?, la respuesta a esta interrogante nos llevaría a dar cuenta de la gran penetración que tienen estos dispositivos en las familias mexicanas.

Los videojuegos y la televisión comparten de hecho numerosas características. Ambos medios tienen valor de entretenimiento y contenidos similares: acción, ritmo y cambio visual. De acuerdo con estudios mediáticos, los videojuegos sumergen a quienes se involucran en un mundo que no es real pero que sí es fascinante. Si es violento, produce una sensación de protección ante los riesgos que implicaría efectuar las acciones violentas fuera del campo virtual. Esto puede conducir a la disminución a la intolerancia a la frustración y a la búsqueda de gratificación inmediata de su conducta y a percibir el mundo de las reglas sociales como intolerante e inadecuado para su manipulación (De Miguel, 2006).

La sociedad se ha ido habituando a los videojuegos, y a su creciente complejidad técnica de los juegos y de sus soportes informáticos. Los videojuegos pueden ser un recurso didáctico para la educación, al ser potencializadores del desarrollo o para la recuperación de habilidades físicas y cognitivas, a través de interacción lúdica con softwares diseñados para tal fin. Estos videojuegos tienen en común que son impredecibles, alta velocidad de estímulos a ser percibidos y con los cuales interactuar, y la elección de múltiples planes de acción (Oei y Patterson, 2013). Los videojuegos, en tanto juegos, son un acto creativo, ficticio y experimental para los niños, que significa seguir reglas que reflejan los valores de la sociedad y sus diferentes organizaciones e instituciones, de manera explícita e implícita (Sedeño, 2010). Al ser de modalidad interactiva, pueden ir desde una manipulación aleatoria hasta la construcción de nuevos mensajes que retan la cognición de quienes lo juegan. Provoca placer encontrar las estrategias para resolver las situaciones que se plantean, lo que hace que las personas se motiven para continuar con la conducta de juego. Pero, se hace más difusión y comercialización de aquellos programas que tienen alto contenido de violencia, al ser los más demandados comercialmente. Por lo tanto, pueden tener un potencial como inductores de conductas violentas y agresivas, si los mensajes o programas tienen alto índice de agresión. Los adultos tienen mayores recursos psicológicos para discernir la realidad de la fantasía; sin embargo, las y los niños de acuerdo a su nivel de desarrollo cognitivo, pueden tener mayor influencia en su conducta a través del proceso de interacción con esta realidad al cuál se someten, al participar en los videojuegos con contenido violento.

### **La influencia de los videojuegos en la conducta infantil**

Se han hecho estudios de revisión sistemáticos sobre la influencia de los videojuegos en la conducta infantil, como el de Tejeiro, Pelegrina y Gómez (2009) o el que se cita previo a una investigación empírica, como se encuentra en el documento de Boyce, Schandign, Backschelder y Keller-Margulis (2012). En ambos documentos queda de manifiesto que la agresión de la conducta infantil y su relación con los videojuegos ha sido estudiada, pero que no se han llegado a resultados concluyentes, ya que se tiene datos que indican que si bien hay asociación de estas dimensiones al hacerse investigaciones de tipo transversal, son escasas las investigaciones de tipo longitudinal, por lo que la misma maduración e infinidad de otros aspectos y factores, intervienen para que se mantenga o no la conducta de agresión en la infancia.

En un estudio hecho por Tear y Nielsen (2013), no encontraron una relación entre la disminución de la conducta prosocial, con la interacción con juegos violentos y considera que anteriores estudios que informan sobre el incremento de agresión, pueden ser sobrevaluados. El proceso para que se ocurra la conducta agresiva como de colaboración incluye procesos de aprendizajes de corto y largo efecto. Desde la infancia aprendemos cómo percibir, interpretar, juzgar y responder a los eventos de nuestro ambiente social. Si en el día a día observamos y establecemos la interacción con las otras personas, ya sean reales, como padres ó hermanos, o bien virtuales, a través de los videojuegos, cada episodio o momento creará un esquema de interacción social. De esta forma, cada episodio de video juegos violentos es un ensayo de la construcción social.

Díez Gutiérrez (2009), comenta que los videojuegos se han convertido en una poderosa herramienta de socialización de los valores predominantes de una cultura. A través del análisis de 250 videojuegos, revisa que están pensados en la socialización de un mundo violento para los hombres, con sexismo implícito, en donde dominar es el objetivo primordial y lo femenino se asimila como debilidad, cobardía y conformismo. Por ello, es común encontrar que los niños son más afectos a los videojuegos violentos que las niñas, y que las niñas encuentren en esos videojuegos modelos que enfatizan la objetivación corporal como medios para seducir a los hombres. Bueno Doral y García Castillo (2012) agregan que los videojuegos violentos transmiten modelos simbólicos sobre lo masculino y femenino a través del lenguaje bélico que tiene la función de exaltar valores patriarcales. Los niños y niñas a través de identificarse con diferentes personajes de los videojuegos, tienen una expresión cultural que abarca interactividad, repetición, proceso y ejecución. Beck, Boys, Rose y Beck (2012), en una investigación experimental encontraron que un videojuego devaluatorio sexista sobre la mujer o uno de violencia expresa hacia la mujer, incrementa significativamente la aceptación del mito de que la mujer desea ser raptada o violentada, por los hombres participantes, pero no así en las mujeres participantes

en el estudio. Al crearse estructuras a través de los episodios o niveles de los videojuegos, más complejas y diferenciadas en los episodios mediáticos, y “subir de nivel” al estar una y otra vez jugando, las identidades que se están viviendo a través de los videojuegos pueden permear a la subjetividad de los y las niñas, formando personalidades y conductas agresivas con las cuales se interactúa con los demás. Así, los personajes violentos que se observan con conductas habituales y “naturales” y la automatización de las conductas violentas aprendidas se automatizarían y se podrían volver parte del esquema cognitivo y actitudinal de las personas.

### **El Grand Theft Auto. Un videojuego violento**

Uno de los videojuegos más populares entre los menores es el juego denominado Grand Theft Auto (GTA). El juego “GTA Vice City” es un juego clasificación M, el cual es apto para público de 17 años en adelante, y en 2003 fue catalogado el juego del año. Es un juego versátil por su adaptación a múltiples dispositivos, entre ellos las llamadas “maquinitas” que son consolas de gran tamaño en donde se deposita una cierta cantidad de dinero para tener acceso al videojuego. Por lo general, estas maquinitas se compran o rentan por diferentes comercios y son de fácil acceso para los menores. El juego transporta al videojugador a los 80’s, a una ciudad llamada Vice City, donde predomina un ambiente urbano–playero con un estilo norteamericano. Los edificios, los personajes, los automóviles y la música del juego son pertenecientes a la época. Las misiones que se tienen que efectuar están relacionadas con asesinar, robar, extorsionar, destruir o participar en toda suerte de actos ilegales.

La salud del protagonista se ve reducida con los disparos recibidos, golpes de otros personajes, o caídas de grandes alturas. Las estrellas indicadoras de delitos solo son recibidas si un policía vio el acto, homicidio de un policía o lo que la misión lo requiera. Dependiendo del número de estrellas es la atención que se recibirá por parte de la policía. El avance y gane del juego es mediante misiones que son otorgadas por los personajes principales, de esta manera el protagonista obtiene dinero que puede invertir en la compra de establecimientos y negocios que conforme el juego avanza, le proporcionarán ganancias extra. Otra forma de conseguir dinero fuera de una misión es el asesinato de civiles, que al darles muerte se les despoja de sus pertenencias. En lo general, los personajes varones muestran conductas de agresividad activa y destructora. Constantemente durante el juego se observa a la mujer como objeto sexual; un ejemplo de esto es la “renta” de prostitutas, las cuales durante el préstamo de sus servicios elevan el nivel de salud del protagonista en 25 puntos. Sólo hay dos mujeres co-protagónicas: una de ellas es la figura del símbolo sexual ninfomaniaca que puede ser violentada; la otra es una mujer que tiene conductas criminales, que está representada como un ser amorfo y sin cabello.

### **La comunidad rural de Pantanal, Nayarit**

A través de prácticas de campo en la comunidad rural de Pantanal, Nayarit, se percibió, que la niñez tiene acceso directo a diferentes tipos de elementos de socialización, además de su familia y entorno educativo, en donde la televisión y los videojuegos forman parte de su vida cotidiana. En esta comunidad, de 711 hogares, se cuenta aproximadamente con 95 viviendas con computadora (13%), y con una televisión el 97% de estas familias (PueblosAmerica.com, s/f). Estos datos coinciden con la vertiginosa evolución de la tecnología informática del siglo XX y en la penetración de la globalización en la cultura mexicana, en donde hay mayor acceso a diferentes aparatos electrónicos y software para la población, aunque los otros servicios básicos como drenaje y alumbrado público no existan.

La niñez y juventud del poblado de Pantanal, cercano a la ciudad de Tepic, está inmersa en la cultura tradicional. En este pueblo, como en muchos otros, las fuentes de empleo son escasas, pero las ilusiones son muchas, y se tienen dos perspectivas latentes: la migración hacia “el sueño americano” o el ingreso a los diferentes “negocios” del narcotráfico. En esta comunidad se han dado diferentes hechos violentos, los más connotados fue un enfrentamiento entre sicarios, el 9 de octubre de 2010 (Tello, 2010) y el 28 de enero de 2011 (SIPSE.COM, 2011). Los narcocorridos hacen alusión a la violencia social que existe en la zona y en los cotilleos del pueblo se reconoce la existencia de esta problemática. No aparece en el horizonte de las niñas y niños posibilidades concretas para la movilidad social, aunque la comunidad cuenta con instalaciones para ofrecer la educación básica hasta la preparatoria. Para actividades recreativas, se tiene una cancha de fútbol, una de básquetbol y tres comercios que ofrecen el entretenimiento con videojuegos.

Revisando la alta popularidad de los videojuegos en el pueblo de Pantanal Nayarit, la pregunta de esta investigación giró en torno la influencia del juego “Grand Theft Auto: Vice City” en la formación de conductas agresivas en las niñas y niños. Para ello se estableció el objetivo de determinar el tipo y nivel de agresión en los niños y las niñas, que eran jugadores de videojuegos de contenido violento como el GTA y de los niños y niñas que no lo jugaran. Los resultados de este estudio fueron parcialmente presentados en el IV Coloquio Economía y Cultura Para La Vida; Bases para Construir Equidad de Género en Morelia Michoacán (México), en 2012.

### **Método**

La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y transversal. El diseño pre-experimental del estudio de caso de una sola medición, consistió en exponer a los y las niñas a la interacción de video juegos violentos o no violentos y aplicar un cuestionario para detectar nivel y tipo de agresión, después de haber jugado en el juego asignado.



La muestra de este estudio fueron el total de los 30 niños y 31 niñas asistentes al 6° año, sección A y B en la escuela primaria Prisciliano Sánchez de la comunidad de Pantanal, Nayarit, México.

Los instrumentos utilizados fueron a) cuestionario para determinar el grado de conocimiento e interacción que tenían los y las menores sobre el juego GTA, de respuestas cerradas; b) Cuestionario de Agresión Reactiva-Proactiva, previamente adaptado para su aplicación en niños, con el fin de determinar las conductas que serían consideradas como violentas. El cuestionario fue elaborado por Raine (2006, como se cita en Andreu, et al. 2009). Es de tipo autoadministrado con respuestas estilo Likert de tres opciones para determinar la frecuencia de las conductas de agresión proactiva o reactiva que reportan sentir o haber actuado en alguna situación. Se reporta un coeficiente alpha de Cronbach en la escala total 0,91. En las sub-escalas de agresión reactiva presenta alpha = 0,84 y en la proactiva alpha = 0,87 (Andreu, et al. 2009).

Se utilizaron 5 sets de dispositivos informáticos de consolas de Play Station y Lap Tops, que se ubicaron en un salón de clases que fue destinado para ello. Los videojuegos fueron el Grand Theft Auto y el Kirby Super Star. El videojuego elegido como no violento y sin estereotipos de género acusados, fue el denominado Kirby Super Star Ultra. Este es un juego clasificación E para mayores de 6 años donde el protagonista es un extraterrestre redondo con coloración rosa y forma asexual. Los puntajes a ganar giran alrededor de aventuras para conseguir alimento o viajar a diferentes planetas. Cuando tienen adversarios buscan encontrar el “porqué” les agreden para resolver el conflicto.

Por cuestiones éticas se determinó que aquellos menores que no habían jugado videojuegos violentos no serían expuestos a este tipo de interacciones, por lo tanto la conformación de grupos sería intencional de acuerdo a su grado de conocimiento o interacción con el videojuego, por ello el procedimiento inició con la determinación de qué niños y niñas tenían interacción con el juego GTA, la frecuencia con que jugaban y en dónde lo hacían. De esta forma, niñas y niños que comentaban conocer y jugar al juego de GTA se les asignó al denominado grupo A, para que jugaran este videojuego. A los y las menores que no conocían ni jugaban GTA se les integró al denominado grupo B al cual se invitó a jugar videos con contenido no violento. Los permisos para que los niños participaran en la investigación fueron solicitados a los y las jefes de familia o tutores de los infantes, explicándoles los fines de la investigación y el cómo se llevaría a cabo. El total de seleccionados para el grupo Kirby fue de 2 hombres y 15 mujeres de los cuales se autorizó a participar a los 2 hombres y a 9 mujeres. Para el grupo GTA se invitó a 12 niñas y 28 niños de los cuales se les autorizó a 3 mujeres y 13 hombres. El objetivo de la investigación ya había sido planteado a las autoridades de la escuela primaria, quienes dieron su anuencia y colaboraron en el desarrollo de la investigación.

Conformados los grupos A y B, se procedió a invitar a los niños y niñas para que participaran en la investigación. Se les incluía en pequeños grupos de 5 participantes y se les solicitaba que jugaran el videojuego designado de acuerdo a su grupo muestral. El tiempo de juego fue de 30 minutos ininterrumpidos. Al terminar el tiempo se aplicó el instrumento para la detección de rasgos de agresión reactiva y proactiva. Cabe aclarar que la ubicación y acomodo de las máquinas (Play Stations y Lap Tops), fue con la distancia suficiente para que no pudieran observarse entre sí los menores con el fin de no generar competencia entre ellos y controlar esta variable.

### **Resultados y discusión**

De los principales datos encontrados y que fueron analizados mediante el paquete estadístico SPSS v21, se obtiene que 55 (90%) del total de menores y 84% de las niñas y 97% de los niños gustan de los videojuegos. El 82% de los menores poseen videojuegos en casa (27 niños y 23 niñas). La utilización de videojuegos en la renta de maquinitas mostró un mayor índice en los hombres con 23 casos mientras que sólo 11 mujeres afirmaron utilizar ese servicio, lo que representa el 56% de menores encuestados. En específico sobre el juego GTA se apreció que los niños son quienes más conocen y juegan este videojuego, como se muestra en la Tabla 1, esto es acorde a lo encontrado por Díez Gutiérrez. (2009).

Tabla 1. Menores que conocen y juegan el videojuego Grand Theft Auto (GTA)

	Total menores <i>n</i> = 61	Niños (%) <i>n</i> =30	Niñas (%) <i>n</i> =31
Conocen juego	51 (84%)	28 (93%)	23 (74%)
Poseen en casa	49 (80%)	20 (67%)	10 (32%)
Gustan jugar	43 (70%)	28 (93%)	15 (48%)
Juegan en casa	24 (39%)	18 (60%)	6 (19%)
Rentan	34 (56%)	23(77%)	11(35%)
Completan misiones	13 (21%)	12(40%)	1(3%)
<b>Frecuencia de juego:</b>			
Diario	10 (16%)	10 (33%)	0
una vez a la semana	22 (36%)	15 (50%)	7 (23%)
una vez al mes	12 (20%)	3 (10%)	9 (29%)
Nunca han jugado	17 (28%)	2 (6.6%)	15 (48%)

Fuente: elaboración propia a partir de los datos obtenidos

La confiabilidad del instrumento para la medición de tipo de agresión manifestada por los participantes, obtenida mediante alpha de Cronbach

arroja un puntaje de 0.882 para la escala total. En el factor de agresividad reactiva se obtiene  $\alpha = 0.695$  y para agresividad proactiva  $\alpha = 0.895$ . Esto indica que los datos obtenidos tienen buena consistencia interna aunque es más baja para la medición de la agresividad reactiva. Los puntajes de  $\alpha$  son menores en la muestra que la reportada por los autores del instrumento. Los resultados del instrumento para detección de agresión proactiva y reactiva se encuentran descritos en las Tablas 2 y 3. En éstas, se revisa que los niños presentaron en promedio puntajes más altos de agresión proactiva.

Los datos se sometieron a prueba de hipótesis para determinar si las diferencias entre los grupos obtenidos en cada tipo de agresión, que se muestran en la Tabla 2, eran significativos, para ello se sometieron a prueba de Kruskal Wallis para muestras independientes. Con nivel de significancia de 0.05, se encuentra que la distribución de la agresión total entre los dos grupos, alcanza un puntaje de 0.474, para la agresión proactiva de 0.366 y para agresión reactiva de 0.374, interpretándose que la escala que puede dar mayor diferenciación entre respuestas es la agresión proactiva, pero que no muestra diferencias significativas en los puntajes obtenidos por cada grupo de menores. Estos resultados van en el mismo sentido de lo reportado por Boyce, et al. (2012), quienes concluyen que no hay significancia en la asociación entre la violencia y hostilidad percibida en los adolescentes y el número de horas y tipo de videojuegos que manipulan, sugiriendo que hay otros factores que tienen mayor peso, como la historia previa de violencia familiar. También se enmarcan en la línea de conclusiones efectuada por Tear y Nielsen (2013), quienes tampoco encontraron influencia de los videojuegos violentos en la disminución de la conducta prosocial.

Tabla 2. Estadísticos descriptivos del cuestionario de agresión reactiva - proactiva, aplicado a un grupo de menores de edad en Pantanal, Nayarit que han jugado videojuegos.

Agresión	Grupo GTA $n=16$			Grupo KIRBY $n= 12$			Menores agrupados $n=28$		
	Proactiva	Reactiva	Total	Proactiva	Reactiva	Total	Proactiva	Reactiva	Total
Media	5.13	8.50	13.63	2.0	8.08	10.08	3.78	8.32	12.1
Mediana	3	9	13	2	9	11	2.5	8.5	11.5
Ds	4.93	3.59	8.2	2.4	2.5	3.1	4.3	3.1	6.7
Mínimo/ máximo	0/16	4/16	4/32	0/7	3/12	5/14	0/16	3/32	0/32

Fuente: datos obtenidos de los Cuestionarios de Agresión Reactiva-Proactiva aplicados

En la Tabla 3 se hace una comparación de los puntajes obtenidos por los diferentes menores de acuerdo a la agrupación establecida.

Tabla 3. Conductas de agresión reportadas por preadolescentes asociadas a interacción con videojuegos.

	Grupo GTA <i>n</i> = 16		Grupo KIRBY <i>n</i> = 12
	Agresión Total	No. Casos	No. casos
Agrupación de puntajes según desviación estándar**	0-5	3	1
	6-12	4	8
	13-19	6	3
	20-26	2	-
	27-32	1	-
Puntajes obtenidos	Máximo	32	14
	Mínimo	4	5

\*\* Se consideró el puntaje de 6 por la DS obtenida agrupando los datos de todos los y las menores.

Los datos que nos muestran las Tablas 2 y 3 nos conducen a primera vista a considerar que se reporta agresión en mayor medida en menores que juegan GTA, ya que se obtienen puntajes máximos de 32, cuando sólo hay un puntaje máximo de 14 en el grupo de videojuego no violento. Además si la agresión proactiva es la que se hace intencionadamente encontramos que la media en el grupo que jugó GTA es de 5.13, cuando es de sólo 2 en el grupo que jugó Kirby, aunque se tiene que recordar que no es claramente significativo.

En el Grupo GTA también se observa que 7 menores reportan conductas de agresión semejantes a las reportadas por 9 menores que jugaron Kirby, sin embargo 9 menores del grupo GTA reporta mayores índices de conductas de agresión. Al comparar los resultados de la agresión reactiva, se encuentra que los puntajes obtenidos en ambos grupos son muy semejantes. Esto nos indica que los y las menores tienden a mostrar conductas agresivas si perciben un peligro o amenaza para ellos en su contexto diario y que está asociado a rasgos de impulsividad.

Un dato interesante es que las tres niñas que participaron en el GTA, fueron las que mostraron puntajes más bajos de agresión total en los dos grupos y los niños obtienen el puntaje medio más alto, como se observa en la Tabla 4. En los niños sólo el 12.16% (2 niños) no mostraron agresión proactiva y tres de ellos (18.75%) muestran alto puntaje de este tipo de agresión, en consonancia a la media por sexo, pues los niños que jugaron GTA fueron quienes más alto puntuaron en agresión proactiva. En el juego Kirby tres niñas obtuvieron un puntaje medio de agresión total y los tres niños que participaron obtuvieron puntajes de 7, 11 y 12 puntos en agresión total; un niño fue el que

obtuvo mayor puntaje de agresión proactiva de este grupo Kirby.

Los datos también indican que los videojuegos como GTA, tienen una influencia diferenciada por sexo. Esto es, que los niños más libremente comentan de las conductas agresivas de tipo proactivo que reconocen haber efectuado.

### **Conclusiones**

¿Hacia dónde se dirigen estos datos que se están analizando? Primero a ratificar que la mayoría de niños y niñas interactúan con este tipo de videojuegos violentos como es el Grand Theft Auto en la comunidad de Pantanal, pues el 82% de los y las menores encuestados tienen videojuegos en casa y juegan el GTA el 83,6%; haciendo notar que tienen acceso directo completando las misiones el 49% de niños y niñas. Esto debería ser un punto de alarma, pues el juego está definido como no apto para menores de 17 años, lo que hace suponer que los y las tutores de la infancia de Pantanal les proporcionan los equipos como Play Station o el dinero necesario para su recreación mediante los videojuegos, pero que no conocen que sus hijos/as tienen acceso a los videojuegos que están prohibidos para esa edad, o bien que consideran no ser perjudicial la exposición a la violencia para su desarrollo pues no les evitan que lo hagan, ya que es pertinente aclarar que las mencionadas “maquinitas” son establecimientos comerciales que están a la luz pública y de fácil acceso.

En segundo lugar, se concluye que no se encuentra una asociación significativa para el tipo de agresión reactiva que los niños reportan después de haber jugado un videojuego violento o no violento. Sin embargo hay una tendencia a que los niños presenten puntajes más altos de agresión reactiva que las niñas cuando han jugado video juegos violentos, tipo de conducta asociada a agresión defensiva ante situaciones que se consideren como amenazantes y con respecto a la agresión proactiva, que es la encaminada específicamente a hacer daño, las niñas tienen un puntaje muy bajo. A través de la categoría analítica de género, se puede interpretar que se normaliza que los varones reporten más conductas agresivas, acorde a la masculinización con atributo de violencia, según la cultura de género predominante como ya lo mencionaban Calvo Salvador y Rodríguez-Hoyos (2012). Por ello, el efecto del videojuego sólo es una posibilidad de influencia, un punto de inicio para analizar cómo o porqué se instaura la conducta de agresión en los niños.

La asociación de menores con mayor número de conductas agresivas y que eligen jugar GTA parece ser pre-existente a la situación de investigación. Podría pensarse que precisamente los niños con mayor propensión a la agresión proactiva son los que buscan actividades lúdicas en donde expresar esta agresión. Desde la perspectiva de género, las posibles implicaciones de que los niños y niñas sigan con el acceso indiscriminado a los

juegos violentos, es que se incrementa la probabilidad de crear identidades en donde la conducta de agresión sea una forma natural de relacionarse. Al estar ensayando una y otra vez, a través de los personajes, conductas asociadas con el crimen, se considera que aprenderán que este es un camino válido para interactuar con sus congéneres. Y si en el videojuego las mujeres pueden ser violentadas, humilladas y abusadas, el aprendizaje se instaurará y la violencia de género se perpetuará. Los modelos de género, entonces sugieren a los niños que deben ser fríos y controladores, calculando los beneficios y utilizando así la agresión proactiva. Una acotación interesante es que, a las niñas y niños, en forma diferenciada, sus padres o tutores no les permitieron en mayor porcentaje “oficialmente” participar en la investigación, pues se restringió a las niñas en mayor medida que participaran en el estudio. Esto se puede interpretar como una pauta de la cultura de género existente en donde a las mujeres no se les permite demostrar la agresión y se le limita más en participación de actos públicos, pues se les informaba que el estudio era sobre la conducta agresiva.

El estudio aquí presentado tiene restricciones en cuanto a la generalización de los resultados. La muestra si bien consideró a todos los menores con igual nivel de escolarización de esa población, es escasa, por lo que es necesario hacer estudios de tipo longitudinal, contrastando con diferentes grupos culturales y por supuesto ampliando el tamaño de la muestra. No obstante, consideramos que es indispensable que se efectúen políticas y programas que realmente incidan en la protección de la niñez ante el riesgo del acceso a material no acorde a su edad, además de concientización a padres y tutores para ofrecer diferentes modelos no sexistas de dispositivos lúdicos electrónicos a los y las menores.

## Referencias

1. Andreu, J., Peña, E., y Ramírez J. (2009). Cuestionario de Agresión Reactiva y Proactiva: Un instrumento de medida de la agresión en adolescentes. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 14(1), 37-49.
2. Aparisi A. (2009). Ideología de género: de la naturaleza a la cultura. *Persona y Derecho*. 61, 169-193
3. Beck VS., Boys S., Rose C & Beck E. (2012). Violence against women in video games: a prequel or sequel to rape myth acceptance? *Journal Interpersonal Violence*. 27(15), 3016-3031.
4. Boyce A., Schandign T., Backschelder A. & Keller-Margulis M. (2012). Effect of videogame play and extracurricular activities on parent perceived socio-emotional functioning in children and adolescents. *International Journal of Psychology: A Biopsychosocial Approach*, 11, 29-49.
5. Bueno Doral T. y García Castillo N. (2012). Los roles tradicionales femeninos presentes en las carátulas de los videojuegos infantiles. *Creatividad y Sociedad*, 19, 1-27. Recuperado de <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/19/Los%20roles%20tradicionales%20femeninos.pdf>
6. Calvo Salvador A. y Rodríguez-Hoyos C. (2012). Aportaciones de las mujeres y del género a la organización escolar. Estado de la cuestión en España. *Educación XXI*, 15 (1), 43-60.
7. Cordero T. (2009). Género y multiculturalidad: un encuentro obligado. Retos y perspectivas para la investigación. *Revista Ciencias Sociales Universidad de Costa Rica*, 126, 115-121

8. De Miguel, R. (2006). Cuestiones en torno al poderoso efecto de los videojuegos violentos. Del Neoconductismo a la cognición social. *Icono 14. Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías* (7), 1-28.
9. Díez Gutiérrez E. (2009). Sexismo y violencia: la socialización a través de los videojuegos. *Feminismo/s*, 14, 35-52.
10. INEGI. (2009). *Las Mujeres en Nayarit. Estadísticas sobre desigualdad de género y violencia contra la mujer*. Gobierno de México. Recuperado de [http://www.inegi.org.mx/prod\\_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/estudios/sociodemografico/mujeres\\_en/La\\_Mujer\\_Nay.pdf](http://www.inegi.org.mx/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/estudios/sociodemografico/mujeres_en/La_Mujer_Nay.pdf)
11. INEGI. (2012). *Datos preliminares de defunciones. Boletín de Prensa 310/12*. Gobierno de México. Recuperado de <http://www.inegi.org.mx/inegi/contenidos/espanol/prensa/Boletines/Boletin/Comunicados/Especiales/2012/agosto/comunica29.pdf>
12. Navarro Olivas, R. (2009). *Factores Psicosociales de la Agresión Escolar: la variable género como factor diferencial*. (Tesis doctoral). Universidad Castilla- La Mancha. España. Recuperado de <http://ruidera.uclm.es:8080/jspui/bitstream/10578/1005/1/273%20Factores%20psicosociales%20de%20la%20agresi%C3%B3n.pdf>
13. Newzoo (2011, junio). *Infographic 2011-México*. Recuperado de [http://www.newzoo.com/ENG/1605-Infograph\\_MX.html](http://www.newzoo.com/ENG/1605-Infograph_MX.html)
14. Oei A. & Patterson M. (2013). Enhancing cognition with video games: a multiple game training study. *PLoS ONE* 8(3): e58546. doi:10.1371/journal.pone.0058546
15. Ostrosky, F. (2011). *Mentes Asesinas. La violencia en tu cerebro*. México: Quinto Sol.
16. Piedras, E. (2012). Industria de los videojuegos en México: tres décadas de dinamismo e innovación. Recuperado de [http://www.canieti.org/comunicacion/noticias/colaboraciones/12-01-13/Industria\\_de\\_Videojuegos\\_en\\_M%C3%A9xico\\_Tres\\_D%C3%A9cadas\\_de\\_Dinamismo\\_e\\_Innovaci%C3%B3n.aspx](http://www.canieti.org/comunicacion/noticias/colaboraciones/12-01-13/Industria_de_Videojuegos_en_M%C3%A9xico_Tres_D%C3%A9cadas_de_Dinamismo_e_Innovaci%C3%B3n.aspx)
17. PueblosAmerica.com. (s.f.). *Pantanal*. Recuperado de: <http://mexico.pueblosamerica.com/i/pantanal/>
18. Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en la educación. *Comunicar. Revista científica de Comunicación y Educación*, XVII (34), 183-189. doi: 10.3916/C34-2010-03-018
19. SIPSE.COM. (2011, 28 de enero). *Nayarit: Balacera en jardín de niños deja 4 muertos*. Recuperado de <http://www.sipse.com/noticias/86394-nayarit-balacera-jardin-ninos-deja-4-muertos.html>
20. Tear M. & Nielsen M. (2013). Failure to demonstrate that playing violent video games diminishes prosocial behavior. *PLoS ONE*, 8 (7) e68382
21. Tejeiro, R., Pelegrina, M., & Gómez, J. (2009). Efectos Psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 1(7), 235-250.
22. Tello, A. (2010, 9 de octubre). Batalla de sicarios en Pantanal: Dejan 1 muerto y camionetas rafagueadas. *Nayarit en Línea*. Recuperado de <http://www.nayaritenlinea.mx/sucesos/batalla-de-sicarios-en-pantanal-dejan-1-muerto-y-camionetas-rafagueadas>

Recibido: 6 de agosto de 2013

Revisado: 10 de septiembre de 2013

Aceptado: 20 de octubre de 2013