

113



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE PSICOLOGIA

ESTUDIO EXPLORATORIO DESCRIPTIVO DE LA AGRESION EN JUGADORES DE VIDEO-JUEGOS.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO



AMERICAN PROFESSIONAL PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE :
LICENCIADA EN PSICOLOGIA
P R E S E N T A :
DIANA GEMA MARTINEZ GARCIA

DIRECTORA DE TESIS: MTRA. MARTHA CUEVAS ABAD
ASESORA DE TESIS: LIC. ARACELI MENDOZA IBARROLA

MEXICO, D. F.

AGOSTO DE 2000





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

A mis Padres y Hermanos

A mis Sinodales:

Lic. Blanca Elena Mancilla Gómez

Lic. Leticia Bustos De la Tijera

Mtro. Samuel Jurado Cárdenas

Contenido

RESUMEN.....	4
INTRODUCCIÓN.....	6
CAPITULO I.- JUEGOS DE VIDEO	8
CAPITULO II.- TEORIAS DE LA AGRESION.....	18
TEORÍA ETOLOGICA O DEL INSTINTO	19
TEORIA DEL APRENDIZAJE	21
BASES BIOLÓGICAS DE LA AGRESIÓN	23
TEORÍA DE FRUSTRACIÓN - AGRESIÓN	26
CAPITULO III.- TEST DE ROSENZWEIG.....	35
IMPORTANCIA DEL OBSTACULO	36
EL TEST	38
ADMINISTRACION DEL TEST	39
CLASIFICACION DE RESPUESTAS	40
TIPO DE RESPUESTAS	41
CAPITULO IV.- METODO.....	44
JUSTIFICACION.....	44
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	45
HIPOTESIS	46
VARIABLES	47
DEFINICIONES	48
MUESTREO	49
INSIRUMENTOS	49
PROCEDIMIENTO	50
ANALISIS ESTADISTICO	51
CAPITULO V.- RESULTADOS.....	52
ANALISIS Y DISCUSION DE RESULTADOS.....	65
CONCLUSIONES.....	72
LIMITACIONES.....	74
SUGERENCIAS.....	75
BIBLIOGRAFIA.....	76
ANEXOS	

RESUMEN

En el presente trabajo se analiza la problemática de la agresión en los juegos de video. Este estudio hace una exploración de características generales de los jugadores de video-juegos considerando edad, sexo, escolaridad, nivel escolar, horas de juego, costos, forma de obtención del dinero, emociones, actividades combinadas con las personas que acuden a las salas de videos y las relaciones entre las respuestas del test de Rosenzweig.

Para ello, el marco teórico hace referencia a las principales contribuciones de otros autores con respecto a los conceptos de juego, las teorías de la agresión, bases biológicas y una explicación detallada del test de Rosenzweig.

El presente contiene la metodología utilizada, instrumentos, características de las mediciones utilizadas, así como los anexos en donde se muestran los instrumentos de investigación utilizados.

El Capítulo de Resultados comprende el análisis de frecuencias y correlaciones realizadas en donde se pueden observar con detenimiento cada una de las características de la muestra, así como las estadísticas al respecto de las relaciones entre las variables.

De acuerdo a los resultados obtenidos, el presente trabajo muestra un análisis y discusión de resultados a fin de considerar junto con el marco teórico el análisis específico de las hipótesis y su comprobación.

En este estudio la agresión se orienta al tipo de respuestas obtenidas por el test considerando la clasificación de respuestas expunitivas, impunitivas e

intropunitivas, obteniendo que no hay relación estadísticamente significativa entre los contenidos de los video-juegos en su conjunto y los tipos de respuesta del test de Rosenzweig

Se recomienda este trabajo a investigadores interesados en la agresión y su relación con adolescentes y aquellos que se interesen en los efectos de los juegos de video, esperando que el presente contribuya a investigaciones posteriores

INTRODUCCIÓN

Los aspectos sociales, económicos y biológicos rigen el comportamiento en el ser humano, que como ser social aprende modelos y formas de vida para considerar su existencia y sobrevivencia en el mundo

Los cambios tecnológicos son un factor importante para el desarrollo de ideologías humanas. Actualmente el desarrollo tecnológico de los medios de comunicación (Enlaces satelitales, Fibras Ópticas, Celulares, Televisión, Internet, Radio) son tan importantes que influyen en la forma de comportarse de las sociedades, al grado que la información se puede obtener en segundos en todas partes del mundo

Los medios de comunicación siempre han sido estudiados y el impacto que causan en la sociedad en general es muy alto, ya que se conocen formas de vida de diferentes países

La demanda producida desde principios de los 90's sobre el uso de videos, imágenes virtuales, imágenes computarizadas, se han canalizado principalmente para comercializar entretenimiento, en este caso, una demanda creciente en los Juegos de video

El presente trabajo pretende encontrar si los video-juegos influyen en el comportamiento de los jóvenes adolescentes, ya que los video-juegos están diseñados en su mayoría con mensajes de alta agresividad

Los video-juegos utilizan modelos humanos con capacidades y poderes extraordinarios con el fin de derrotar a un contrincante; combatir es el objetivo del juego y vencer es el placer del jugador

Pareciera que el juego es una forma adecuada de canalizar la agresión, pero ¿Realmente canaliza la agresión? O ¿Aumenta el comportamiento de agredir en la realidad?

Ante tales preguntas, el objetivo de esta investigación fue obtener información de los video-juegos con mayor frecuencia y sondear alguna relación con la frustración-agresión, ya que en nuestro país son limitadas las investigaciones para responder a éstas preguntas

CAPITULO I

JUEGOS DE VIDEO

Considero necesario hablar de los juegos de video, indiscutiblemente el juego es una parte del desarrollo integral del ser humano, con él se reproducen papeles sociales y se desarrollan habilidades como la creatividad, la imaginación y tienen un componente social importante

Ortega (1991) considera que el juego es el escenario en donde se produce la acción y la representación del conflicto cognitivo, la asimilación de procesos nuevos y del equilibrio entre estructuras antiguas y novedosas, así el juego como desarrollo cognitivo implica aprendizaje estableciendo un escenario en donde los niños reproducen y recrean conocimientos y esquemas de acción del mundo circulante.

Morr (1981) considera al juego como:

Función:

Entrenamiento a funciones corporales y espirituales en su periodo de maduración, adquiriendo conciencia de sus cualidades y posibilidades.

Papeles:

Ayuda a elaborar vivencias del medio ambiente y a conseguir una adaptación emocional donde se disfruta de las imágenes de su propia fantasía y con su propio contenido

Construcción:

Abre el camino al trabajo por medio de la acción

Reglas:

Fomenta la incorporación del individuo a la comunidad y la oportunidad de luchar por el grupo y acreditarse en el marco de la colectividad.

Un aspecto importante es que el juego es el mundo de los adultos, de sus relaciones, de sus actividades, tratos, sistemas de organización y comunicación

El juego lleva por lo tanto un código discursivo que se establece entre jugadores, dando sentido a la acción y permitiendo el diálogo, la comprensión mutua y todo juego implica una comunicación guiada.

Es importante remarcar que el juego involucra tres grandes dimensiones de la personalidad del individuo.



El juego se utiliza también como una técnica de la consciencia en los niños, para conocer sus propios conflictos y ansiedades, como una forma social de "deshacerse" del problema y establecer una relación propia, así como para orientarlos o reeducarlos

Además el juego es la creatividad que se considera como habilidad para darse cuenta de que las cosas pueden ser resueltas por diferentes caminos, encontrando nuevas *alternativas y soluciones*.

En el caso de los video- juegos, la información es aun escasa, el niño "game-boy" comúnmente llamado, es adicto a los video-juegos, son jóvenes entre 8 y 14 años que se preocupan por pasar momentos agradables.

En su hogar son jóvenes que ven televisión y que en muchas ocasiones tienen sus propios equipos de video-juegos. Para divertirse utiliza los videos en salas o máquinas dedicando menos parte de su tiempo a los deportes y mucho menos a libros o asuntos serios.

Se ha considerado una afición desordenada el estar jugando todo el tiempo frente a la máquina, el abuso puede excluir la dimensión socializadora y generar aislamiento, lo cual va en contra del niño que cuando juega con éstos aparatos está generalmente solo.

Además el juego impide comunicación entre sus padres porque el niño se concentra en el video y no quiere saber nada de la familia. No recibe mensajes de los padres y ellos casi siempre se sienten cómodos al considerar a sus hijos quietos.

El video se convierte en una adicción y admite una cierta generalización a otros comportamientos, se ha considerado que los juegos utilizados con prudencia son sanos para los pequeños, ya que quita el aburrimiento, les hace madurar desde el punto de vista visomotriz y amplía su horizonte.

De los video-juegos se podrían obtener un rendimiento espléndido si fueran pedagógicos y aunque limitados serían un buen soporte para la educación. (*Guía Práctica de Sexto Año, 1994.*)

Sobre la agresión en los videos, *Cooper y Mackie en 1986*, realizaron un estudio sobre la agresión en niños, utilizando juegos de video muy agresivos y menos agresivos: hicieron parejas de niños que después de jugar con los video-juegos, participaban en un juego abierto. Los resultados indicaron que los niños incrementaban sus índices agresivos después del juego y que las niñas lo manifestaban más intensamente.

Apoyando este estudio *Anderson y Ford 1986*; realizaron un estudio sobre los efectos a corto plazo de los juegos de video altamente agresivos y medianamente agresivos, en los jugadores, analizaron tres factores principales. hostilidad, ansiedad y depresión, mediante una escala de adjetivos.

Encontraron que ambos juegos producían más hostilidad en los sujetos; así como más ansiedad y no encontraron depresión

El entretenimiento, desarrollo viso-espacial y la utilización para programas de epilepsia y otros, ha sido otra de las aplicaciones que se le ha dado a los video-juegos.

Funk, 1992; describe los efectos que los video-juegos pueden tener en los enfermos de epilepsia, ya que en ellos se desarrollan factores de personalidad, incrementando su autoestima y en conjunto con recompensas y proyecciones que favorecen su desarrollo

Sobre las habilidades visuales, *Pepin y Doval, 1988*, estudiaron los efectos de la práctica de video-juegos y la medición de las habilidades espaciales, encontrando que los juegos producen no solo un nivel de respuesta más rápido, sino que ejercitan los procesos visuales.

Matthews, Rakaczky, 1987: estudiaron las reacciones estresantes de un grupo de sujetos aficionados a los video-juegos. valorando la frecuencia cardiaca, índices de sudoración, presión arterial y tensión muscular, comprobaron que se produce un nivel de estrés y una reacción participativa y desgastante de los jugadores.

También se han hecho estudios sobre la personalidad. *Winkel, Novak y Hopson, 1987*; buscaron los factores de la personalidad involucrados y los efectos de los video-juegos en la agresión del adolescente, comprobando una vez más que afectan por lo menos temporalmente la forma de respuesta y comportamiento de los jugadores.

Recientemente *Sheila, 1992* administró un cuestionario a 104 varones y 49 mujeres que incluía preguntas sobre video-juegos y escalas de autoestima y agresión. El 47% mencionó que los video-juegos posiblemente fomentan la agresión. Los niños jugaban más que las niñas y sobre todo videos con más agresión. La autoestima y agresión fueron correlacionados positivamente de acuerdo a los puntajes de los maestros, pero negativamente sobre los puntajes de cada uno.

Phillips y Rolls 1995; Intentaron cuantificar la cantidad de video-jugadores de casa en una población entre 11 y 16 años, encuestaron 429 hombres y 387 mujeres. 77.2% de los sujetos reportaron jugar diariamente entre 30 min. y 1 hr.

Una población pequeña 7.5% se identificó como adictiva a los juegos ya que jugaban más tiempo y sin ninguna razón en especial. Los datos indican que los hombres admiten más el juego, invierten más tiempo, muestran negligencia en las tareas y se sienten bien después de jugar. Esta investigación obtuvo datos descriptivos de una población inglesa.

Otro estudio de *Ladouceur, 1995*, explora la prevalencia patológica del juego asociado con problemas individuales en visitantes de Centros de video-juegos (salas de video-juegos). Investigaron a 122 sujetos que frecuentaban estos lugares, evaluados por las escalas de Jacob's Health Survey. El 10.7% fueron identificados como posibles jugadores patológicos.

Un estudio muy interesante de *Ballard, 1996*, Explora los efectos de los video-juegos agresivos relacionados con la hostilidad y respuesta cardiovascular. Examinó la reacción cardiovascular y hostilidad de 30 hombres estudiantes entre 18 a 23 años después de jugar billar y 1 y 2 niveles de juegos agresivos como Mortal Kombat. El cuestionario de hostilidad fue diseñado con una lista de adjetivos. Los sujetos que jugaron Mk1 o Mk2 tuvieron altas tasas de actividad en comparación con los que

jugaron billar. Los que jugaron Mk2 mostraron más hostilidad que los que jugaron Mk1 y a su vez puntúan más alto que los que jugaron billar.

Roland, 1995, investigó el impacto de los video-juegos violentos en el comportamiento impulsivo y reflexivo de los niños. Su investigación la realizó en niños de 7 a 8 años categorizados por el test de la Familia, los niños jugaron videos agresivos y no agresivos. Los resultados indican que los niños que juegan videos agresivos exhiben significativamente más agresión durante el juego libre y más agresión durante situaciones de frustración. Lo anterior demuestra que hay un efecto importante en el aprendizaje del comportamiento del modelo.

Otra investigación realizada por *Dereck, 1995*, Explora la inconsistencia empírica de las investigaciones que sugieren que jugar videos en salas incrementa la agresividad. Dereck midió la agresividad con BusDurkee Hostility-Guilt Inventory and Eysenck Personality Questionnaire (EQR) administrado a 117 estudiantes antes y después de jugar un video. No se encontraron patrones o modelos de efectos o cambios sobre 3 juegos con diferente nivel de agresión. El patrón general fue moderadamente agresivo pero decrementado según los datos esperados.

Hay investigaciones que han aprovechado los juegos para desarrollar habilidades o autoestima con gran éxito como el estudio realizado por *Bouchard 1994*, quien estudia las habilidades de memoria distinguiendo entre memoria temporal y memoria de retención a largo plazo. También *Farris, et al en, 1994*; analizan el funcionamiento de la memoria a largo y corto plazo con los video-juegos.

Hablando del efecto de los videos en México, es un tema que aun no se ha investigado y mucho menos manipulado. Dada la existencia de una gran cantidad de video-juegos, es necesario clasificarlos en 4 grandes grupos, que son:

Peleas

Competencia

Simuladores

Obstáculos

Y que se caracterizan por

Peleas: Juegos de pelea entre los dibujos en escenarios que indican violencia con armas de todo tipo, objetivo principal pelear, independientemente del fin.

Competencia: Juegos de habilidad principalmente de tipo equipo, basket ball, Foot ball, hockey etc

Simuladores: El jugador interactúa virtualmente en vuelos, competencia en motocicleta, manejo de automóvil etc.

Obstáculos: El jugador tiene que lograr atravesar laberintos, terminar con una serie de canicas, impedir ser atacado y lograr alcanzar un objeto etc

Al momento de la investigación se encontraron 56 diferentes video-juegos (Anexo A) de los cuáles solo se explican los más comunes.

Con respecto a los video-juegos más populares encontramos los de Peleas

COMBATE MORTAL
STREET FIGHTER
FATAL FURY

De los cuales solo se describen los dos primeros por más alta frecuencia

Combate Mortal cuenta con dos versiones la MKI y MKII. ambos son juegos de pelea para derrotar a sus oponentes hasta "matarlos" violentamente y al final darle una "fatalidad" o muerte adicional (castigos sádicos como congelación, despedazarlos, decapitación en diferentes formas, desmembramiento etc)

Intervienen seis personajes que son. Scorpión, Subzero, Sunya, Cage, Lui Kan y Raiden, todos ellos pueden ser seleccionados por el jugador, pero existen otros personajes considerados "jefes" como Goro (hombre de cuatro manos) y Sangs Tun, que no pueden ser seleccionados. Los personajes más populares son Scorpión y Subzero

Cada jugador tiene un motivo para ingresar al torneo por ejemplo Sunya, es un agente especial de las fuerzas norteamericanas y entra al torneo porque persigue a Kano, que es un criminal de organización "Dragón Negro", para arrestarlo en el mundo exterior (Lugar donde pelean y por esos tienen poderes). Si un jugador gana con los seis primeros jugadores, la máquina enfrenta a esos "jefes".

Las peleas se desarrollan en diferentes ambientes, que proporciona la máquina como estadios, templos, lugares al aire libre etc. Los personajes pueden utilizar armas como lanzas y cuchillos, otros personajes tienen poderes como lanzar fuego, ondas de choque, rayos congelantes, flamas verdes y otros desaparecen y dejan su imagen inmóvil para llegar por atrás a otro contrincante.

Con todos estos "poderes" golpean el cuerpo de su oponente, cada pelea consta de tres rounds y cada round tiene un tiempo aproximado de 80 segundos: se gana con dos victorias de tres peleas y lo que se gana son puntos, que se dan con relación a la cantidad de sangre que se registre. El juego termina cuando se acaba la sangre del oponente y el jugador ganador da la señal de victoria

En la versión MKII intervienen doce peleadores que son Mileena, Baraka, Scorpión, Raiden, Lyu Kan, Kung Lao, Sang Tsung, Kitana, Johnny Kage, Reptile, Subzero, Jax. Es igual a la versión uno en el sentido que pelean con cuerpo y armas, pero en esta versión además utilizan cuchillos, un abanico cortante y un sombrero con navajas, por lo tanto es un juego más sangriento. Aquí ya no se dan puntajes, sino símbolos de un dragón que al juntar diez de ellos aparece en la pantalla un símbolo de mayor valor en cada round. Con respecto a las demás características es igual a la versión uno.

Street Fighter: existen varias versiones de este juego algunas son: SFI, SFII, SF, SF TURBO, etc. Es un video más antiguo que combate mortal, en él la pelea es callejera y consiste en combatir al contrario utilizando todo el cuerpo, sin armas; pero tienen poderes como: bolas de fuego, patada de huracán (giran patadas en el aire) y golpe de dragón.

En SFI intervienen dos personajes que se pueden elegir por el jugador, los cuales son Ryu y Ken, el objetivo es pelear contra otro oponente elegido de entre cuatro países; son dos oponentes de cada país para conocer quién es el mejor peleador de todo el mundo.

Son tres rounds, ganando dos de tres peleas obtienen puntos que se dan de acuerdo a la cantidad de sangre que registre la máquina en la parte superior de la pantalla. El juego termina cuando se acaba la sangre del oponente dando al ganador la señal de victoria.

En la SFII aparecen ocho personajes que se pueden escoger y que al ganar con estos se pelea con los jefes. La selección ya no se realiza por países, aunque cada personaje pertenezca a uno. Los personajes son: Zangief, Dhalsim, Ryu, Guile, Honda, Chun-li, Blanka, Ken. Los jefes son: Botrog, Vega, Sagat, Bison. La dinámica del juego sigue siendo la misma.

Es importante hacer notar que los video juegos antes descritos son los más agresivos que actualmente se encuentran en el mercado con nuevas versiones, recientemente se han integrado otros video-juegos como Dragón Ball, Ran Man y nuevas versiones de Combate Mortal y Street Figther existiendo MKI hasta la versión IV. De Street Figther hay versiones en donde combate con "X. men", "Marvel" y Street Figther Zero.

Fatal Fury tiene tres versiones actualmente con el mismo esquema y además se han producido películas como las de Combate Mortal 1 y II, así como Street Figther. Todos giran en el mismo esquema: pelear y demostrar quién es más fuerte.

El capítulo siguiente revisa los fundamentos teóricos de la agresión para conocer las teorías que tratan de explicar la conducta agresiva y su enlace con los modelos.

CAPITULO II

TEORÍAS DE LA AGRESIÓN

1. - TEORÍA ETOLÓGICA O DEL INSTINTO

Los etólogos estudian la conducta animal en su ambiente natural la mayor parte de su trabajo explora los patrones innatos o instintivos, que son una respuesta a determinados estímulos o desencadenantes ambientales. Algunos han tratado de generalizar sus descubrimientos para explicar conductas humanas como la agresión.

Esta teoría está dirigida principalmente por Konrad Lorenz: el cual sostiene que la continuidad biológica del hombre mantiene conductas instintivas universales e inevitables y que la agresión es una de esas conductas.

La agresión ó agresividad, según Lorenz, consiste en una conducta objetivable cuya intencionalidad puede responder a la defensa del territorio, a la lucha por el mantenimiento o la adquisición del dominio jerárquico del grupo social (*Enciclopedia Práctica de Pedagogía, España 1988*)

Esta respuesta es observada en animales en forma estereotipada ya que permite mantener la adaptación y forma de vida de algunas especies.

Lorenz propuso, que en todos los animales, incluso los seres humanos, la agresión es instintiva, argumentando que la conducta agresiva es una forma de adaptación para los animales, los cuales evolucionaron con una tendencia innata hacia la agresión. Observó que la mayor parte de los animales tienen "dispositivos internos de seguridad" (Lorenz 1966) que evitan que los animales maten a los miembros de su propia especie cuando pelean por territorio o dominio.

Afirma también que los seres humanos son biológicamente más débiles y que carecen de dispositivos de seguridad, es decir, que biológicamente no pueden detener su agresividad, al grado de dar muerte a los de su misma especie

Su teoría intenta responder, el porqué el hombre tiene una propensión tan singular a la agresión "intraespecífica", es decir, agresión dirigida hacia otros hombres. Sugiere que la respuesta yace en el hecho de que los animales, que no poseen lenguaje hablado, mantienen su conducta instintiva, en cambio el hombre como ser pensante y en constante desarrollo, sobrepasa la evolución teniendo como resultado las inhibiciones innatas contra la expresión de su agresividad (*Ewin I Megarge, 1976*).

Lorenz (1966), consideraba que la agresividad humana es un instinto alimentado por una fuente de energía inagotable y no necesariamente el resultado de una reacción a estímulos externos, señala que la energía específica para una acto instintivo se acumula constantemente en los centros nerviosos relacionados con esa pauta de comportamiento y si se acumula energía suficiente, es probable que se produzca una explosión aún sin presencia de estímulos.

Los animales y el hombre encuentran estímulos que descargan la energía acumulada de la pulsión, no tienen que esperar pasivamente a que aparezca el estímulo apropiado, sino que ellos buscan y aún producen los estímulos

El modelo de agresión de Lorenz, ha sido denominado Modelo Hidráulico, por analogía con la presión ejercida por el agua o el vapor acumulados en un recipiente cerrado Este modelo se refiere al mecanismo mediante el cual se produce la agresión

El mismo autor considera que el instinto que funciona para la sobrevivencia de los animales, se ha exagerado notablemente en el hombre, convirtiéndose en una amenaza más que en una ayuda para la sobrevivencia

Si consideramos esta capacidad innata en forma positiva, podemos reconocer que se torna un impulso biológico no aprendido, que se desarrolla por su valor adaptativo para la especie ya que la agresión no necesariamente se dirige a lo destructivo. En la mayoría de los análisis se entiende el impulso agresivo en una forma distorsionada ó conducta inadaptada, pero en realidad este impulso se puede canalizar en expresiones socialmente constructivas (Rogers N. Johnson, 1976)

Así mismo, la agresión puede estar al servicio de la sobrevivencia y la estimulación al razonamiento, ya que el hombre realiza actividades sociales con fines progresivos y competitivos (Deportes, Investigaciones, Invenciones)

Sigmund Freud (Rogers, 1976), enfatizó por otra parte, que la agresión era una fuerza biológica subyacente orientada a la destrucción. Al postular su dicotomía: instinto de vida (eros) e instinto de muerte (tanatos) se refería a tendencias del organismo hacia una pulsión destructiva propia o externa, que mezclada con la sexualidad puede llegar a alteraciones de conducta como el sadismo o masoquismo.

Sin embargo, él mismo señala que en este proceso actúan también mecanismos de defensa, que controlan las partes impulsoras instintivas y regulan las sociales aprendidas

Cuando éstos mecanismos actúan, controlan los impulsos agresivos y crean formas convenientes de liberación permitiendo "liberar" las tensiones y satisfacer los impulsos internos (deseos) en una forma disfrazada

Cuando el impulso interno no encuentra una forma disfrazada de liberación, tiende a ser reprimido y acumulado, llegando a un momento crítico en el que los mecanismos se bloquean y desbordando un acto o comportamiento agresivo, a menudo con manifestaciones externas

Freud consideró que la agresión era originada por los traumas infantiles, los instintos sexuales y los deseos reprimidos. Considerando una sociedad Victoriana, habría una razón cultural para reprimir los deseos, pero ¿Qué sucede cuando la sociedad tiene apertura en la comunicación, como nuestra época?

Finalmente las críticas a esta teoría se dirigen hacia la manera de controlar la agresión.

2.- TEORÍA DEL APRENDIZAJE

Otra teoría que intenta explicar los factores de la agresión y obtener medidas exactas con principios observables es la teoría del aprendizaje. Esta teoría basa sus principios en la psicología experimental considerando que hay estímulos y reforzamientos de la conducta que provocan o extinguen a otras conductas.

Para los psicólogos del aprendizaje la agresión es una conducta aprendida. Albert Bandura, Miller y Dollard como principales representantes de esta teoría, han demostrado la importancia de la imitación infantil, de modelos agresivos, señalando semejanzas entre el modo de comportamiento de los padres y el de los hijos.

El niño aprenderá los comportamientos agresivos o no agresivos por imitación de modelos mediante un aprendizaje vicario, es decir de observación directa (*Rosenzweig Test, 1954*).

La teoría del aprendizaje social, por otra parte, enfatiza la importancia entre el instinto y la frustración con respecto a la agresión. Las investigaciones se dirigen hacia condiciones sociales que producen y mantienen la agresividad, como clases sociales, distribución territorial, normas sociales, reglamentación política-social, educación y valores sociales y considera que el ser humano recibe refuerzos positivos o negativos por la conducta demostrada.

Lo vivido en la infancia es determinante para responder al mundo familiar, lo aprendido y experimentado en la adolescencia es una regulación de la forma de respuesta e interacción social y finalmente en una etapa adulta la aplicación de conductas voluntarias y conscientes.

Los niños aprenden la agresión en una forma imitativa de modelos (Padres o adultos cercanos). Bandura y Ross (1963) realizaron un estudio en donde los niños observaban un modelo que atacaba un muñeco inflado, más tarde se les permitió a ellos jugar con el mismo muñeco. Los registros indican que la imitación fue directa y manejada con estilos muy propios. Posteriormente se concluyó que los niños imitan la conducta de modelos vivos, seres humanos filmados en películas, videos o personajes de dibujos animados (*Santiago, 1989*)

Es por ello que el contexto, contenido social, tipo de respuesta, reacciones físicas en los modelos son tan importantes en los niños, ya que esta etapa de "aprender" como forma de sobrevivencia es importante.

El uso y la influencia del refuerzo positivo ha sido investigado, demostrando que la aprobación verbal o recompensa material, puede aumentar la frecuencia de respuestas agresivas y que la gratificación de una clase de respuesta agresiva puede tener como resultado el incremento de respuestas agresivas y que éste sea transferido a nuevas experiencias sociales, desplazándose a agresiones interpersonales (*Santiago, 1989*).

En general la imitación es un término más amplio ya que implica más que una mímica de respuesta simple. Se pueden tener por lo menos tres efectos distintos:

- a) La adquisición de nuevas conductas, como la resolución de rompecabezas después de ver una forma de solucionarlo
- b) Efectos inhibitorios, como la reducción de la tendencia a involucrarse en conductas en los cuales otros han sido castigados

C) Facilitando conductas ya existentes como repertorio de conducta

Para regular la agresión, existen aún pocos estudios del comportamiento agresivo, los datos disponibles sugieren que el castigo verbal o físico ejercido por una imagen de autoridad, tiende a inhibir la agresión en presencia de un agente punitivo. Pero ello no garantiza la extinción, por otro lado, otras investigaciones tienden a desplegar mucha agresión contra objetos diferentes al agente punitivo. (*Rosenzweig, Test, 1954*)

Es más probable que un niño imite un modelo que ha recibido recompensa positiva por sus actos y menos probable que imite un modelo que ha sido castigado en consecuencia. Esto significa que por imitación es posible modificar la conducta observando a otra persona que ha sido recompensada o castigada.

Otra aportación de Bandura fue demostrar que una persona que observa las reacciones emocionales de un modelo a un estímulo no solo experimenta la misma emoción, sino que también tiende a estar condicionado emocionalmente al estímulo que causa la aversión del modelo, el sujeto reacciona emocionalmente a tal estímulo y de esa forma adquiere temores u hostilidades. (*Nordbly, 1979*)

Los resultados generales sobre los estímulos de gratificación directa y modelamiento de la agresión; llaman a importantes revisiones sobre el estado de frustración - agresión e incluyen todos los principios del condicionamiento operante (discriminación, desplazamiento, generalización y extinción).

3.- BASES BIOLÓGICAS DE LA AGRESIÓN

La agresión humana, como muchas otras conductas, tiene su base biológica. Es una conducta que se encuentra controlada por el Encéfalo y el Sistema Nervioso Central (SCN)

Durante un cambio agresivo contra otra persona, el encéfalo envía ordinariamente señales a las glándulas adrenales para liberar epinefrina (también llamada adrenalina) a la corriente sanguínea, aumentando así los niveles de excitación en el ser (Jonhson, 1976).

Recientemente, se ha informado que la agresividad puede modificarse cambiando la tasa metabólica de diversos neurotransmisores del SNC, incluyendo la norepinefrina, la dopamina y la serotonina. Un hecho importante que surge del estudio de la bioquímica del encéfalo. La ciencia fisiológica, considera que son los neurotransmisores y las aminas biógenas las que regulan la conducta agresiva, ya que se encuentran en concentraciones elevadas en el Sistema Límbico (Jonhson, 1976).

El sistema Límbico, es denominado algunas veces "encéfalo antiguo", porque es el primero y más primitivo, tanto en el desarrollo embrionario como en el filogenético. Su nombre proviene del término "limbus" que significa borde y que refiere a aquellas estructuras de la porción interna de cada hemisferio. Este sistema es un substrato racional de la conducta relacionada con la motivación y la emoción en el ser humano, pero su acción es regulada por la neocorteza, ampliamente desarrollada en el hombre.

Las partes que contempla el sistema Límbico son: el tálamo (epitálamo) el hipotálamo, el hipocampo, la amígdala, el cíngulo y la región tabicada. Todas estas zonas han sido relacionadas con la conducta agresiva y participan de una manera interrelacionada.

El hipotálamo y la amígdala han recibido la máxima atención de los investigadores interesados en el sustrato nervioso de la agresión. El hipotálamo y la amígdala están íntimamente conectados y se ha demostrado que la estimulación de ellos puede inhibir ó facilitar la conducta agresiva. Egger y Flynn.1963.

Sin embargo esto no prueba que la estimulación hipotalámica sea un centro de agresión.

La respuesta hipotalámica estimula también la respuesta alimentaria y al mismo tiempo predatoria. Existen sitios hipotalámicos que provocan ataques físicos pero carecen de conducta alimentaria, sin importar la intensidad de la estimulación. (*Jonhson, 1976*).

La respuesta agresiva puede producirse también por reflexión sensorial, por estímulos externos y por experiencias previas. Estos factores interactúan en diferente grado, dependiendo del tipo de conducta implicada y es probable que existan sistemas integrados de difícil análisis.

Es concluyente que el encéfalo de los mamíferos posee una organización innata que provee a cada individuo del potencial de ataque, sin importar experiencias previas y que existen manifestaciones cualitativas de la conducta agresiva, ya que en el ser humano no hay una conducta estereotipo de agresión (*Jonhson, 1976*).

Moyer (1968), sugirió una clasificación de siete tipos de conducta agresiva, que se integran fundamentalmente en sus bases neuronales y endocrinas, así como las condiciones del estímulo que las provoca. Los tipos de agresión son: Predatorias, Inducidas por el miedo, Irritable, Territorial, Maternal e Instrumental. Esta clasificación permite verificar los diferentes motivos por los que se puede agredir en los animales en general.

En el ser humano, el alcohol por ejemplo, hace que algunas personas se vuelvan más amistosas y joviales, mientras que otras se tornan más hostiles y agresivas. El efecto depende de la cantidad y tipo de licor que se ingiera así como de diferencias individuales y experiencias anteriores.

Otras clases de desequilibrios químicos en la corriente sanguínea contribuyen a la conducta agresiva incluyendo la hipoglucemia (cifra baja de azúcar en la sangre) estupefacientes y químicos que activan la corriente sanguínea.

Mark y Ervin presentaron diversos informes clínicos detallados de 83 pacientes violentos del Hospital de Massachusetts y 80 reclusos de una prisión. La comparación entre estos pacientes se encontró que cerca de la mitad manifestaba síntomas de fenómenos semejantes a la epilepsia y 10 tenían epilepsia del lóbulo temporal. La mitad de los prisioneros también mostraba síntomas epilépticos (Estaño/ Perez Silvia 1996). Ellos encontraron que la epilepsia se presentaba 10 veces más en los criminales. Aunque las observaciones clínicas que apoyan esta asociación aún falta por investigar.

4.- TEORÍA DE FRUSTRACIÓN - AGRESIÓN

Aunque la teoría del aprendizaje posee bases comprobables en el área experimental, escapan de su alcance algunos procesos internos que se consideran de personalidad y que influyen en la conducta agresiva.

Desde el punto de vista teórico, el análisis psicosocial de la agresión comenzó con la publicación monográfica clásica de *Frustration and Agression* (Jonhson, 1976).

Los autores retoman algunas ideas de Freud, pero intentaron formularlas de una manera comprobable. Rechazaron la idea del instinto de muerte o impulso agresivo y en cambio, relacionaron la conducta agresiva con antecedentes motivacionales internos, principalmente con las respuestas de frustración.

Entendemos Frustración como la respuesta emocional al bloqueo de metas u objetivos. Esta frustración tiene sus orígenes en el medio ambiente externo en forma de barreras u obstrucciones o dentro del individuo. Cuando nos referimos al medio ambiente externo, hablamos de situaciones que involucran personas u objetos que impiden el logro de la meta. Cuando hablamos del origen interno de la frustración, consideramos

las amenazas directas en la concepción del propio individuo o sea. la importancia que para su autoestima tendrá el logro o fracaso de la meta

Los tipos de frustración se pueden clasificar en

- * Ambientales
- * Personales
- * Conflicto

Las frustraciones ambientales - se refieren a los obstáculos del medio ambiente físico que pueden frustrar drásticamente a través de terremotos, ciclones, sequías, inundaciones o entorno social, reglas políticas, crisis económicas, corrupción

La frustración personal es aquella que surge de una situación real o imaginaria en un individuo, por ejemplo: un muchacho puede ser tímido porque siente que carece de atractivos físicos o porque frecuentemente tiene sentimientos de inferioridad y el individuo se considera carente de valor personal, el cual, a su vez, contribuye a aumentar la frustración (*Hernández, 1981*).

El término frustración de conflicto, hace referencia a individuos que tienen que elegir entre dos metas o abrigar dos sentimientos tanto positivos como negativos, respecto a una situación en particular. Hay cuatro tipos posibles de conflicto:

1.- Acercamiento - acercamiento.- ocurre cuando el individuo tiene dos metas apetecibles, pero recíprocamente excluyentes, comúnmente se resuelve prefiriendo una meta respecto de la otra, ya sea prefiriendo total o parcialmente la que se pueda realizar primero. La intensidad de la frustración originada por dejar una meta es baja

2.- Evitación - evitación - se presenta cuando el individuo afronta dos posibilidades negativas o amenazadoras. En esta clase de conflicto la gente trata generalmente de

escapar. Si el escape es imposible afronta la situación en una de varias maneras, según el grado de amenaza que represente cada alternativa.

3.- Acercamiento - evitación - ocurre cuando al individuo lo atrae una meta y simultáneamente le repugna algo asociado con ellos, tanto más cerca el individuo a la meta, tanto más vigorosamente le repugnan los objetos negativos asociados a ellos. El conflicto conduce principalmente a indecisión y una conducta vacilante. (Hernández, 1981 y Morris 1992)

4.- Acercamiento - evitación doble - Se abarca dos acciones que tienen rasgos positivos y negativos, que se ponderan con la necesidad del objeto y en donde actúa el análisis y las posibilidades de llegar a la meta.

La frustración es una vivencia desagradable producida por interruptores que obstaculizan el logro de una meta, por lo que el individuo tiene que vencer estos obstáculos de alguna forma, es en este momento cuando participan los **mecanismos de defensa**.

Freud consideró que estos mecanismos ayudan a aliviar la presión debido a que defienden al Yo contra la ansiedad. Su hija Ana Freud, continuó con las definiciones de los mecanismos de defensa, a continuación se explica cada uno.

Racionalización.- es el más común se buscan razones lógicas, pero falsas para nuestras conductas pasadas, presentes o futuras. Estas razones protegen, porque evitan admitir debilidades o fallas.

Represión.- se bloquean las sensaciones y recuerdos dolorosos, es una forma de olvido y significa excluir los pensamientos desagradables de la conciencia. Su forma más extrema es la amnesia: una absoluta incapacidad de recordar el pasado. Muchos

psicólogos piensan que es un signo de lucha en contra de impulsos que se oponen a los valores conscientes

Proyección.- un individuo descarga la culpa de sus deficiencias, errores y acciones en otros, atribuye a otros sus impulsos, pensamientos y deseos inaceptables.

Identificación.- se considera como lo opuesto a la proyección. ya que el sujeto se identifica con alguna idea o sentimiento, asumiendo ciertas características de la persona o personas admiradas. Desde el punto de vista de los valores positivos, la identificación puede proporcionar a una persona ideales y finalidades. Por otra parte cuando la identificación se exagera puede conducir a una disociación de la vida real.

Sustitución.- es el reemplazo de ciertos impulsos no aprobados o inaceptables, a sentimientos de la misma especie, con los que son aprobados o aceptados. Existen dos tipos: la sublimación que implica sustituir impulsos de la expresión original o natural a impulsos socialmente aceptados y la compensación que es el intento de superar las deficiencias adquiriendo una capacidad más desarrollada en otras habilidades o conductas, el individuo se defiende algunas veces de un defecto que ha vertido en sí mismo y que amenaza su seguridad y su estimación propia por medio del empleo de una variación del mecanismo de "sobre-compensación", que es la tendencia a sobresalir en actividades en que el individuo se siente inferior.

Negación.- es no reconocer una realidad dolorosa o amenazadora.

El problema surge cuando los mecanismos de defensa no han sido suficientes y los obstáculos son difíciles de vencer.

Conviene entonces analizar los factores que se relacionan con la intensidad de la frustración, esto implica el estudio de la intensidad del obstáculo y la tolerancia a la frustración del individuo.

Los individuos difieren considerablemente en sus reacciones a la frustración y la tensión. Una persona da pasos constructivos para superar un obstáculo, mientras que otra simplemente sueña de día en el éxito. Un individuo se vuelve enérgico frente a la frustración, mientras que otro reacciona con apatía.

Algunas personas evidentemente tienen poca capacidad para superar aun la más trivial de las frustraciones de la vida, mientras que otras parece que tienen una capacidad virtualmente ilimitada para superar todos los obstáculos. El término tolerancia de la frustración se aplica al grado de la duración de la tensión que un individuo tolera sin sufrir desorganización de su personalidad o enfermedad mental.

En la tolerancia de la frustración, no solo se observan diferencias entre los individuos, sino también en la misma persona. En ciertos días, por ejemplo, se superan con facilidad pequeñas frustraciones, mientras que otras veces se reacciona con enojo y tensión desproporcionados.

Los factores relacionados con la intensidad de la frustración son:

- Intensidad del motivo**
- Tipo de barrera**
- Disponibilidad de metas sustitutas**
- Experiencia**
- Estabilidad personal**
- Participación del Yo**
- Distancia a la meta**

Intensidad del motivo - mientras más fuerte es el motivo, más intensa es la frustración, cuando se impide satisfacerlo

Tipo de barrera - Si la satisfacción de un motivo es impedida por una barrera u obstrucción que puede ser fácilmente superada, esto hace que la frustración probablemente sea menos intensa: pero cuando se tiene alguna barrera que no puede ser superada, la tensión resultante es más intensa. Además, si la barrera u obstrucción parece arbitraria o sin razón, es probable que se experimenten frustraciones intensas.

Disponibilidad de metas sustitutas.- Si se dispone de metas sustitutas de igual o casi igual atracción, se experimenta menos frustración que cuando se impide alcanzar una meta específica

Experiencia - Cuando se produce un hecho frustrante, que va precedido de otro igual, la frustración es más intensa ya que ésta es acumulativa.

Estabilidad personal.- se relaciona con la tolerancia de la frustración, el individuo con una historia de inestabilidad personal es menos probable que soporte los efectos de la frustración que uno con una historia de buena salud mental, en otras palabras, la persona inestable tiene potencial para reaccionar a cualquier situación de frustración con mayor intensidad que el individuo emocionalmente estable

Participación del Yo.- las frustraciones que ofrecen amenazas directas a la concepción que se tiene de sí mismo pueden ser sentidas intensamente. es decir, si un individuo se considera capaz de realizar ciertas cosas y actúa mal en éstas, la frustración es intensa; por el contrario cuando fracasa en algo en lo que no espera hacer bien el incidente es considerablemente menos frustrante

Distancia a la meta - Cuando más próximo se encuentra un individuo de terminar una tarea o llegar a una meta, mayor es su frustración cuando se ve imposibilitado de hacerlo

La hipótesis frustración- agresión, según Donall y Lona 1944 (*Megarge, 1976*), considera que la agresión es natural, pero no inevitablemente como consecuencia de la frustración, es decir, se considera que la agresión es una forma de respuesta, pero que no es la única, ya que existen formas no agresivas a la frustración

Otros miembros del grupo Yale (Sears 1941 y Whitting 1949), proponían que la agresión es la única reacción no aprendida ante la frustración, la frustración seguía siendo un antecedente inevitable de la agresión y suponía que la frustración era el elemento instigador. (*Megarge, 1976*).

Esto remarca la importancia del impulso interno o motivación y la interacción con las situaciones externas definitivamente la participación de la consciencia o Yo son elementos claves para que se presente un acto agresivo. Es indiscutible que la energía producida por esta interrelación de factores, requiera una forma o salida siendo importante reconocer que dentro del aprendizaje, los modelos siguen siendo un patrón de alivio y la imitación interactúa definitivamente con lo analizado en este capítulo

Todas las teorías anteriores enfatizan conceptos y estudios basados en observaciones y en investigaciones sobre el origen de la agresión ó agresividad, pero ¿Cómo definimos agresión?, ¿Es la agresión un sinónimo de la agresividad?

Agresión es el concepto, Agresividad es el comportamiento y en muchas definiciones encontramos.

* Aspecto de la voluntad o de poder, que implica el tratar a otros individuos, como si fueran simplemente objetos que deben utilizarse para conseguir la meta (Warren, 1987).

* Tipo de conducta caracterizado más por la disposición a atacar, que por la tendencia a eludir peligros o dificultades (Warren, 1987).

* Hostilidad que involucra un ataque real o castigo a otra persona. El valiente y enérgico acosa a otros para sus propósitos, frecuentemente acostumbra un pensamiento negativo expresando hostilidad y acciones destructivas. Una de las más primitivas reacciones de conducta opositiva es la agresión. Una fuerte motivación, es una severa frustración que predispone al individuo al enojo (Herdenreich 1968)

* Acto interesado mediante el cual un sujeto pretende hacer daño (físico o moral) a otro. No existe acuerdo unánime sobre sus causas, ciertos autores (Freud, Lorenz) definen las causas inherentes al sujeto, mientras que otros (Miller, Dollar, Berkowitz, Fromm, Bandura) hablan de factores exógenos, ambientales y sociales que determinan el aprendizaje de tales conductas. El término agresividad se emplea en muy diversos sentidos, el más común implica una manifestación de hostilidad, odio o furia (Diccionario de las Ciencias de la Educación, 1987).

* Otra definición señala que el cuadro básico de la agresión, es un patrón persistente y repetitivo de conducta, caracterizado por el ejercicio de la fuerza con la intención de causar daño o perjuicio a las personas y a los bienes, en el que se destaca la violación de los derechos fundamentales de los demás a las reglas y normas adecuadas a la edad. La acción violenta física o verbal puede ir dirigida contra uno mismo (autoagresión) o contra otros, (ya sean personas, animales u objetos) (Diccionario Enciclopédico de Educación Especial, 1986).

Para efectos de este trabajo la agresión es

Una forma de conducta que se adopta con la intención de perjudicar en forma manifiesta, encubierta y desplazada a un individuo, a sí mismo o a un objeto. Motivado por el miedo, frustración, dolor, inseguridad e imitación. El hombre tiene la capacidad innata de ser agresivo, más no, de mostrar conductas agresivas innatas preestablecidas. (Diana G. Martínez)

La definición se basa en

- 1.- Una forma de conducta - expresión física o verbal que tiene por objetivo perjudicar
- 2 - Manifiesta - abierta y directa al objeto o sujeto.
- 3 - Encubierta - No percibida por el objeto o sujeto.
- 4.- Desplazada.- El agresor desfogó su enojo con otro sujeto u objeto
- 5 - Dirigida - hacia sí mismo u otros.
- 6 - Principales Motivadores - Miedo, Frustración, Dolor, Inseguridad e Imitación

La definición trata de abarcar todos los factores involucrados en la agresión, objeto de estudio en la presente investigación.

Los estudios de la agresión relacionados con lo video-juegos sustentan que la agresión puede darse por imitación del contenido del video-juego, sin embargo no todas las investigaciones al respecto reportan datos consistentes de que los video-juegos generen agresión en los jugadores. Algunos estudios han encontrado que en ocasiones los jugadores desarrollan una mayor habilidad viso-espacial, así como una coordinación visomotora más precisa dándole un énfasis positivo a los video-juegos.

CAPITULO III

TEST DE ROSENZWEIG

En este capítulo se describe el test de Rosenzweig, test que pretende hacer una medición de la frustración y el sentido de la agresión

El test de Frustración - Agresión, también llamado P.F.T. (Picture Frustration Test) fue diseñado por el Dr. Saúl Rosenzweig, en 1944, en los Estados Unidos; esta prueba es proyectiva, el objetivo específico es explorar la personalidad en una de sus áreas, mide principalmente la respuesta de tolerancia o intolerancia frente a una situación frustrante

Para efectos de este estudio se describirán las características del test y no se examinará el marco teórico del mismo por no ser el objetivo del presente entrar en cuestiones de análisis psicoanalítico.

El Dr. Rosenzweig, divide la defensa biológica en tres esquemas:

El nivel Celular o Inmunológico.- que descansa en la acción de los fagocitos, de los anticuerpos, de reacciones fisiológicas y que concierne a defensa de agentes infecciosos

El nivel autónomo - se refiere a la defensa en conjunto contra agresiones físicas generales. Desde el punto de vista psicológico corresponden al miedo, dolor y enojo. Fisiológicamente se reflejan en modificaciones biológicas como el estrés (presión interna).

El nivel superior o cortical - defiende a la personalidad contra agresiones psicológicas; se refiere esencialmente a la teoría de la frustración. En él se desarrollan respuestas racionales complejas

Existe frustración cada vez que un organismo encuentra un obstáculo u obstrucción más o menos insuperable en el camino a una satisfacción. Se denomina estrés a la situación estímulo que constituye el obstáculo

Rosenzweig distingue Dos tipos de Frustración

1.- Primaria o Privación - se caracteriza por la insatisfacción subjetiva, debida a la ausencia de una situación final, para calmar la necesidad

2.- Secundaria - se caracteriza por la presencia de obstáculos en la vía que conduce a la satisfacción de la necesidad, este es el tipo de frustración que analiza el test

IMPORTANCIA DEL OBSTÁCULO

El obstáculo o presión puede tener un origen interno o externo y ser de carácter pasivo o activo, por lo tanto, se puede decir que las frustraciones lo son de igual forma.

Pasiva.- cuando está constituida por un obstáculo insensible, sin que este sea por sí mismo amenazador

Activa.- que además de tener el carácter de insensibilidad de la presión pasiva, es peligrosa por sí misma es una situación que produce a la vez una insatisfacción y un peligro.

Externa - se refiere a una obstáculo situado fuera del individuo.(imposibilitan el acceso a la satisfacción)

Interna - se refiere al obstáculo dentro del individuo. (Deseos frustrados)

Incluso existen combinaciones entre ellas, dando complejidad para detectar el origen de la frustración.

Rosenzweig, clasifica las frustraciones también en función de la necesidad, las reacciones representan una respuesta a la amenaza de la personalidad. Siendo éstas las manifestaciones más importantes para detectar la frustración

La siguiente clasificación aclara la intensidad de las respuestas

Respuestas de persistencia de la necesidad.- Tienen como fin, satisfacer la necesidad específica frustrada por cualquier medio, su naturaleza ilustra una sublimación o conversión. En ella se persiste y enfatiza la necesidad

Persistencia Adaptativa- persiste en el logro de los objetivos a pesar de los obstáculos

Persistencia No adaptativa.- el comportamiento se repite indefinida y torpemente (Necesidad)

Respuestas según su rectitud - encaran dos extremos, las que se adaptan a la situación frustrante y las que la sustituyen

Respuestas de Defensa del Yo.- su intensidad es mantener en equilibrio la autoestima, utilizando tres formas de respuesta básicas.

Respuesta Extrapunitiva.- agresión dirigida al exterior.

Respuesta Intropunitiva.- agresión dirigida a sí mismo.

Respuesta Impunitiva - Disimula la agresión, reprime.

A medida que un individuo se desarrolla en pensamiento y aprendizaje, va adquiriendo cierto grado de tolerancia ante los diversos tipos de frustraciones (Drever, 1975).

Esta tolerancia es la capacidad del individuo para soportar la frustración, sin caer en respuestas inadecuadas. Se consideran respuestas adecuadas las que logran el objetivo o de alguna forma lo suprimen.

Es importante mencionar que las diferencias individuales juegan un papel importante, ya que los umbrales de tolerancia pueden comprender grados de presión que no afectan, ni distorsionan la personalidad.

El test tiene por objetivo medir el grado de frustración y el grado de agresión manifestada en situaciones cotidianas y con respuestas escritas o verbales.

EL TEST

El test trata de manifestar las reacciones de los sujetos examinados utilizando los principios generales de la teoría de la frustración. Consta de 24 láminas, cada una de las cuales representan dos personajes colocados en una situación de frustración de tipo común. En cada dibujo, al personaje de la izquierda se le representa en el momento de pronunciar palabras que estimulan o refuerzan la frustración del otro y el otro dibujo tiene un diálogo abierto para que el examinado de su respuesta.

Los rasgos y la mímica de cada dibujo, no son claros para favorecer la identificación del individuo.

Los reactivos se dividen en dos grupos.

Situaciones del obstáculo del Yo (ego-blocking) y en ellas el sujeto interrumpe o defrauda al examinado. Se encuentran identificados en los reactivos: 1, 3, 4, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 20, 22, 23, 24.

Situaciones de obstáculo del Super-yo (superego-blocking) se tratan de aquellas situaciones en las que el sujeto es objeto de una acusación, siendo responsable y juzgado por otra persona. 2, 5, 7, 10, 16, 17, 19, 21.

ADMINISTRACIÓN DEL TEST

La prueba está destinada a los adultos y adolescentes, puede aplicarse desde los 14 años en adelante y aplicarse en forma colectiva o individual.

La evaluación de las respuestas se basa en la hipótesis de esta identificación y puede considerarse como la expresión de la personalidad del examinado.

No hay tiempo límite para la aplicación, es conveniente que el examinador tome el tiempo como una referencia, se le pide al examinado que observe cada dibujo y que pronuncie las palabras del dibujo de la izquierda, solicitándole posteriormente que diga lo que él haría como personaje de la derecha, continuando de la misma forma con todos los demás dibujos.

El examinador puede escribir la respuesta verbal y si el material fue aplicado individualmente, cada persona podrá colocar su respuesta.

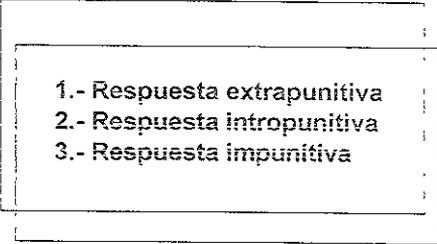
La segunda fase de la aplicación se refiere al interrogatorio. Se le pide al examinado que lea en voz alta las respuestas, anotando particularidades, inflexiones de voz, gestos etc. que podrían ayudar a dilucidar la intención de la respuesta según el sistema de evaluación.

Si un examinado no sabe leer o si es incapaz de concentrarse, se le pueden leer las diversas situaciones y escribirlas a su dictado, pero aún en éstos casos se aconseja escribir las respuestas a fin de estimular la proyección

CLASIFICACIÓN DE RESPUESTAS

La notación tiene por fin expresar en forma de símbolos los diversos conceptos que se han expuesto. Cada respuesta se evalúa bajo dos aspectos esenciales

Dirección de la agresión.

- 
- 1.- Respuesta extrapunitiva
 - 2.- Respuesta intropunitiva
 - 3.- Respuesta impunitiva

1.- Respuesta extrapunitiva - la agresión se dirige hacia el exterior y se simboliza con la letra " E ".

2.- Respuesta intropunitiva.- la agresión está dirigida así mismo y se simboliza con la letra " I ".

3.- Respuesta impunitiva.- la agresión se evita y la situación frustrante se describe como carente de importancia, como sin no fuera de nadie el error o como susceptible de mejorarse contentándose con esperar y se define con la letra " M ".

TIPO DE RESPUESTA

A) - Predominancia del obstáculo - el examinado menciona el obstáculo como causa de la frustración en forma de un comentario sobre su severidad, de una interpretación representándolo como favorable o como poco importante. (O-D)

B) - Defensa del Yo.- el Yo del individuo comprende la parte más importante de la respuesta y el examinado o bien proyecta la falta contra algún otro o bien acepta la responsabilidad o declara que la responsabilidad por la situación no le incumbe a nadie (E - D)

C)- Persistencia de la Necesidad.- La tendencia de la respuesta se haya dirigida hacia la solución del problema inherente a la situación frustrante y la reacción consiste en pedir ayuda a otra persona para contribuir a la solución, en colocar al examinado mismo en la obligación de hacer la corrección necesaria o en esperar que el tiempo aporte la solución (N - P).

La combinación de esas seis categorías produce nueve factores posibles de notación (a los cuales es necesario sumar dos variantes simbolizadas por E,I). Las letras E, I M se emplean para indicar las direcciones extrapunitivas, intropunitivas e impunitivas de la agresión, cualquiera que sea el tipo de reacción. Para indicar el predominio de un obstáculo se marca (‘) después de la letra mayúscula

Los tipos de defensa de Yo, se señalan con las letras mayúsculas empleadas solas y para indicar las respuestas de persistencia de la necesidad se utilizan los símbolos “e,i,m”.

Se ha adoptado la convención de imprimir primero el dominio del obstáculo, después la defensa del Yo y por fin la persistencia de la necesidad en una disposición de tres columnas.

La definición de los 11 factores incluyendo las dos variantes son

E'- La persistencia del obstáculo frustrante está subrayada con insistencia

I' - El obstáculo frustrante se haya indicado como no frutante o como favorable de alguna manera, o en algunos casos, el examinado señala cuanto siente estar implicado en una situación que frustra a otra persona

M'- El obstáculo frustrante se minimiza hasta tal punto que el examinado llega casi a negar su presencia

E - La hostilidad, el reproche, etc., se dirigen contra una persona u objeto del medio.

E- El examinado niega en forma agresiva ser responsable de una falta de la que se le acusa

I- El reproche, la culpabilidad, etc los refleja el examinado sobre sí mismo.

I- El examinado admite su culpabilidad, pero niega que ésta culpabilidad sea total invocando circunstancias inevitables.

M - La culpabilidad por la frustración se evita porque la situación se considera como inevitable: en particular, al individuo frustrante se lo absuelve por completo.

e - Se espera con insistencia que algún otro aporte una solución por la situación frustrante

i- El examinado presenta correcciones para resolver el problema, por lo general con un sentimiento de culpabilidad

m- El examinado expresa la esperanza de que el tiempo u otras circunstancias normales traerán una solución al problema. La paciencia y la sumisión son las características de este tipo de respuestas.

Las respuestas de cada sujeto son evaluadas de acuerdo a éste esquema, se tabulan de acuerdo a las direcciones y tipo de respuesta y se prorrataan de acuerdo al test.

Los resultados en conjunto evalúan la intensidad de la frustración y la intensidad de la agresión

Respecto a su confiabilidad y validez, el autor hace una tipificación del test en una población Argentina en 1954 con 290 pruebas aplicadas a 155 mujeres y 135 varones con edades entre 15 y 35, el grupo comprendía diferente nivel cultural y de niveles escolares de primaria hasta licenciatura, tomando en cuenta diversos niveles sociales y económicos. Para efectos del presente trabajo, se respetan los resultados estadísticos y los puntajes obtenidos por el autor.

CAPITULO IV

MÉTODO

JUSTIFICACIÓN

En las últimas fechas los medios de comunicación han propagado noticias sobre todo provenientes de Estados Unidos, en donde los protagonistas son adolescentes que asisten a los colegios portando en sus mochilas armas de alto poder, con las cuales han cometido asesinatos brutales se podría decir que imitando escenas de películas y programas de televisión donde la violencia y la agresión se encuentran presentes

Se ha observado que éste tipo de personas al ver obstruidas sus metas o planes (frustraciones) reaccionan eliminando los obstáculos y en algunos casos hasta destruyéndose a sí mismos.

De acuerdo con Bandura (1963), la imitación es un modelo de aprendizaje con el que se adquieren nuevas conductas y se ha demostrado que en algunas personas se encuentran reacciones emocionales semejantes a las de un modelo y no solo experimentan la misma emoción, sino que pueden ejecutar conductas similares

Estudios sobre la agresión relacionada con los video-juegos, sustentan que la agresión puede darse por imitación del contenido del video-juego, sin embargo, las investigaciones al respecto reportan resultados contradictorio, algunos autores como Ballard,1996, Roland,1995, afirman que los contenidos de los video-juegos incrementan la agresión de los jugadores y en otros casos se ha encontrado que los jugadores desarrollan una mayor habilidad viso-espacial, así como una coordinación visomotora más precisa considerando los video-juegos como benéficos

Desafortunadamente en México, las investigaciones acerca de este tema son prácticamente nulas, se ha hablado de que los video-juegos influyen en forma decisiva en la conducta de los jugadores y es así que en algunas delegaciones del D.F. como la Venustiano Carranza (noticiero de Hechos, T. V. Azteca, 16 mayo 1999) las autoridades implantaron un dispositivo especial con el fin de clausurar los negocios (tiendas, farmacias, papelerías etc.) que tuvieran "máquinas" y que se encontraran cercanas a escuelas, por considerarlas nocivas para los menores (pero sin ningún fundamento que acepte o refute dichas afirmaciones).

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Por lo tanto resulta de suma importancia realizar estudios con sujetos mexicanos que permitan tener un mayor conocimiento acerca de éste tema y para lo cual se plantean los siguientes cuestionamientos.

¿Existe alguna relación entre los contenidos de los video-juegos, el nivel de frustración y los tipos de respuestas obtenidas en el test de Rosenzweig?

¿Qué tipo de respuesta obtenida en el test de Rosenzweig emiten con mayor frecuencia los jugadores de video-juegos?

¿Existirá alguna diferencia significativa entre los tipos de respuesta del test de Rosenzweig?

HIPOTESIS

Hipótesis de trabajo:

La asociación que se establece entre los contenidos de los video-juegos y el nivel de frustración (GCR) es directamente proporcional. De igual manera se relacionan los contenidos de pelea y competencia con las respuestas extrapunitivas, difiriendo de los contenidos de obstáculos y simuladores, así mismo se esperaría que emitirían una mayor cantidad de respuestas extrapunitivas a diferencia de las impunitivas e intropunitivas.

Hipótesis estadísticas

Hi.- Existe una relación estadísticamente significativa entre el grado de frustración (GCR) y el contenido de los video-juegos.

Ho - No existe una relación estadísticamente significativa entre el grado de frustración (GCR) y el contenido de los video-juegos.

Hi.- Existe relación estadísticamente significativa entre el contenido del video-juego y los tres tipos de respuesta del test Rosenzweig

Ho.- No existe relación estadísticamente significativa entre el contenido del video-juego y los tres tipos de respuesta del test Rosenzweig

Hi - Existen diferencias estadísticamente significativas entre los tres tipos de respuesta del test Rosenzweig.

Ho - No existen diferencias estadísticamente significativas entre los tres tipos de respuesta del test Rosenzweig

VARIABLES

Variable Independiente

Contenido de los video-juegos

Variable Atributiva

Edad entre 12 a 18

Variable Dependiente

El grado de frustración – Agresión (GCR), Respuestas extrapunitivas, impunitivas e intropunitivas del test

DEFINICIONES

Definición Conceptual

Agresión - Agresividad

Una forma de conducta que se adopta con la intención de perjudicar en forma manifiesta, encubierta y desplazada a un individuo, a sí mismo o a un objeto. Motivado por el miedo, frustración, dolor, inseguridad e imitación. El hombre tiene la capacidad innata de ser agresivo, más no, de mostrar conductas agresivas innatas preestablecidas. (Diana G Martínez)

RESPUESTAS

Respuesta Extrapunitiva.- agresión dirigida al exterior.

Respuesta Intropunitiva.- agresión dirigida a sí mismo

Respuesta Impunitiva.- Disimula la agresión. reprime

Definición Operacional

Respuestas al cuestionario y los puntajes del Grado de Frustración obtenido del test de Rosenzweig.

Juegos

Peleas Juegos de pelea entre los dibujos en escenarios que indican violencia con armas de todo tipo, objetivo principal pelear, independientemente del fin.

Competencia Juegos de habilidad principalmente de tipo equipo, basket ball, Foot ball, hockey etc

Simuladores: El jugador interactúa virtualmente en vuelos, competencia en motocicleta, manejo de automóvil etc.

Obstáculos: El jugador tiene que lograr atravesar laberintos, terminar con una serie de canicas, impedir ser atacado y lograr alcanzar un objeto etc.

MUESTREO

Muestreo intencional determinado por cuota de 100 sujetos que cubren las características esperadas

SUJETOS

La muestra fue de adolescentes de ambos sexos, con edad entre 12 y 18 años que se encontraban en lugares donde había video juegos y que quisieran participar en el estudio

TIPO DE ESTUDIO

Estudio de campo, exploratorio descriptivo, cuasi-experimental por estar dirigido a descubrir las posibles relaciones e interrelaciones entre las variables. Cuasi-experimental ya que no existe un control absoluto de las variables.

Diseño

Cuasi-experimental de una sola medición con una cuota de 100 sujetos.

INSTRUMENTOS

Se utilizaron dos instrumentos, una encuesta tipo cuestionario y el test de Frustración Agresión de Rosenzweig.

Encuesta tipo Cuestionario

Siendo una investigación de campo que tiene por interés recopilar datos para analizados con el propósito de determinar relaciones entre las variables, se elaboro una encuesta tipo cuestionario que consta de 21 preguntas abiertas, divididas en cuatro secciones (ANEXO "B")

- 1 - Datos Generales
- 2.- Características de los juegos, costos y tiempos
- 3.- Características de los juegos, tipos y contenidos
- 4.- Emociones de los jugadores.

Test Rosenzweig

El test de Frustración - Agresión, también llamado P F T. (Picture Frustration Test) fue diseñado por el Dr. Saúl Rosenzweig, en 1944, en los Estados Unidos. esta prueba es

proyectiva, el objetivo específico es explorar la personalidad en una de sus áreas, la respuesta de tolerancia o intolerancia frente a una situación frustrante

El test de Rosenzweig consta de 24 láminas de figuras difusas de personas en el acto de frustrar a otras para indicar el tipo de respuesta de la persona frustrada. Y evaluada según el código del mismo test. **ANEXO "C"**.

PROCEDIMIENTO

Se buscaron locales de video-juegos y previa autorización de los encargados se les pidió a los sujetos que colaboraran para responder un cuestionario y unos dibujos de ejercicios varios, dando la indicación de que se estaba haciendo un estudio en adolescentes que jugaran video-juegos

Se visitaron 5 centros de video-juegos ubicados en la Delegación Gustavo A. Madero de la Cd. De México, se les solicitaba a los locatarios su permiso para hacer tal investigación. En algunos centros como Plaza Lindavista, se negó el permiso e inclusive se pretendió quitar los cuestionarios y test a la investigadora, ya que según no se puede hacer investigación alguna sin tener un permiso oficial

En aquellos centros a los se tuvo acceso los encargados solicitaron leer el cuestionario y el test. Ya que ninguna pregunta tenía influencia o crítica directa a su negocio accedieron a dar su autorización.

A los sujetos se les entregó primero el cuestionario y se les indicó que las respuestas eran totalmente confidenciales y que los datos se manejarían en forma grupal conservando su anonimato. La investigadora permanecía cerca para atender cualquier duda y observar algunos gestos o comentarios de los sujetos.

También evitaba la interrupción de otros y se aseguraba que se entendieran las instrucciones

Posterior al cuestionario se les entregó el test de Rosenzweig, remarcando las instrucciones y checando que los primeros ejercicios fueran correctos, se mostraron las láminas de una por una, para facilitar la aplicación individual y controlar cualquier duda o comentario de los sujetos. Durante la aplicación hubo observaciones que los sujetos hacían ya que había dibujos que no entendían y sin influir en el tipo de respuesta se les identificaban objetos o la entonación específica.

Cuando los sujetos devolvían el cuestionario y test se les agradecía su participación y algunos hacían más preguntas sobre la investigación, pero para evitar influencia en los otros sujetos no se les otorgó más información.

ANALISIS ESTADISTICO

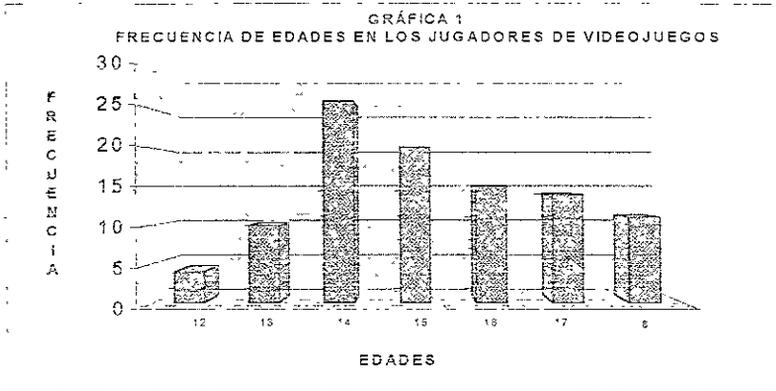
Las respuestas obtenidas se analizaron utilizando el SPSS, versión 5.01: se aplicó un análisis de frecuencias, medidas de tendencia central y análisis correlacional utilizando el Coeficiente de Contingencia (Haroldo, 1987) por ser el apropiado para el tipo de datos.

Los resultados se exponen en Gráficas y tablas para una mejor comprensión de los mismos

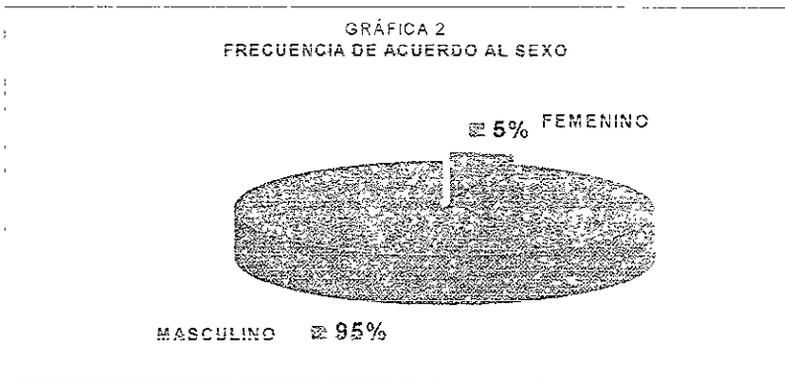
CAPITULO V

RESULTADOS

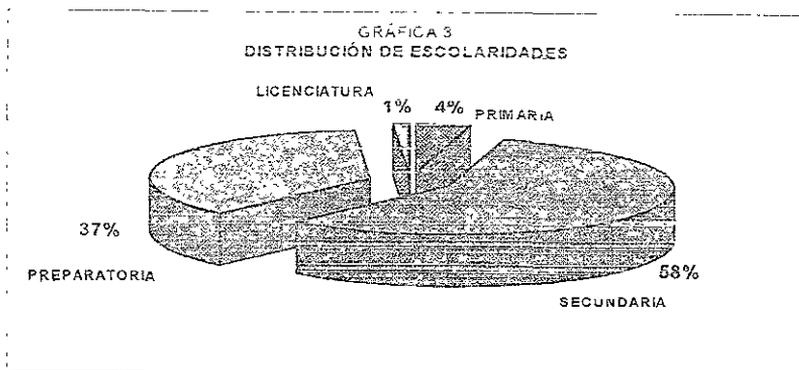
En este capítulo se presentan los resultados obtenidos de la investigación. En primer término se describen las características de la muestra, se encontró que las más altas frecuencias de edad esta entre 14 y 15 años, pudiéndose observar en la gráfica 1. El promedio de edad es de 14,2857.



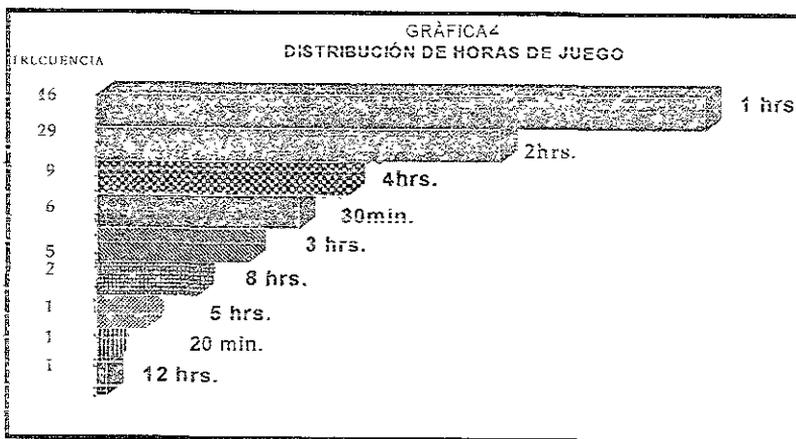
Con respecto al sexo se encontró que el 95% de la muestra es de sexo masculino, como se observa en la gráfica 2. Se observa que es escasa la población femenina con una participación del 5%.



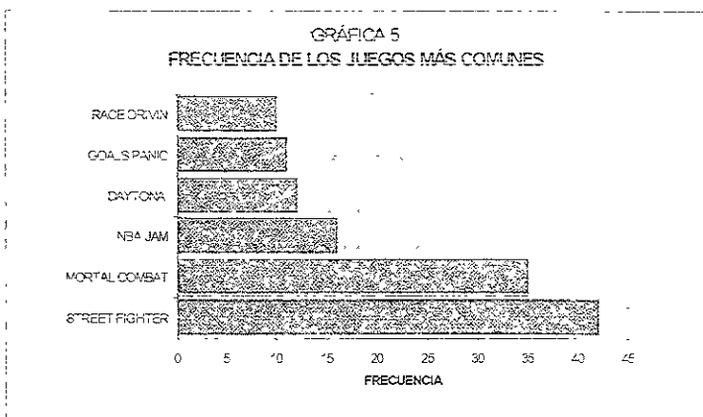
En cuanto al nivel de escolaridad, la secundaria tiene mayor porcentaje 58% seguido por el nivel preparatoria en un 37% y con menor porcentaje 1% el nivel licenciatura, como se observa en la gráfica 3



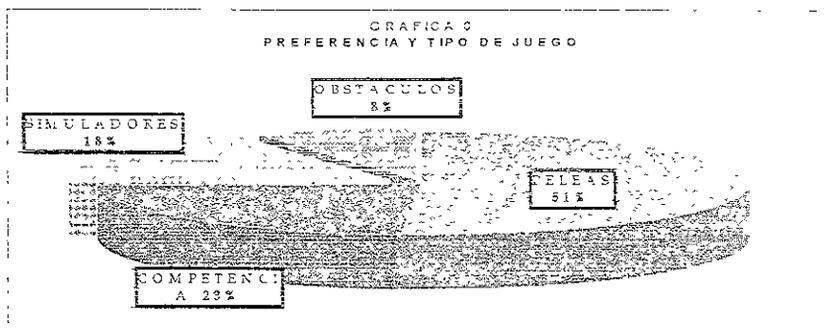
En la gráfica 4, se observa el número de horas que dedican a jugar video-juegos, oscilando desde media hora hasta 12 horas. Así como también que la mayor parte juega entre 1 y 2 horas, siendo un tiempo promedio de 3hrs, 1 min, 12 seg.



Existe una gran cantidad de video-juegos, pero los que se encuentran con mayor frecuencia Street Fighter y Mortal Kombat, como se puede observar en la gráfica 5. Estos juegos son de peleas con figuras humanas, la temática es de combatir con poderes, armas, fuego, etc; con el objetivo de eliminar al contrincante e inclusive darle una "muerte sarcástica".



Los juegos fueron clasificados en 4 tipos dependiendo del contenido: De peleas, competencias, simuladores y obstáculos. Se encontró que el 51% de los encuestados prefiere los juegos de peleas, 23% prefiere los de competencia, 18% prefiere los simuladores y en menor porcentaje 8%, prefiere los juegos de obstáculos, sin embargo también hacen combinaciones de juegos. Ver gráfica 6 y tabla 1.

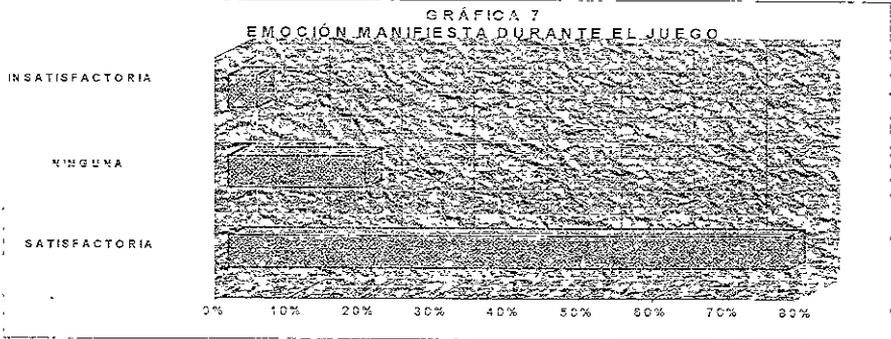


Las combinaciones de mayor frecuencia son aquellos en los que se presentan juegos de peleas, como lo indica la Tabla 1:

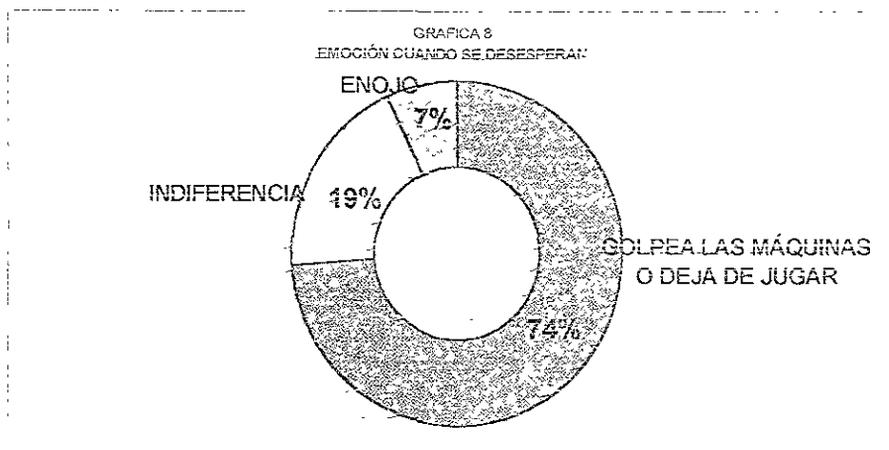
TABLA 1

Combinación de juegos	Frecuencia
Peleas	38
Peleas y competencia	18
Peleas y simuladores	12
Peleas y obstáculos	5
Competencias	8
Competencia y obstáculos	1
Competencias y simuladores	2
Obstáculos	1
Simuladores	5
Juega los cuatro	2
Juega tres	8

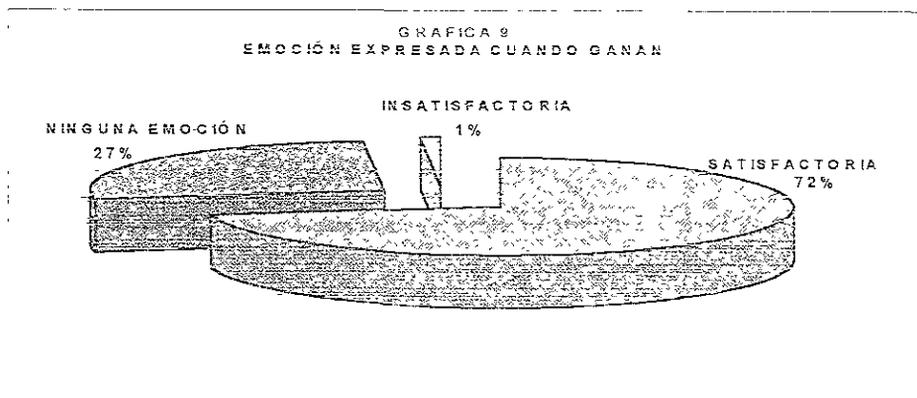
En la encuesta se exploró que emociones manifestaban al estar jugando, el 77% expresó satisfacción dentro de estas se incluían expresiones como "muy padre" "bien" "chido" y un 4% menciona sentir insatisfacción manifestado en expresiones como "mal" "gacho", como lo indica la gráfica 7.



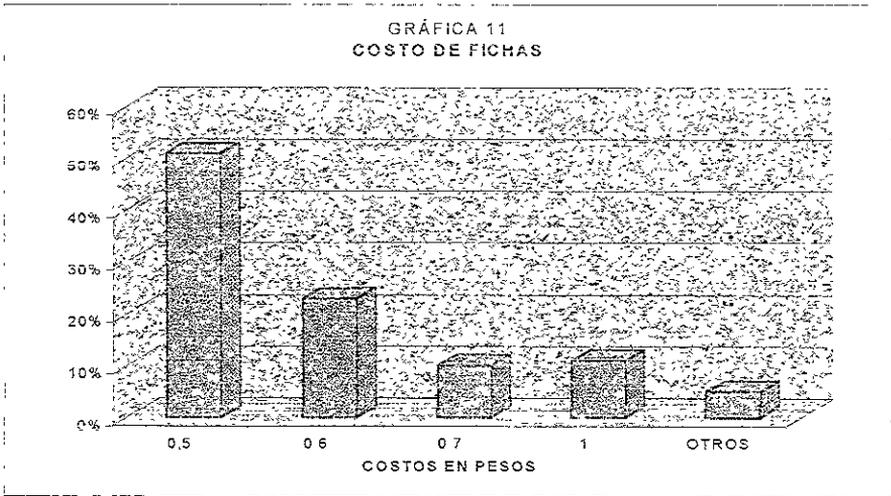
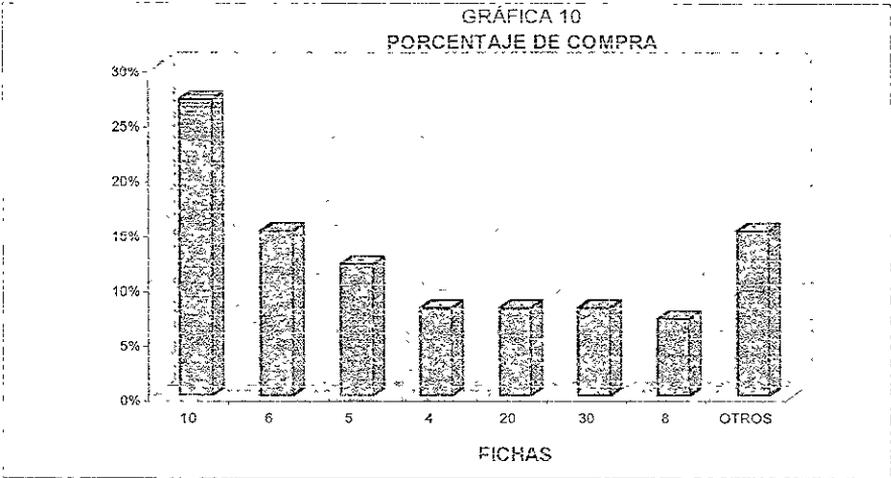
Se les preguntó que hacían cuando un juego los desesperaba, la gráfica 8 nos muestra como el 74% se manifiesta golpear las máquinas y dejar de jugar. El 19% reporta no sentir ninguna emoción y solo el 7% reporta que se enoja no mostrando conductualmente su enojo.



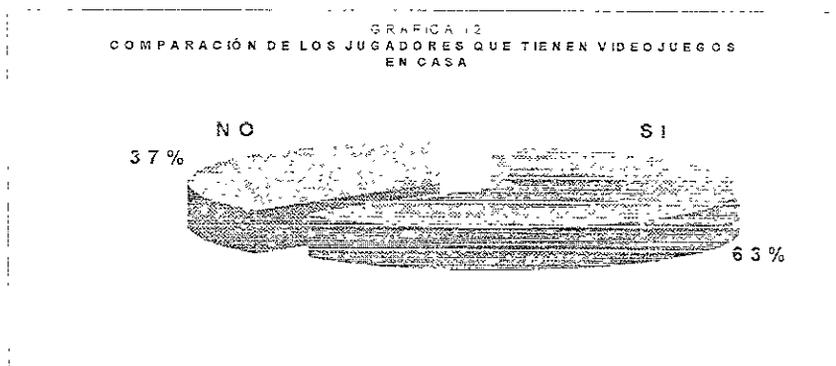
Al preguntarles la emoción que sienten cuando han terminado de jugar el 72% manifiesta satisfacción haciendo comentarios como "bien padre" "a gusto" "satisfecho" "contento" y el 27% demuestra indiferencia "nada", "lo normal!", solo 1% describió "mal si pierdo". Ver gráfica 9.



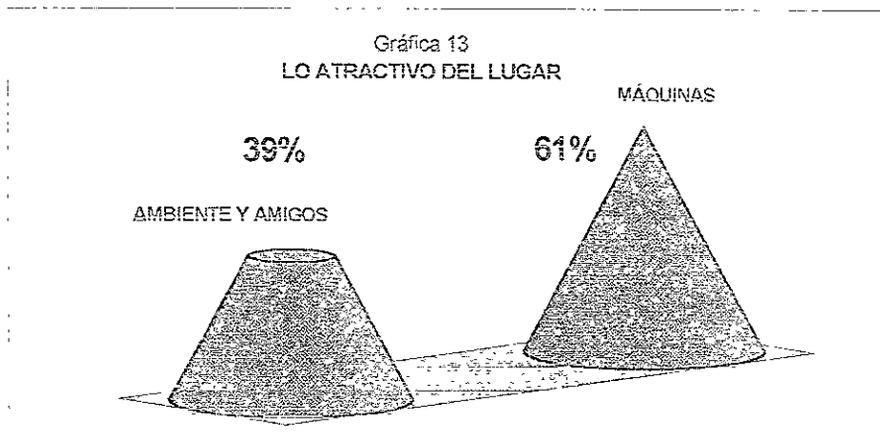
Cuando se investigó sobre el número de fichas que compran, encontramos que el 27% adquiere 10 fichas y el 8% adquiere una cantidad mayor, cercana a 30 fichas. Hay un porcentaje mínimo que puede jugar mucho tiempo sin comprar muchas fichas (los más expertos) Ver gráfica 10 Y 11



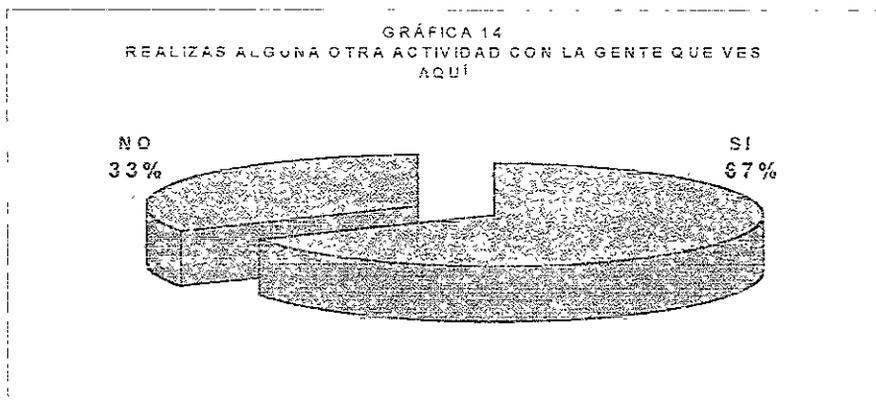
Se les preguntó a los jugadores, si tenían nintendo u otro juego de video en casa, el 63% reportó tener video-juegos en su casa y solo el 37% no tiene video-juegos. Gráfica 12



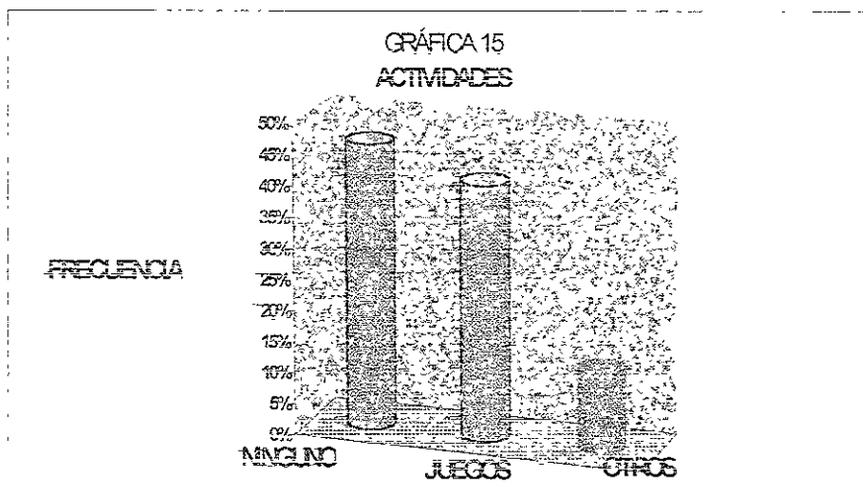
También se les preguntó a los que tenían Nintendo en su casa, por qué motivo acudían a estos centros de video. La mayoría 61% respondió que le es atractiva la pantalla, el tipo de juego, el sonido y la variedad de los juegos solo el 39% reportó que acudía por el ambiente y los amigos. Ver gráfica 13.



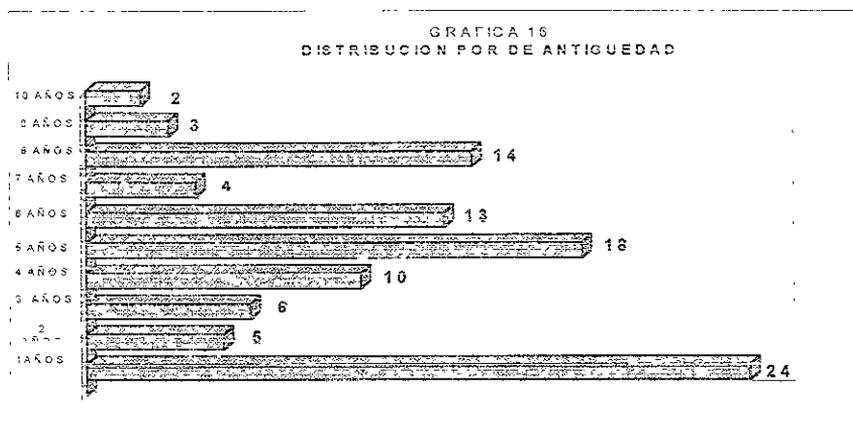
La gráfica 14 nos muestra que el 67% de los encuestados comentó conocer a las personas que juegan en los centros y el 33% reportó no conocerlos



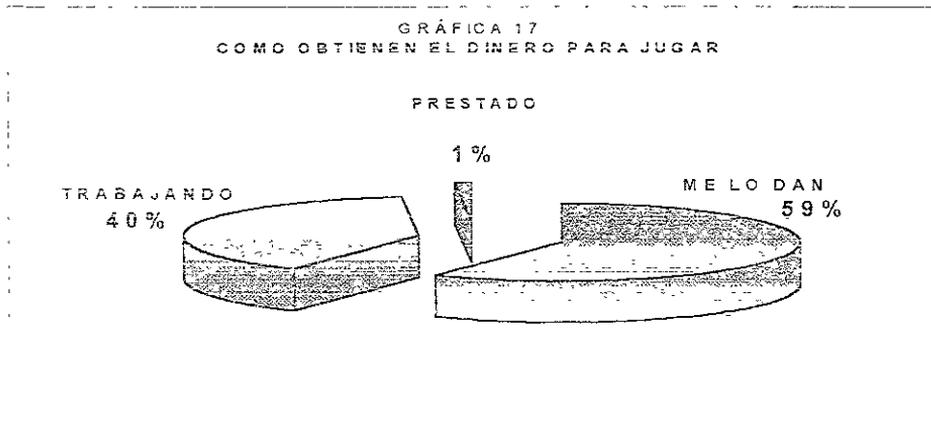
Del 67% de los que se conocen, se preguntó que actividad en específico realizaban, el 40% comentó que acudir a otras salas de video, el 10% respondió actividades como escuela, juegos de foot ball y el 50% no reportó ninguna Gráfica 15



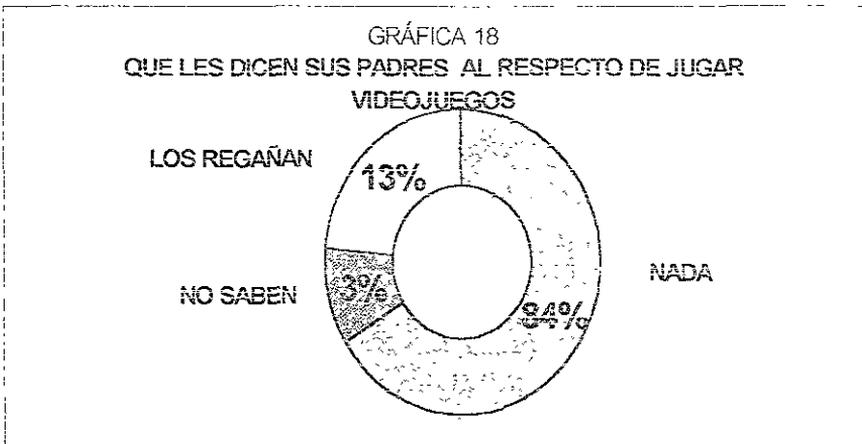
Algunos jugadores parecen ser expertos en las estrategias y habilidades para jugar por lo que cuestionamos, cuanto tiempo de antigüedad tenían jugando video-juegos. La gráfica 16 nos demuestra que hay jóvenes con mucho tiempo de jugar, pero el promedio en años es de 5.5



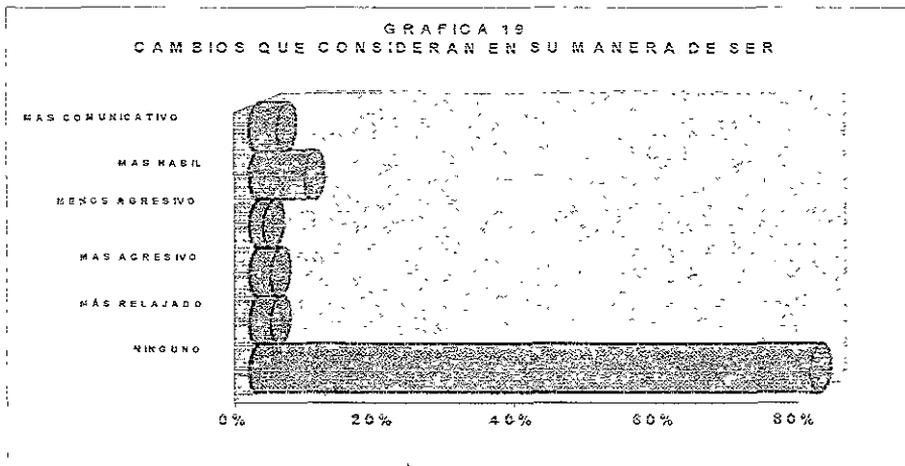
A los encuestados se les preguntó como obtenían el dinero para asistir a las salas de video-juegos. Las respuestas mostradas en la gráfica 17 indican que al 59% les dan el dinero sus padres cuando les dan para el recreo, el 40% reportó trabajar o hacer encargos para obtener dinero, no se exploró en específico su ocupación, pero por la edad consideramos que pueden no ser asalariados y sus ingresos son solamente significativos. Solo el 1% respondió que se lo prestaban.



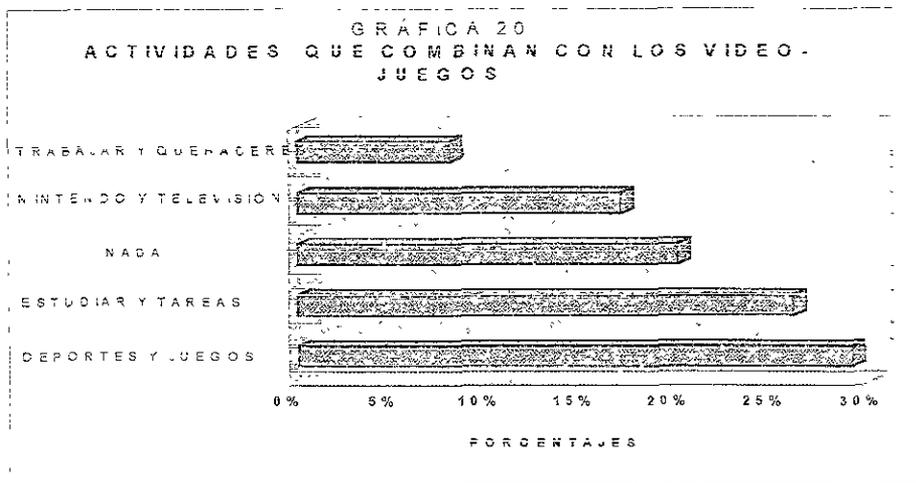
La gráfica 18. demuestra que el 84% de los padres no les dicen nada, al 13% de los jugadores los regañan porque les dicen que solo les quitan el tiempo y el 3% no sabe nada



También se les preguntó si habían experimentado algún cambio en su forma de ser. Los encuestados manifestaron en un 80% no experimentar ningún cambio en su manera de ser. Solo un 8% manifestó sentir cambios, principalmente en sus habilidades manuales, ser más rápidos. Ver gráfica 19.



Tratando de explorar si dejaban de hacer algunas actividades, para jugar en estos centros, encontramos que la mayoría cumple con tareas, quehaceres y otras diversiones, considerando la visita en estos centros como una más de las actividades cotidianas. Ver gráfica 20



A continuación se muestra la correlación entre las respuestas del test, tipo de videojuego, puntuaciones G.C.R en la matriz de correlación se encuentran remarcados con negrillas aquellas relaciones que resultaron estadísticamente significativas al .005.

COMPETENCIA	- .0455 Sig .651								
OBSTÁCULOS	.0770 Sig .443	-.03148 Sig .002							
SIMULADORES	-.2600 Sig .010	0168 Sig .889	- .0499 Sig .620						
EXTRAPUNITIVAS	1358 Sig .110	- .0152 Sig .858	0341 Sig .688	1196 Sig .159					
INTROPUNITIVAS	-.1354 Sig .116	- .0231 Sig .789	1228 Sig .155	0334 Sig .699	-.2276 Sig .002				
IMPUNITIVAS	- .0861 Sig .313	0161 Sig .850	- .0098 Sig .909	-.1090 Sig .202	-.4750 Sig .000	-.1637 Sig .026			
GCR	- .0596 Sig .486	0051 Sig .952	- .0553 Sig .518	.0639 Sig .455	.2066 Sig .004	1088 Sig .139	-.2581 Sig .000		
CALIFICACIONES T	- .0367 Sig .881	0275 Sig .758	- .0757 Sig .397	- .0369 Sig .680	.1893 Sig .012	1095 Sig .154	-.2269 Sig .000	.9321 Sig .000	
	PELEAS	COMPETENCIA	OBSTÁCULOS	SIMULADORES	EXTRAPUNITIVAS	INTROPUNITIVAS	IMPUNITIVAS	GCR	

Como se puede observar:

La relación entre contenidos y G.C.R. no existe relación estadísticamente significativa, por el contrario observamos que su relación es nula, aceptamos por lo tanto la hipótesis Nula

En cuanto a la relación del tipo de respuesta con el contenido del video-juego encontramos también una relación nula, aceptando la hipótesis nula.

La relación entre los tipos de respuestas y el G.C.R. se encuentran relaciones entre las respuestas extrapunitivas e impunitivas. Con las respuestas extrapunitivas hay una relación positiva. conforme éstas se incrementan también se incrementa el G.C.R.

En cambio conforme las respuestas impunitivas crecen, el G.C.R. disminuye.

Se procedió a comparar el tipo de respuesta utilizando un análisis de varianza Friedman la cual arroja una X^2 en la que encontramos que la media más alta esta en

las respuestas de tipo extrapunitivas, existiendo diferencias estadísticamente significativas entre las respuestas por lo que se acepta la hipótesis alterna:

ANALISIS DE VARIANZA				
TIPO DE RESPUESTA	MEDIA	DESV. ESTÁNDAR	χ^2	SIGNIF.
EXTRAPUNITIVAS	9.74	4.57	46.65	.000
IMPUNITIVAS	9.24	4.00		
INTROPUNITIVAS	5.10	3.14		

Encontramos que mientras las respuestas impunitivas aumentan, disminuyen las respuestas intropunitivas por lo que los mecanismos de defensa que intervienen para defensa del yo, se orientan más hacia la indiferencia que hacia la culpabilidad interna. Los datos obtenidos nos llevan a aceptar la hipótesis alterna, ya que existen diferencias estadísticamente significativas entre el tipo de respuestas del test.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

A partir de los resultados obtenidos y basados en el marco teórico se describen las características de los jugadores de video-juegos, la relación entre los contenidos de los juegos y los puntajes obtenidos por el Test de Rosenzweig.

La muestra de jugadores de video-juegos, fue elegida entre 12 y 18 años, siendo el promedio de edad de 14 años, se considera que los padres tienen más control sobre adolescentes o niños y se considera que los de mayor edad tienden a realizar actividades diferentes.

Otro dato importante es que se pueden encontrar con mayor frecuencia 95% adolescentes del sexo masculino, se considera que culturalmente existen diferencias en actividades cotidianas y de diversión, por lo que es menos frecuente (5%) encontrar mujeres en estos centros. Phillips, Rolls, 1995 también encontraron que había menor cantidad de mujeres que hombres como jugadores de videos

El nivel académico más común es secundaria y preparatoria, difícilmente se encuentran jugadores de nivel licenciatura, posiblemente por limitaciones de tiempo, por pérdida de interés en los video-juegos o quizá porque a los 18 años gran parte de la población apenas ingresa a ese nivel.

El promedio de horas de juego es de 3 horas 1 minuto 12 segundos, se observa que es un promedio alto en comparación con otras actividades como los deportes o la televisión. En el estudio de Phillips, (1985) encontró un rango de juego entre 30

minutos y 1 hora. En este mismo estudio se clasificó a los sujetos como adictos cuando jugaban más de éste tiempo.

De acuerdo a lo encontrado, hay aprobación de los padres para que sus hijos practiquen esta actividad, tal vez porque no la consideran nociva para sus hijos.

Es importante mencionar que a pesar de que 63% de los video-jugadores tienen nintendo y otro equipo de juego en sus casas, asisten a estos centros por la novedad o el diseño de las pantallas, que por su tamaño causa un efecto más directo. Phillips y Rolls, 1995 habían sondeado en un estudio la cantidad de video-jugadores que tienen video-juegos en casa y en su estudio el 77.2% de los sujetos tenían video en su casa, sin embargo también asistían a salas de juego.

Pepin y Doval, 1988 estudiaron los efectos de la práctica de video-juegos y la medición de las habilidades espaciales, encontrando que los juegos producen no solo un nivel de respuesta más rápido, sino que ejercitan los procesos visuales. Funk, 1992 también encontró una mejora de las habilidades viso-espaciales utilizando una muestra de epilépticos. En éste estudio, se les preguntó a los sujetos si habían observado algún cambio en ellos mismos, sólo 8% reconocen poseer mayor habilidad, pero la mayoría no las identifica.

Los jóvenes que acuden a estos centros, reportan que generalmente se conocen, pero no realizan ninguna actividad posterior, esto se debe a que su encuentro es ocasional en los centros de video-juegos, además de que éste tipo de entretenimiento excluye la dimensión socializadora del juego (Morr, 1981) generando aislamiento.

Se encontró que hay jugadores con antigüedad de 7, 8, 9 y 10 años de jugar video-juegos; de acuerdo con Ladouceur, 1995 hay una prevalencia patológica del juego, él identificó el 10.7% como posibles jugadores patológicos por la antigüedad; esto es

realmente importante, por lo que se sugiere realizar estudios acerca del tiempo promedio que juegan diariamente y la antigüedad para conocer si son posibles jugadores patológicos o solamente es parte de su vida recreativa.

El 84% reportó que sus padres son quienes les dan dinero para acudir a los centros de video-juego, parece ser que sus padres no les dicen nada de este tipo de diversiones. Es probable que los padres consideren que efectivamente los video-juegos son una forma de juego que desarrolla habilidades de aprendizaje y que son juegos recreativos en donde los hijos encuentran diversión.

De acuerdo a los costos se encontró que hay variedad y oportunidad de costos desde las fichas que valen 50 centavos hasta las que cuestan \$2.00 pesos y el 27% como mayoría compra 10 fichas en cada sesión. Por lo que las máquinas de video-juegos son rentables.

El 61% reportó que lo atractivo de asistir a estos centros son las máquinas, su diseño, su tamaño, el sonido y en sí lo atractivo de la pantalla, se considera que la mercadotecnia y los esfuerzos de los diseñadores de estas máquinas cumplen con su objetivo, atraer a los jóvenes.

Cuando se les preguntó sobre sus emociones al estar jugando el 77% expresó sentir satisfacción con comentarios de "muy padre", "bien", "chido" y un 4% reportó sentir insatisfacción reportado en expresiones opuestas "mal" "gacho" y el resto 19% considera no sentir o identificar ninguna emoción. Matthews y Rakaczky, 1987, estudiaron las reacciones estresantes de un grupo de sujetos aficionados a los video-juegos midiendo reacciones fisiológicas, sin embargo en su investigación no se orientó a conocer las "emociones satisfactoria o insatisfactoria" de los jugadores. Nosotros observamos que para operar las máquinas requieren hacer movimientos rápidos y

estar "alerta" a responder, aún cuando no perciban conscientemente su lenguaje corporal manifiesta sudoración y tensión. Lo que se puede asegurar es que aún siendo un estado estresante inconscientemente y alterado fisiológicamente, produce psicológicamente una emoción satisfactoria.

Cuando se les preguntó que hacían cuando se desesperaban el 74% manifestó golpear las máquinas o dejar de jugar. El 19% reportó no sentir ninguna emoción y el 7% reporta que se enoja aunque no mostrando su enojo conductualmente. Es decir que la mayoría "agrede" las máquinas (esta podría ser una forma de escape directa a la frustración de no ganar) aunque su conducta puede estar normada por las reglas de cada lugar y por otro lado no expresan "desquitar su enojo con otras personas".

Se puede observar que el 7% acepta un sentimiento de enojo, pero regula su conducta al evitar la expresión, es decir reprimir alguna expresión de su enojo; este punto es importante ya que puede deberse a cuestiones de personalidad, como lo consideran también Winkel, Novak y Hopson, 1987. El 19% que no reporta sentir ninguna emoción, puede no identificar su sentimiento claramente o puede ser un mecanismo de defensa del yo y por lo tanto se emiten respuestas impunitivas.

También les preguntamos que emoción tenían cuando terminaban de jugar, el 72% manifiesta satisfacción dando expresiones como "bien padre", "a gusto", "satisfecho", "contento" y el 27% demuestra indiferencia "nada", "lo normal" y solo el 1% "mal, si pierdo". Lo que nos indica que hay una satisfacción cuando ganan, lo que puede incrementar su motivación para seguir jugando, retroalimentar su autoestima como lo analizó Bouchard, 1994.

De acuerdo a las relaciones esperadas, entre el contenido de los video-juegos y los puntajes GCR podemos observar que hay una correlación nula y no significativa, aceptando la hipótesis nula de que no existe relación significativa en lo que respecta a

los video-juegos (Peleas Simuladores, Obstáculos, Competencias) y los puntajes del G.C.R

Esto tal vez se deba a que los puntajes del G C.R. se encuentran en el promedio indicado que el nivel de frustración es normal.

Hay otros factores de influencia para detectar una relación entre los contenidos de los video-juegos y los puntajes de G.C.R. , como lo son la falta de estandarización del test en una población mexicana, el control sobre los contenidos de los video-juegos como los más importantes

Al buscar relaciones entre el tipo de respuestas del test, se encontró que mientras las respuestas extrapunitivas aumentan, las respuestas intropunitivas disminuyen.

Lo que indica que mientras los sujetos externalizan su agresión, aunque limitada por las normas de cada centro de video, es menor la cantidad de agresión dirigida a sí mismo con sentimientos de culpabilidad, es decir, es menor la cantidad de respuestas intropunitivas.

También se detectó que existe una relación inversamente proporcional entre las respuestas extrapunitivas y las respuestas impunitivas, es decir que mientras la agresión hacia el exterior aumenta, disminuyen las respuestas de indiferencia ante el problema es decir hay menos mecanismo de negación y represión que bloquean sensaciones o recuerdos dolorosos

Aunque no es el objetivo de este estudio los coeficientes de correlación que se obtienen analizando los tres tipos de respuesta del test resultan significativas. por lo que podemos concluir que el test tiene confiabilidad interna (Anastasi y Urbina, 1998).

Comparando el tipo de respuesta del test con el GCR se encontró que hay una relación significativa y positiva entre el GCR y las respuestas extrapunitivas, por lo que efectivamente se puede obtener el grado de frustración-agresión externa a partir de este tipo de respuesta. Además de que los puntajes de G C R se encuentran en el promedio normal

Las respuestas impunitivas tienen una relación inversamente negativa y significativa con el GCR, por lo que podemos decir que mientras las respuestas impunitivas crecen, el GCR disminuye lo que indica que el nivel de frustración agresión disminuye cuando se utilizan mecanismos de defensa como la represión o la negación de que alguien o algo tenga la culpa de la situación frustrante.

Considerando las puntuaciones T del test y su relación con los tipos de respuesta, se encontró una relación significativa con las respuestas extrapunitivas e impunitivas Comprobando que son las respuestas extrapunitivas e impunitivas las que tienen mayor relación con la agresión que mide el test.

Por último se detectó una relación positiva y con un nivel de significancia al .000 entre los puntajes T y el GCR, es decir que hay consistencia en lo que mide

El promedio de puntuaciones T es igual a 48 acercándose a la puntuación media en el Test .

Se encuentran diferencias estadísticamente significativas entre los 3 tipos de respuestas observando que éste grupo de sujetos emite con mayor frecuencia respuestas extrapunitivas, externando la agresión, estos datos concuerdan con estudios como los de Cooper y Mackie (1986). Anderson y Ford (1986), Winkel, Novak y Hopson (1987), Sheila (1992); Roland 1995 en los cuáles se investigó el impacto de los video-juegos con alto contenido de violencia sobre el comportamiento

de los sujetos, encontrándose que los sujetos emitían mayor cantidad de respuestas agresivas.

Sin embargo también existen investigaciones como las de Dereck (1995), que midió la agresión antes y después de jugar videos y no encontró cambios que pudieran sugerirle que los video-juegos incrementen la agresión.

CONCLUSIONES

Se concluye que no hay relación estadísticamente significativa entre los contenidos de los video-juegos en su conjunto y los tipos de respuesta del test Rosenzweig ya que se esperaba que los video-juegos con contenidos de peleas se relacionaran con las respuestas extrapunitivas. Esto significa que hay otros factores que influyen en la conducta agresiva como el ambiente familiar, el nivel de coerción y es necesario hacer mas investigaciones al respecto.

Las respuestas que emiten con mayor frecuencia son las extrapunitivas indicando que la agresión se exterioriza concordando con algunas investigaciones realizadas en otros países, aun cuando algunas investigaciones reportan que los video-juegos aumentan las habilidades viso-espaciales en jugadores normales e incluso en enfermos epilépticos, ahora bien, los datos obtenidos en ésta investigación son de suma importancia debido a que no existen antecedentes al respecto ya que en términos populares "todo el mundo" dice que los video-juegos son perjudiciales y que afectan el comportamiento de los sujetos volviéndolos más agresivos, sin embargo, no hay que olvidar que los sujetos no solo están expuestos a los video-juegos; sino que existen en el medio ambiente una gran cantidad de estímulos que también ejercen su influencia en la conducta y por otro lado habría que considerar factores de tipo fisiológico, que desde luego al fusionarse con aprendizaje social y modelos de vida familiar influyen en el comportamiento y la forma de respuesta de los adolescentes mexicanos generando conductas altamente agresivas.

Así mismo se concluye que no existen datos de investigaciones con las que se puedan corroborar o refutar estos resultados, ya que al respecto no existen antecedentes en México y los resultados en otros países difieren ya que algunos reportan que los videojuegos aumentan la agresión, la hostilidad y el stress y otros indican que aumentan habilidades viso-espaciales y autoestima en los jugadores.

La aportación principal del presente estudio es ampliar el conocimiento sobre los juegos de video y la agresión, aportando fundamentalmente las características generales de la una población mexicana y algunos lineamientos o variables que pueden ser controladas para futuras investigaciones.

LIMITACIONES

Esta investigación se ve afectada por la falta de estandarización, confiabilidad y validez en una población mexicana, ya que muchas de las situaciones mostradas no aplican a los adolescentes mexicanos y los diseños de las láminas tienden a causar confusión en ellos.

Desafortunadamente en México los test de agresión son nulos y eso es una desventaja, ya que no hay opciones de medición.

Otro factor es la carencia de información científica y veraz en el país, dado que no hay investigaciones al respecto.

SUGERENCIAS

Por los resultados obtenidos se sugiere profundizar en otras investigaciones

1 - Haciendo una validación y estandarización del Test Rosenzweig

2 - Investigar los test o pruebas que se están utilizando en otros países para medir frustración-agresión, hostilidad o agresividad.

3.- Crear instrumentos de medición que permitan medir frustraciones y conflictos de los adolescentes mexicanos.

4 - Investigar los contenidos de los video-juegos y los conceptos, proyecciones o identidades que encuentran los jóvenes en ellos.

5.- Investigar su forma de vida y el concepto del video-juego, con aspectos más individuales de los jugadores, atendiendo a estructura familiar, personalidad, desempeño escolar.

6 - Investigar si hay alguna relación entre el tiempo de jugar y los puntajes obtenidos del test de Frustración Agresión.

7 - Utilizar otras muestras de adolescentes y niños mexicanos

8.- Manejar grupos control de diferentes ocupaciones para buscar diferencias.

BIBLIOGRAFÍA

- 1 - Anastasi A , Urbina,S , 1998
Los Test Psicológicos
Ed. Prentice Hall,
México, D F
- 2 - Anderson, Crig y Ford Catherine, 1986.
Affect of the game player Short-Term effects of highly and mildly agressive
Video game
Personality an social psychology bulletin Vol 12 (4)
- 3 - Ballard, Mary-E.,West J., Rose
Journal of Applied Social Psychology; 1996
Vol. 26(8) 717-730
- 4.- Cooper, Joel, Mackie, Diane 1986
Video games and aggression in children
Journal of Applied Social Psychology; 1986
Vol. 16(8) 726-744
- 5 - Charles A. Herdenreich, 1968
A Diccionario of Personality
W.M.C Brown Book Company
U.S.A.
- 6 - Charles, G. Morris, 1992
Psicología, un nuevo enfoque
De. Prentice Hall
Séptima Edición.
- 7.- Diccionario de las Ciencias de la Educación, 1987.
Editorial Santanilla
México.
- 8.- Diccionario Enciclopédico de Educación Especial, 1986.
Editorial Diaonal Santillana
México
- 9.- Diccionario Enciclopédico de Educación Especial, 1985.
Editorial Diaonal Santillana
México

- 10 - Enciclopedia Práctica de Pedagogía 1988
Editorial Planeta
España.
- 11 - Estañol Perez, Silvia O., 1996
Tesis de licenciatura
Facultad de Psicología
Disminución de la agresión en niños institucionalizados a través de un programa de dinámicas grupales
México
- 12.- Ewin I. Megarge, Jack E. Hokanson, 1976.
Dinámica de la Agresión
Editorial Trillas
México.
- 13.- Fling, Sheila, Smith, L., Rodríguez, T et-al, 1992
Videogames, aggression, and self-esteem. A survey.
Social Behavior and Personality, 1992
Vol. 20(1) 39-45
- 14.- Funk, Jeanne. 1992
Video games: Benign or malignant?
Journal of Developmental and Behavioral Pediatrics.
Vol. 13(1) 53-54
- 15 - Guía Práctica de Sexto Año
Fernández Editores
Libro de texto
México
- 16.-Griffiths, Mark. 1991.
Amusement machine playing in childhood and adolescence. a comparative analysis of video games and fruit machines.
Journal of Adolescence
Vol. 14(1) 53-73

- 17 Hernández C. Bertha; Mtz Bernal Norma 1981
Tesis de licenciatura
Facultad de Psicología
Estudio de la Frustración a través de la prueba del Doctor Saúl Rosenzweig en el medio obrero patronal de una fábrica textil
México
- 18 -Howard C Warren, 1987
Diccionario de Psicología
Fondo de Cultura Económica
México
- 19 -Irwin, A. Roland, Gross, Alan M., 1995
Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young Boys
Journal of Family Violence
Sep Vol. 10(3) 337-350
- 20.-James Drever, 1975
Diccionario de Psicología
Ediciones CEPE
Buenos Aires
- 21 - Kuczmierczyk, Andrzej, Walley, Page, 1987
Relaxation training, in vivo exposure and response-prevention in the treatment of behavior therapy.
Scandinavian Journal of Behaviour Therapy.
Vol. 16 (4) 185-190
- 22.- Laudouceur, Robert, 1995
Prevalence of pathological gambling and associated problems in individuals who visit non-gambling video arcades.
Journal of Gambling Studies
Vol 11(4) 361-365
- 23 - Mark, R Rosenzweig Arnold I Leiman, 1992
Psicología Fisiológica
Editorial Mc Graw Hill
España

- 24 - Matthews, Karen, Rakaczky Charles, 1987
Are cardiovascular responses to behavioral stressors a stable individual
difference variable in childhood?
Psychophysiology
Vol. 24(4) 464 - 473
- 25 - Pepin, Michel, Dorval, Michel, 1988
Effects de la pratique de jeux video sur deux mesures d'habilités visuo-
Spatiales. (Effects of practicing video games on
two measures of spatial visualization capability)
Revue Quebecoise de Psychologie
Vol. 9 (1) 34-43
- 26.- Perkins, Kenneth; Dubbet, Patricia, 1986
Cardiovascular reactivity to psychological stress in aerobically trained versus
untrained mild hypertensives and
Normotensives.
Health Psychology
Vol. 5(4) 407-421
- 27.-Phillips, Carol, Rolls, Susan, et-al, 1995
Home video game playing in schoolchildren. A study of incidence and
patterns of play.
Journal of Adolescence
Vol. 18(6) 687-691
- 28.- Richard F. Thomson, 1975.
Introducción a la Psicología Fisiológica
Editorial Harla
México
- 29 -Rogers N. Johnson, 1976
La agresión en el hombre y los animales
Editorial Manual Moderno
México
- 30 - S. Rosenzweig
Test de Frustración (P.F.T.)
Editorial Paidós
Buenos Aires S/F

- 31.-Scott, Derek, 1995
The effect of video games on feelings of aggression
Journal of Psychology
Vol 129 (29 121-132)
- 32.-Soraida Santiago, et-al, 1989
Psicología
Editorial Scott, Foresman and Company
Glenview, II U.S A
- 33 -Vernon J. Nordbly, Calvin S Hall, 1979
Vida y Conceptos de los Psicólogos más importantes
Editorial trillas
México
- 34.- Winkel, Mark; Novak Dawn, 1987
Personality factors, subject gender, and the effects of aggressive video games on aggression in adolescents.
Journal of Research in personality
Vol. 21(2) 211-223
- 35 - Elorza Haroldo, 1987
Estadística para Ciencias del Comportamiento
Editorial Trillas, México, D F.
p p.120-121
- 36.-Kerlinger, Fred N , 1981
Investigación del comportamiento
Editorial Interamericana México D F
p.p.122- 438
- 37 - Craig, James R., 1987
Métodos de investigación psicológica
Editorial Interamericana México D F
p p 164- 170
- 38.- Craig, James R., 1987
Manual de estilo de Publicaciones de la American Psychological Association.
Editorial Manual Moderno México, D F.
p.p. 229- 261

ANEXOS

ANEXO "A"

LISTADO DE VIDEO-JUEGOS

STREET FIGHTER
FATAL FURY
COMBAT MORTAL
SUPER MONACO
FOOT BALL
ART OF FIGTHER
TETRIS
SUPER DRAGÓN
HEROES DEL MUNDO
MOON WALKER
TENNAGE MUTANTE
NINJA TORTULES
CABEZA DURA
SAMURAI SADOW
SPACE GUN
SUPER DRAGÓN
ROBOCOP
DARK STALKERS
LETHAL ENFORCERS
DUNGEONS AND DRAGONS
OPERATION GUN BUSTER
AIR COMBAT
KING OF THE FIGTHERS
LOS PICAPIEDRA
BAT MAN
SUZUKA 8 HOURS
PANIC
VIRTUAL FIGTHER
NBA-JAM
MARIO BROS
ALLIENS VS DEPREDAADOR
X MEN
TEKEN
DAYTONA
RACE DIRVING
AERO FIGTHERS
SUPER CRASE
DINAMO HOCKEY
SONIC BLAST
STREET HOOP
ROYAL RUMBLE
TERMINATOR 2
PRIMAL RAGE
HOCKEY DE MESA
TOURNAMENT EDITION
GOLDEN AXEN
TOWER OF DOO
PITUFOS
CRASY NEW
SUPER SEID KIND II
HATRICK HERO
GOOD MEDAL
BOUNTY HUNTERS
FULL CONTACT
BILLAR
SIMPSON
OUT RUNNERS

ANEXO "B"

ENCUESTA DE VIDEOS

LA SIGUIENTE ENCUESTA ES UNA INVESTIGACIÓN EN LA QUE SUS RESPUESTAS SERAN PROCEDADAS CONFIDENCIALMENTE, POR LO CUAL TE SUGERIMOS CONTESTAR CON LA MAYOR VERACIDAD POSIBLE

EDAD _____ SEXO _____ ESCOLARIDAD _____

FECHA _____

1 - ¿CUÁNTAS HORAS PASAS DIARIAMENTE EN ESTE LUGAR? _____

2 - MENCIONA LOS NOMBRES DE LOS VIDEOJUEGOS QUE MÁS JUEGUES

3.- ¿EN QUE CONSISTE CADA UNO?

4 - ¿QUÉ SIENTES CUANDO GANAS?

5.- ¿QUÉ SIENTES CUANDO PIERDES?

6 - ¿QUÉ HACES CUANDO TE DESESPERAS CON UN JUEGO?

7.- ¿CUÁNTAS FICHAS COMPRAS Y CUANTO TE CUESTAN?

8.-¿TIENES NINTENDO, ATARI U OTRO JUEGO DE VIDEO EN TU CASA?

9 - SI TIENES VIDEOJUEGO EN TU CASA ¿PORQUÉ VIENES AQUÍ?

10 - ¿VES A LAS PERSONAS QUE CONOCISTE AQUÍ EN OTRO LUGAR?

11 -¿QUÉ OTRA ACTIVIDAD REALIZAS CON ESAS PERSONAS?

12 - ¿DESDE CUÁNDO JUEGAS VIDEOJUEGOS?

13 - ¿CÓMO OBTIENES EL DINERO PARA VENIR A JUGAR?

14 - ¿QUÉ TE DICEN TUS PAPÁS DE QUE VIENES AQUÍ?

15 - ¿CÓMO TE SIENTES CUANDO ESTÁS JUGANDO?

16 -¿CÓMO TE SIENTES CUANDO TERMINAS DE JUGAR?

17.- ¿QUÈ ES LO QUE MÁS TE GUSTA DE ESTE LUGAR Y PORQUÈ?

18 - ¿QUÈ CAMBIOS HAS EXPERIMENTADO EN TU MANERA DE SER DESDE QUE JUEGAS VIDEOJUEGOS?

19.-¿EN QUÈ EMPLEABAS EL TIEMPO LIBRE ANTES DE QUE VINIERAS AQUÍ?

20 - ¿QUÈ ACTIVIDAD TE GUSTA MÁS, LA QUE HACÍAS ANTES O ESTA?

OBSERVACIONES

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

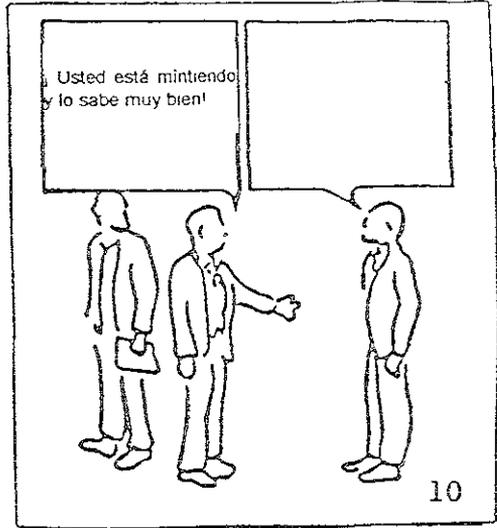
ANEXO "C" LÁMINAS DEL TEST DE ROSENZWEIG PARA ADOLESCENTES Y ADULTOS



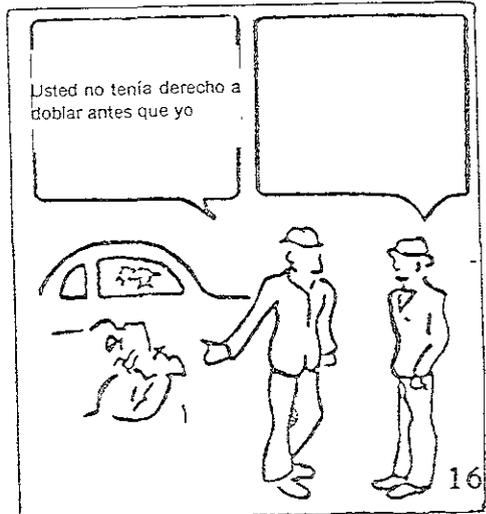
ANEXO "C" LÁMINAS DEL TEST DE ROSENZWEIG PARA ADOLESCENTES Y ADULTOS



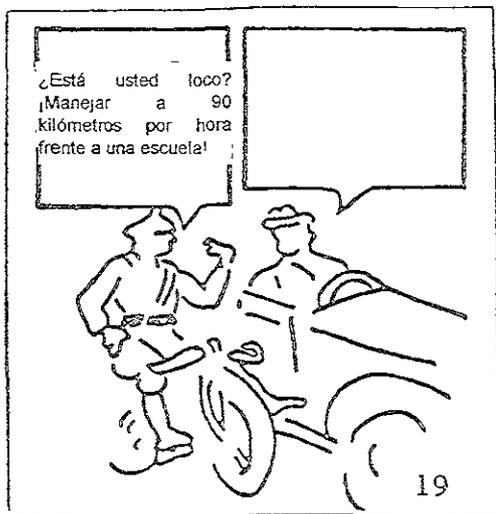
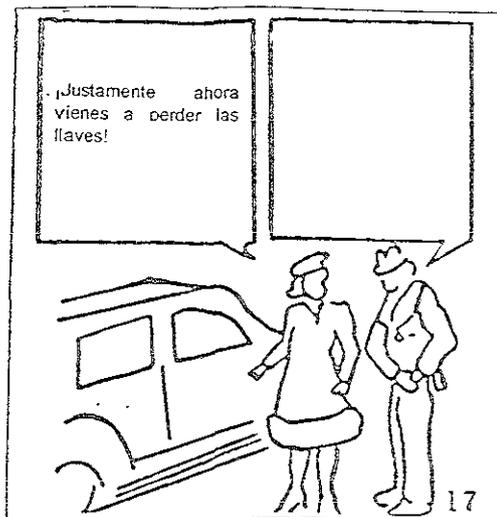
ANEXO "C" LÁMINAS DEL TEST DE ROSENZWEIG PARA ADOLESCENTES Y ADULTOS



ANEXO "C" LÁMINAS DEL TEST DE ROSENZWEIG PARA ADOLESCENTES Y ADULTOS



ANEXO "C" LÁMINAS DEL TEST DE ROSENZWEIG PARA ADOLESCENTES Y ADULTOS



ANEXO "C" LÁMINAS DEL TEST DE ROSENZWEIG PARA ADOLESCENTES Y ADULTOS

