



UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS
FACULTAD DE MEDICINA HUMANA Y CIENCIAS DE
LA SALUD
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE
PSICOLOGÍA HUMANA

TÍTULO

ANSIEDAD Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES QUE HACEN
USO DE VIDEO JUEGOS VIOLENTOS EN EL CENTRO
COMERCIAL ARENALES PLAZA DE LINCE 2017

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

AUTORA

ROJAS LIZONDE DIANA ESTEFANIA

ASESORA

DRA. DANY ELIZABETH ARAUJO ROBLES

LIMA-PERÚ

2018

A mi papito Víctor, que aunque ya no está físicamente, sé que estaría orgulloso por este logro.

Agradezco la labor de mi asesora la Dra. Dany Araujo, quién me apoyo en el proceso de la elaboración de la presente tesis, por la paciencia y comprensión brindada durante el tiempo que me asesoró. Así mismo agradezco a mis padres, hermana y toda a mi familia por su apoyo y su cariño brindado.

RESUMEN

Título: Ansiedad y Agresividad en adolescentes que hacen uso de videojuegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza, Lince 2017

El objetivo de la presente investigación es determinar la relación entre los niveles de ansiedad y los componentes de la agresividad en los adolescentes que juegan videojuegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince.

El método que se utilizó es correlacional y transversal con un diseño no experimental. Siendo la muestra representativa un total de 150 adolescentes. Los instrumentos empleados son el Inventario de Ansiedad estado-rasgo (STAI) y el Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss & Perry, adaptado en Perú por Matalinares, et al (2012).

En los resultados se pudo obtener que existe correlación entre el nivel de ansiedad estado y ansiedad rasgo con la agresividad física. Así mismo existe correlación entre ansiedad estado y los factores de agresividad verbal e ira. Por otro lado no existe correlación entre la ansiedad estado, ni la ansiedad rasgo con el componente hostilidad.

Palabras claves: Adolescentes, Videojuegos, Ansiedad, Agresividad

ABSTRACT

Title: Anxiety and aggression in adolescents who use violent video games at the Arenales Plaza Shopping Center, Lince 2017

The objective of this research is to determine the relationship between anxiety levels and the components of aggressiveness in adolescents who play violent video games at the Arenales Plaza de Lince Shopping Center.

The method used is correlational and transversal with a non-experimental design. The representative sample is a total of 150 adolescents. The instruments used are the Condition-Trait Anxiety Inventory (STAI) and the Buss & Perry Aggression Questionnaire (AQ), adapted in Peru by Matalinares, et al (2012).

In the results it was possible to obtain that there is a correlation between the level of state anxiety and trait anxiety with physical aggression. Likewise, there is a correlation between anxiety state and the factors of verbal aggression and anger. On the other hand there is no correlation between state anxiety, nor trait anxiety with the hostility component.

Key words: Adolescents, Videogames, Anxiety, Aggressiveness

INTRODUCCIÓN

Actualmente el jugar con videojuegos, es una de las actividades de ocio con mayor aceptación dentro del público adolescente, juvenil y hasta adulto, esto debido a la diversidad de temáticas con las que cuentan estos y con su potencial adictivo. Dentro de los cuales están aquellos de acción o estratégica, que tienen contenido violento, debido a que por medio de armas y /o ataques tienen como objetivo destruir al oponente. Este elemento ,es uno de los cuales por lo que los videojuegos poseerían una representación social con una capacidad destructiva, sobre todo a través de la transmisión o de la inducción de elementos violentos que convierten en peligrosos asociales a los practicantes.(FAD, 2002).

En una encuesta realizada por el Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas (2011) en 247 adolescentes, el 72 % de los usuarios le dedica de 2 a 4 horas al día a esta actividad .De mismo las personas con problemas de adicción son mayoritariamente púberes y adolescentes (45%) cuyas edades van de los 12 a 19 años; 93% pertenecientes al género masculino y 7% al género femenino. (CEDRO, 2016)

Por otro lado también es importante indicar que los videojuegos están muy cargados de violencia y agresividad y que repercuten negativamente sobre el comportamiento de los niños y adolescentes (Etxeberria, 2001). Del mismo modo el uso que los jóvenes hacen de los videojuegos y los efectos que pueden tener sobre el

comportamiento constituye un fenómeno que, en ocasiones, cobra relevancia social, es por eso que en el Perú, existen aún muy pocos estudios que brinden una clara descripción de los diferentes usos de los juegos en red. Por tal motivo es importante saber qué efectos pueden tener sobre la ansiedad y agresividad en aquellos adolescentes que son usuarios habituales de los videojuegos.

En este sentido la presente investigación tiene como objetivo determinar la relación entre los niveles de ansiedad y los componentes de la agresividad en los adolescentes que juegan videojuegos violentos.

El Capítulo I: Hace referencia a la descripción problemática, así mismo la formulación de problemas y objetivos. Del mismo modo se plantea la justificación, viabilidad y limitaciones de la investigación.

El Capítulo II: Describe las investigaciones nacionales e internacionales. Así mismo describe las definiciones y características de las variables.

El Capítulo III: Describe la definición conceptual y operacional de las variables

El Capítulo IV: Describe la metodología, así como el diseño muestral e instrumentos y técnicas empleadas.

El Capítulo V: Explica los resultados obtenidos en la investigación. Del mismo modo las discusión, conclusiones y recomendaciones.

INDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTOS.....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRAC.....	v
INTRODUCCCIÓN.....	vi
LISTA DE TABLAS	viii
CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1.Descripción de la realidad problemática	14
1.2.Formulación del problema.....	17
1.2.1. Problema principal.....	17
1.2.2. Problemas secundarios.....	17
1.3.Objetivo general y objetivos específicos	18
1.4.Justificación de la investigación	19
1.4.2. Viabilidad de la investigación.....	20
1.5.Limitacion del estudio	20
CAPITULO II: MARCO TEORICO	
2.1. Antecedentes de la investigación.....	21
2.1.1. Antecedentes Nacionales.....	21
2.1.2. Antecedentes Internacionales.....	24
2.2. Bases Teóricas.....	28
2.2.1. Ansiedad.....	28
2.2.1.1. Definición Conceptual de Ansiedad.....	28
2.2.1.2. Etiología de la Ansiedad.....	30
2.2.1.3. Componentes de la Ansiedad.....	31
a) Componente Cognitivo.....	31
b) Componente Fisiológico.....	32

c) Componente Motor.....	32
2.2.1.4. Tipos de Ansiedad.....	33
a) Ansiedad normal.....	33
b) Ansiedad patológica.....	33
c) Ansiedad exógena.....	33
d) Ansiedad endógena.....	33
2.2.1.5. Factores implicados en la ansiedad	34
a) Factores predisponentes.....	34
b) Factores activadores.....	34
c) Factores de mantenimiento.....	35
2.2.1.6. Modelos teóricos de la ansiedad.....	35
2.2.1.6.1. Modelo Psicodinámico.....	35
2.2.1.6.2. Modelo Conductista Clásico.....	36
a) Teoría Bifactorial Medicional.....	36
b) Teoría de la Incubación.....	36
c) Teoría de la Preparación.....	37
2.2.1.6.3. Modelo Experimental	37
a) Teoría de la reducción del impulso.....	37
2.2.1.6.4. Enfoque de la Personalidad	38
a) Teoría Rasgo-Estado.....	38
2.2.2. Agresividad.....	39
2.2.2.1. Definición conceptual de agresividad.....	39
2.2.2.2. Origen de la conducta agresiva.....	40
2.2.2.3. Clasificación de la agresividad.....	41
a) Agresividad Física.....	41
b) Agresividad Verbal.....	41
c) Agresividad Instrumental.....	41
d) Agresividad Reactiva o Emocional.....	42
e) Agresividad Indirecta o Relacional.....	42

f) Agresividad Intimidatoria.....	42
2.2.2.4. Componentes de la conducta agresiva.....	42
a) Componente Cognitivo.....	42
b) Componente Afectivo.....	43
c) Componente Conductual	43
2.2.2.5. Factores implicados en la agresividad	44
2.2.2.5.1. Factores Genéticos.....	44
2.2.2.5.2. Factores Psicológicos.....	44
a) Temperamento.....	44
b) Frustración.....	44
c) Cociente Intelectual.....	45
2.2.2.5.3. Factores Sociales.....	45
2.2.2.6. Modelos Teóricos de la Agresividad.....	45
2.2.2.6.1. Modelo Psicodinámico.....	46
2.2.2.6.2. Modelo Etológico.....	46
2.2.2.6.3. Modelo Neurobiológico.....	47
2.2.6.4. Modelo del Drive o Impulso	47
a) Teoría de Excitación -Transferencia.....	47
b) Teoría del Síndrome AHA.....	48
c) Teoría de la Frustración-Agresión.....	48
2.2.2.6.5. Modelos Cognitivos.....	49
a) Teoría Cognitivo Social.....	49
b) Teoría del Guion.....	50
2.2.2.6.6. Modelo de Dinámica Familiar	50
a) Teoría de la Coerción.....	50
2.2.3. Adicción a los videojuegos.....	51
2.2.3.1. Definición Conceptual de Adicción.....	51
2.2.3.2. Criterios para la Adicción a los videojuegos.....	52

a) Focalización.....	52
b) Modificación del estado de ánimo	52
c) Tolerancia.....	53
d) Síntoma de abstinencia.....	53
e) Conflictos.....	53
e) Recaída	53
2.2.3.3. Factores de la Adicción a los videojuegos.....	53
a) Factores Personales.....	54
b) Factores Familiares.....	54
c) Factores Sociales.....	55
2.2.3.4. Consecuencias de la Adicción a los videojuegos.....	55
a) Agresividad.....	55
b) Ansiedad.....	55
c) Aislamiento Social.....	56
d) Bajo Rendimiento Académico.....	56
e) Pérdida de Habilidades Sociales	57
f) Consecuencias Físicas.....	57
2.2.3.5. Etapas de la conducta adictiva hacia los videojuegos.....	57
a) Fase Inicial.....	58
b) Fase de Descontrol.....	58
c) Fase Terminal.....	59
2.2.3.6. Modelos Teóricos de la Adicción a los Videojuegos.....	59
a) Modelo Dual de la pasión.....	59
b) Modelo de Adicción Biopsicosocial	60
2.3. Definición de términos básicos.....	61
CAPITULO III: HIPOTESIS Y VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN	
3.1. Hipótesis General.....	63
3.1.1. Hipótesis Secundarias.....	63
3.2. Variables, dimensiones e indicadores.....	64

3.2.1. Definición Conceptual.....	64
3.2.2. Definición Operacional.....	65
CAPITULO IV: METODOLOGIA	
4.1. Diseño Metodológico.....	66
4.2. Diseño Muestral.....	66
4.2.1. Población.....	66
4.2.2 Muestra.....	67
4.2.2.1. Criterios de Inclusión.....	68
4.2.2.2. Criterios de Exclusión.....	69
4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	69
4.3.1. Instrumentos.....	69
4.4. Técnicas del procesamiento de la información.....	72
4.5 Técnicas estadísticas utilizadas en el análisis de información.....	72
4.6. Aspectos éticos contemplados	73
CAPITULO V: ANALISIS Y DISCUSIÓN	
5.1. Análisis descriptivo.....	74
5.2. Análisis inferencial.....	78
5.3. Comprobación de hipótesis.....	80
5.3.1. Técnicas estadísticas empleadas	82
5.4. Discusión y conclusiones.....	83
5.4.1. Discusión.....	83
5.4.2. Conclusiones.....	86
5.4.3. Recomendaciones.....	87
FUENTES DE INFORMACIÓN.....	89
ANEXOS	

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución muestral según sexo.....	67
Tabla 2 Distribución muestral según edad.....	68
Tabla 3 Incidencia de horas de juego	74
Tabla 4 Nivel de ansiedad estado /ansiedad rasgo	75
Tabla 5 Niveles de agresividad y sus factores.....	76
Tabla 6 Correlación de ansiedad estado/ansiedad rasgo con los componentes de la agresividad.....	78

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

En la actualidad el jugar a los videojuegos es una de las aficiones favoritas de la población juvenil e incluso la adulta, propia de una sociedad que se ha digitalizado y en donde los distintos medios de comunicación generan influencia en las personas, a través de mensajes violentos, como una descripción de la realidad en la que vivimos, así como también se percibe escaso control sobre el manejo de las emociones, la impulsividad, la agresividad, sobre todo en la población adolescente y juvenil. Como mencionan Sánchez-Carbonell, Beranuy, Castellana et.,al (2008), referido por Echeburúa(2012) ,los jóvenes y adolescentes constituyen un grupo de riesgo porque tienden a buscar sensaciones nuevas y emociones fuertes y son los que más se conectan a Internet. El uso problemático de los videojuegos es una conducta de riesgo cada vez más frecuente. La alta exposición de los adolescentes a los videojuegos se ha relacionado con una variedad de trastornos (Gonzálvez, Espada y Tejeiro, 2016).

Quizá el atractivo de los videojuegos para los adolescentes y jóvenes es que a través de ellos se puede pasar de la mirada a la acción que permite transgredir las normas sociales sin sufrir consecuencias de ningún tipo. Por tal motivo resultó tentativo saber cómo los videojuegos repercutieron en el comportamiento y las conductas que tienen los usuarios de videojuegos con su entorno.

En la mayoría de videojuegos, el usuario forma parte de un mundo virtual donde es protagonista de enfrentamientos, ataques y acciones agresivas, a través del uso de diferentes tipos de armas, habilidades de ataque con el objetivo de causarle daño al oponente. Por tal motivo se puede observar la presencia de indicadores de agresividad durante el momento que se encontraron expuestos a los videojuegos sobre todo en aquellos que están dentro de la categoría de acción o estrategia; como son los videojuegos, Counter-Strike, Star Craft, Dota 2, los cuales tuvieron mayor acogida en los adolescentes que asisten al Centro Comercial Arenales Plaza. Como refieren Bushman y Whitaken (2009), referido por Barroso (2016), hay razones suficientes para pensar que la agresividad percibida en los videojuegos, es más peligrosa que la percibida en otros medios, ya que el sujeto tiene un papel más activo.

Según Diez ,Terrón y Rojo (2002) ,debido a que el jugador es recompensado por la conducta agresiva de su personaje, mientras más éxito tenga en derrotar a los enemigos, más puntos recibirá , se puede engañar y asesinar a otros seres humanos y se les dan puntajes por ello y cuantos más asesinen más se les condecorará, por tal motivo estar expuesto a situaciones violentas pueden desensibilizar al individuo a la violencia, así mismo facilitar el aprendizaje vicario de armas y su uso inescrupuloso, ya que exigen altos niveles de dureza , de exaltación del vencedor y menosprecio del derrotado , por lo tanto son modelos sociales que se van interiorizando y podrían formar parte del actuar cotidiano.

Por otro lado el jugar videojuegos en línea implica también estar en constante alerta y genera ansiedad, ya que se requieren reflejos muy rápidos para reaccionar a tiempo y responder frente a los estímulos del juego. Así mismo esto ocasionó agresión entre los video jugadores, en caso de no lograr el éxito en el juego, obtenido a través de

la destrucción del oponente. Como refiere Anderson (2001), citado por Diez, Terrón y Rojo (2002) los videojuegos violentos proporcionan a los adolescentes un medio para aprender y practicar soluciones agresivas a las situaciones de conflicto. A corto plazo, aumentan la capacidad de violencia porque ponen en primer lugar las reacciones agresivas y en segundo plano, las reflexivas. Así mismo predomina la respuesta mecánica. No hay pensamiento, reflexión, análisis, toma de decisiones razonada, sólo hay acción, instintos y reflejos.

Los investigadores en su mayoría están de acuerdo en que hay muchos factores que están relacionados cuando se trata de un comportamiento violento. Al respecto, Mehrabian y Wixen (1986), hallaron que la respuesta emocional a los videojuegos es agresiva y de enfado u hostilidad, siendo coincidentes con observaciones de Greenfield (1984) en las que se indica que los videojuegos tienden a provocar un estado displacentero (citado por Vargas, 2011).

Algunos de los efectos sociales negativos del uso excesivo de videojuegos incluye relaciones afectivas débiles con los padres y con personas de su misma edad, y el fortalecimiento de estereotipos sociales raciales o sexuales (Dickerman, Christensen, y Kerl-McClain, 2008, citado por Gonzálvez, Espada y Tejeiro 2016). Así mismo se ha sugerido que el abuso de los videojuegos puede tener un impacto negativo sobre síntomas de ansiedad y depresión (Martínez, Betancourt, y González, 2013).

Dentro de este marco de referencia se creyó conveniente estudiar dos de los factores de riesgo: la ansiedad y agresividad. Esto porque es evidente que la mayor parte de problemas en el proceso de desarrollo de los adolescentes están asociados a la falta de solidez de un desarrollo de factores protectores, lo que hace que estos factores de riesgo encuentren un campo propicio y desarrollen conductas inadecuadas. En relación a

todo lo expuesto, la ansiedad y la agresividad son una problemática actual que es percibida y observada en las conductas de los adolescentes jugadores de videojuegos.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema principal

¿Cuál es la relación entre los niveles de ansiedad y los componentes de la agresividad en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince?

1.2.2. Problemas secundarios

1. ¿Qué relación existe entre los niveles ansiedad estado, ansiedad rasgo y el nivel de agresividad por el factor agresividad física en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince?

2. ¿Qué relación existe entre los niveles ansiedad estado, ansiedad rasgo y el nivel de agresividad por el factor agresión verbal en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince?

3. ¿Qué relación existe entre los niveles ansiedad estado, ansiedad rasgo y el nivel de la agresividad por el factor ira en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince?

4. ¿Qué relación existe entre los niveles de ansiedad estado, ansiedad rasgo y el nivel de la agresividad por el factor hostilidad en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Arenales Plaza de Lince?

1.3.Objetivo general y objetivos específicos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre los niveles de ansiedad y los componentes de la agresividad en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince.

1.3.2. Objetivos específicos

1. Identificar la relación entre los niveles ansiedad estado y ansiedad rasgo con el nivel de la agresividad por el factor agresividad física en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince.

2. Identificar la relación entre los niveles de ansiedad estado y ansiedad rasgo con el nivel de la agresividad por el factor agresividad verbal en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince

3. Identificar la relación entre los niveles de ansiedad estado y ansiedad rasgo con el nivel de la agresividad por el factor ira en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince

4. Identificar la relación entre los niveles de ansiedad estado y ansiedad rasgo con el nivel de la agresividad por el factor hostilidad en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince.

1.4.Justificación de la investigación

1.4.1. Importancia de la investigación

Las conductas de agresividad, irritabilidad, impulsividad, todas son factores que influyen en el desarrollo del adolescente. Esto se ve reflejado en la forma agresiva u hostil en que algunos adolescentes reaccionaron frente al acontecer cotidiano, sobre todo en el momento en el que se dispusieron a jugar videojuegos. Como refieren Donati, Chiesi, y Primi (2013), citado por Estévez et. , al. (2014), existen conductas de riesgo en jóvenes y adolescentes, entre las que destacan las relacionadas con el control de los impulsos y el juego patológico.

En relación a la justificación teórica, debido a que las investigaciones acerca de la relación entre ansiedad y agresividad en los video jugadores fueron escasas, la presente tesis tuvo como finalidad ampliar los conocimientos en esta área y analizar la influencia de ambas variables en la población de adolescentes. Así como también en generar reflexión acerca de la influencia de estas variables en el comportamiento de los jóvenes.

En el plano práctico se buscó contribuir con la población adolescente y juvenil, debido a que los que eran usuarios frecuentes de videojuegos, son más vulnerables a tener niveles superiores de ansiedad y tener reacciones inadecuadas, en su entorno, problemas que se ven reflejados en nuestra sociedad actual. Así mismo conocer la influencia de la ansiedad en estas etapas fue un objetivo de gran importancia ya que permitió analizar la forma en cómo pueden llegar a convertirse en problemas emocionales y/o sociales. Es por eso que este estudio pretende realizar aportes a la sociedad juvenil para poder fortalecer sus factores protectores, contribuyendo en pro del bienestar de los adolescentes de nuestra sociedad.

1.4.2. Viabilidad de la investigación

La presente investigación se realizó en el presente año 2017 y estuvo conformada por una población de adolescentes y jóvenes que frecuentaron el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince. Asimismo, algunos encuestados mostraron predisposición para ser evaluados.

1.5.Limitaciones del estudio

Para la realización del presente estudio se presentó como limitación las escasas investigaciones que existen a nivel nacional, lo que dificultó el avance del marco teórico. Por otro lado, en algunas ocasiones hubo inconvenientes con algunos de los adolescentes evaluados, ya que no presentaron mucho interés o disposición.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes Nacionales

Calle, M. y Gutiérrez, G en el año 2006, efectuaron una investigación cuyo objetivo fue determinar la relación que existe entre los videojuegos por Internet y el grado de agresividad en los adolescentes. Fue una investigación cuantitativa, de tipo descriptivo correlacional, .La muestra estuvo conformada por 149 adolescentes entre las edades de 10 a 19 años de ambos sexos. El instrumento utilizado fue el Cuestionario de Agresividad AGA. Dentro de los resultado se pudo obtener que la frecuencia con que los adolescentes hacen uso de los videojuegos por Internet todos los días, corresponde al 40.3%, con una duración de 1 a 2 horas (60.4%), prefiriendo aquellos de contenido violento (62.4%). Existe relación altamente significativa entre las variables frecuencia y duración del uso de videojuegos por Internet y el grado de agresividad de los adolescentes. Así mismo, existe relación altamente significativa entre el tipo de videojuego y el grado de agresividad, observándose al grupo de adolescentes que prefieren los videojuegos de tipo violento presentaron grado de agresividad moderado (51.6%) y alto (9.7%).

Matalinares, et al. en el año 2013, realizaron un estudio cuyo objetivo fue establecer la relación existente entre agresividad y la adicción a internet. La muestra estuvo constituida por 2225 estudiantes de 3.ero a 5.to año de secundaria de 13 ciudades representativas de la costa, sierra y selva del Perú (Piura, Chiclayo, Trujillo, Lima, Tacna, Huánuco, Huancayo, Ayacucho, Huancavelica, Cuzco, San Martín, Amazonas y Pucallpa), de entre 13 y 19 años. El diseño del estudio fue descriptivo, correlacional y comparativo. Los instrumentos utilizados fueron el cuestionario de agresión de Buss y Perry y el test de adicción a la Internet de Young. Dentro de los resultados se obtuvo que el 32.6% de varones y 25.1% de mujeres acceden a Internet de 6 a 10 horas o más de 10 horas a la semana. 67.4% en varones y el 74.9% en mujeres. Así mismo el 67.4% de varones y el 74.9% de mujeres, usan el Internet menos de 05 horas semanales, lo cual indica que no hay un uso patológico cercano a la adicción, sin embargo el 12.3% de hombres y el 7.6% de mujeres, ya presentan un uso significativo del Internet, por lo cual podrían estar próximos a este tipo de psicopatología. Al realizar el análisis correlacional se encontró una relación significativa directa entre la agresividad y la adicción al Internet, lo cual implica que ante un mayor comportamiento agresivo el adolescente tendrá una mayor posibilidad de ser adicto al Internet. Es por eso que los resultados demuestran que existe una relación positiva entre agresividad y adicción a la Internet, así como entre todos los componentes de ambas variables, a nivel comparativo se apreció que los varones tienden a ser más agresivos física y verbalmente, y las mujeres presentan más ira y hostilidad, los factores de riesgo para desarrollar una adicción a la Internet serían el género masculino. Cabe resaltar que más del 70% de varones hace uso del Internet para jugar en red, por ello es importante detallar que estudios recientes demuestran que los sujetos con riesgo a desarrollar el uso patológico del Internet tienen niveles significativamente más altos de adicción a los juegos en línea.

Así mismo Pérez y Prado (2015) efectuaron una investigación descriptiva, correlacional de corte transversal con el propósito de determinar la relación entre el uso de videojuegos y conductas agresivas. La población estuvo conformada por un total de 1677 escolares. La muestra a 313 escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza, Provincia de Trujillo, (La Libertad) .Para evaluar las conductas agresivas se usó la Escala de Agresividad EGA, y un Cuestionario sobre Tipos de videojuegos. Se encontró que el 32 % de los escolares usan videojuegos una vez por semana, pero un 16 % lo usan todos los días. Se concluyó que el 40.3% de adolescentes hacen uso de videojuegos por internet todos los días. El 38 % de escolares usan videojuegos una vez por día, pero el 18 % lo usan cinco a seis veces al día. Así mismo se obtuvo que los grados de conducta agresiva alcanzada por los escolares, el 12 % presenta conductas agresivas altas, el 34 % media y el 54 % baja. Se pudo concluir que existe relación entre el uso de juegos violentos y la conducta agresiva en escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza

Carlos y Saldívar en el año 2016, realizaron una investigación con la finalidad de determinar la influencia que tiene la el videojuego Dota 2 en la agresividad, en los estudiantes. Fue un estudio cuantitativo, de diseño no experimental de corte transversal. Para la recolección de datos se empelo la técnica de la encuesta y el instrumento utilizado fue un cuestionario .La población estuvo conformada por 120 estudiantes hombres y mujeres, de entre 14 a 17 años de edad del VII Ciclo, de la institución educativa Francisco Mostajo, ubicado en Arequipa. Se pudo concluir que un 63.4 % de los estudiantes está en el nivel alto de agresividad; el 25.8 % está en el nivel bajo; y, el 10.8 %, se ubica en el nivel medio. La mayoría de estudiantes expresa agresividad física, como psicológica, en un nivel alto.

Por el contrario Quispe (2016), realizó una investigación no experimental, cuyo diseño fue descriptivo – correlacional .La finalidad fue determinar en qué medida el uso de los videojuegos se relaciona con las relaciones interpersonales en los estudiantes. La muestra estuvo constituida por 120 estudiantes del IES. Mariano H. Cornejo que acceden a cabinas de internet ubicadas en Juliaca (Puno).Para la recolección de información se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario. Se pudo demostrar que si existe una relación altamente significativa entre el uso de videojuegos y las relaciones interpersonales de los estudiantes. Donde el 42.2% de los estudiantes indican que el contenido de los videojuegos que usan son violentos y el estilos de comunicación que practican con sus compañeros es agresiva. Así mismo el 42.5% indica los conflictos frecuentes que se presentan con sus compañeros son agresiones físicas.

2.1.2. Antecedentes Internacionales

Feijo y Chumbe (2010) estudiaron la influencia de los videojuegos en la conducta relacional de 110 estudiantes varones del colegio “Benigno Malo” ubicado en la ciudad de Cuenca (Ecuador).Fue un estudio comparativo, cuya muestra final fue de 30 estudiantes (15 que habitualmente practicaban videojuegos violentos y 15 que practicaban otras actividades).Se utilizó instrumentos de evaluación directa tales como cuestionarios aplicados a estudiantes y a padres de familia, instrumentos destinados a la investigación directa como las fichas de observación. Así mismo se utilizó el Test HTP como medio para el análisis de rasgos comparativos de la personalidad entre video jugador y no video jugadores. Entre los resultados se pudo determinar que las principales demostraciones de agresiones de carácter físico durante los video juegos se manifestaron a través de empujones ,golpes a objetos, las agresiones de carácter verbal

se manifestaron en un 50 % (palabras procaces), un 29% de burlas y un 21% de amenazas, las manifestaciones gestuales de ira representadas por un 38% (arrugar el rostro), seguidas de expresiones de manifestaciones eufóricas, con un porcentaje del 27%, finalmente las manifestaciones gestuales de impotencia (movimiento de la cabeza de lado a lado), alcanzaron un 37%. En los diagnósticos globales de los videos jugadores se encontraron rasgos de la personalidad tales como la ansiedad y el sentimiento de inferioridad, agresividad verbal y resistencia.

Por otro lado Alvarado en al año 2013 destacó la influencia de los videojuegos en red en las relaciones interpersonales y prácticas sociales de los adolescentes de Loja .La investigación de tipo descriptivo se realizó a través de encuesta aplicada a 126 estudiantes de entre 14 y 17 años del colegio “Manuel Cabrera Lozano” (Ecuador), así como también una entrevista aplicada a los propietarios y/o administradores de los cyber frecuentados por los adolescentes. Entre los resultados obtenidos el 78% de los encuestados pertenece al sexo masculino, mientras el 22% representa al género femenino. Así mismo el 73% reconoce que juegan en red frente a un 27% que no los usa. En relación a las sensaciones que produce la práctica del juego en red, el 33% expresó “sentirse tranquilo”, seguido del 26% dijo sentirse enojado y nervioso mientras que un 21% señaló estar enojado durante el desarrollo del juego. El 15% equivalente asegura sentirse tranquilo y también agresivo, y en último lugar el 5% respondió estar agresivo y nervioso. En relación a las relaciones interpersonales se pudo obtener el 74% si han hecho amigos en el Cyber, mientras que un 26% individuos indicaron no tener amigos. El 62% que si se frecuentan fuera del Cyber y el 34% dijo que no .Así mismo el 74% dijo que no son amigos íntimos, mientras que 11 alumnos que equivalen al 16% señalaron tener una buena amistad.

Escobar y Salazar (2013) realizaron un estudio, cuyo objetivo fue determinar las consecuencias psicosociales negativas y positivas, de los juegos en línea en la población objeto de estudio, la cual estuvo conformada por 30 usuarios que frecuentan y utilizan los servicios de juegos en línea del Cyber “MEGANETH” de la ciudad de Riobamba (Ecuador). La muestra estuvo compuesta por 16 jugadores, evaluados por el test psicológico “Cuestionario de diagnóstico de juego patológico” de F.A.J.E.R. Dentro de los resultados se pudo encontrar desórdenes en la conducta de los usuarios y detectar ludopatía donde el 31% se encuentran en riesgo, mientras que el 69% son evaluados como jugadores dependientes a los juegos en línea. Así mismo se pudo detectar las siguientes conductas negativas: provocan conductas agresivas (62%), se han aislado de otras actividades sociales tanto a nivel familiar, escolar, laboral (69%), conflictos familiares (75%) y producen ansiedad (56%). Al mismo tiempo los juegos en línea no son tan solo negativos, también aportan positivamente, han incrementado el nivel de auto confianza, de liderazgo (81%), mejora el nivel de memoria (62%) y concentración (69%) a raíz que se practica este tipo de entretenimiento, razón por la cual fortalece en los jugadores patológicos su permanencia en esta actividad.

Del mismo modo Figueroa y Zavala (2013), realizaron un estudio con la finalidad de determinar la posible influencia de los videojuegos en la agresión reactiva. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y transversal. La muestra de este estudio estuvo conformada por 30 niños y 31 niñas asistentes al 6° año, sección A y B en la escuela primaria Prisciliano Sánchez de la comunidad de Pantanal, Nayarit, México. Los instrumentos utilizados fueron; un cuestionario para determinar el grado de conocimiento e interacción que tenían los y las menores sobre el juego GTA, de respuestas cerradas y el Cuestionario de Agresión Reactiva-Proactiva. Se concluye

que no se encuentra una asociación significativa para el tipo de agresión reactiva que los niños reportan después de haber jugado un videojuego violento o no violento. Sin embargo hay una tendencia que los niños presenten puntajes más altos de agresión reactiva que las niñas cuando han jugado video juegos violentos, tipo de conducta asociada a agresión defensiva ante situaciones que se consideren como amenazantes y con respecto a la agresión proactiva, que es la encaminada específicamente a hacer daño, las niñas tienen un puntaje muy bajo.

Otro estudio nos habla sobre la influencia de los videojuegos en la conducta de los alumnos (Ponce, 2015). La muestra estuvo conformada por 36 alumnos del 4to 1 de la Unidad Educativa Pedro Franco Dávila, ubicado en la ciudad de Guayaquil (Ecuador). La investigación fue de tipo descriptiva y tuvo como objetivo identificar alteraciones en la conducta de los alumnos. Las técnicas que se utilizaron para recolectar la información fueron la entrevista, encuesta e informes de observación. Los resultados indican que el 29 % juegan menos de una hora, el 21%, de 1 a 2 horas, el 9% de 3 a 4 horas y el 23% más de 4 horas . Los datos indican que 24 alumnos juegan más de una hora lo que indica que el 70% está bajo su influencia por más de una hora diaria. Así mismo durante el momento de jugar los alumnos que juegan el 44% se molestan, el 17% se desesperan .Esto indica que entre los que se molestan y se desesperan representan el 61 % que están comprendidos potencialmente entre los que asumen actitudes inadecuadas o violentas con sus compañeros

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Ansiedad

2.2.1.1. Definición Conceptual de Ansiedad

La ansiedad, podría considerarse inherente a la existencia humana, ya que por lo menos alguna vez hemos experimentado esa emoción negativa que surge frente a situaciones estresantes. No son patrimonio exclusivo de atareados ejecutivos, de los profesionales del volante, del trabajo en cadena, si no que en la actualidad afecta a una gran parte de la población. Es así que parece envolver a la sociedad actual durante casi todas las actividades incluso las de ocio se ve frecuentemente sometido a su influencia (Rojas, 2009).

Por otro lado se puede conceptualizar como una emoción orientada hacia el futuro, caracterizada por las percepciones de incontrolabilidad e impredecibilidad con respecto a sucesos potencialmente aversivos y con un cambio rápido en la atención hacia el foco de acontecimientos potencialmente peligrosos o hacia la propia respuesta afectiva ante tales sucesos. (Barlow, 2002, citado por Clark y Beck, 2010). En lo que concuerdan con Goldstein (1996), citado por Casado (1994), que la define como una amenaza al “self”, al concepto de sí mismo; pero que genera un proceso por el cual organismo y mundo son transformados continuamente.

La ansiedad, es también llamada angustia y es una de las emociones negativas que produce mayor rechazo en los seres humanos. Los sucesos o situaciones que la activan principalmente son la separación y el fracaso. La angustia o ansiedad es un subtipo de miedo y aparece como emoción secundaria con un componente cognitivo más intenso. Como la mayoría de las emociones, la angustia tiene un componente fisiológico, cognitivo y un componente conductual. A nivel fisiológico, la angustia implica una tasa de descarga neuronal sostenida moderadamente alta. La activación

neuroológica de la angustia se distingue de la ansiedad en cuanto a la intensidad de la estimulación neurológica sostenida. Analizando el componente cognitivo, se puede decir que las personas que tienen angustia pueden tener una serie de reacciones cognitivas o de pensamientos demasiado frecuentes o demasiado intensos con respecto a la situación que están viviendo. Desde el punto de vista de la conducta, la presencia de esta emoción en la persona, la motiva a tratar de conseguir que el ambiente vuelva al estado previo a la producción de la angustia. En otras palabras, su aparición motiva a la persona a realizar cualquier conducta necesaria para aliviar las circunstancias que la han provocado. (Rapado, 2015).

Así mismo es una experiencia emocional con la que todos estamos familiarizados. Es definida como un fenómeno normal que lleva al conocimiento del propio ser, que moviliza las operaciones defensivas del organismo, es base para el aprendizaje, estimula el desarrollo de la personalidad, motiva el logro de metas y contribuye a mantener un elevado nivel de trabajo y conducta. En exceso, la ansiedad es nociva, mal adaptativa, compromete la eficacia y conduce a las enfermedades. En su uso cotidiano el término ansiedad puede significar un sentimiento transitorio de tensión, un reflejo de la toma de conciencia de un peligro (miedo), un deseo intenso (anhelo), una respuesta fisiológica ante una demanda (estrés) y un estado de sufrimiento mórbido (trastorno de ansiedad). En el campo de la psiquiatría ha sido motivo de controversia y confusión los términos ansiedad y angustia, estrés y ansiedad, ansiedad y miedo y la utilización en psicopatología del vocablo ansiedad como sentimiento, síntoma, síndrome y enfermedad. (Reyes, 2010).

Según Luciani (2001), la ansiedad es un vestigio de lo que los científicos llaman respuesta “luchar o huir”. Durante nuestra evolución pasada, esta respuesta era una razón crucial de la supervivencia como especie. La respuesta “luchar o huir”, dota al cuerpo de la energía liberada por las hormonas y otras sustancias químicas. Al sentirnos

más fuertes, estamos en una situación óptima para luchar contra el peligro o alejarnos a toda prisa. En cualquier caso, nuestro cuerpo estará listo para la acción y a sus genes les da igual si es un cobarde o héroe, lo importante es sobrevivir.

Por el contrario, Burillo (2014) define a la ansiedad como una sensación de cosas concretas que no llegan a suceder. Por el contrario son pensamientos injustificados. Así mismo es una respuesta emocional muy importante que está relacionada con la función de la supervivencia.

2.2.1.2. Etiología de la ansiedad

Según Sotillo (2012), la ansiedad se puede abordar desde una triple perspectiva: biológica, psicológica y social. El ser humano transforma su biología mediante sus pensamientos y éstos son capaces de alimentarse de sentimientos a su vez.

Desde un punto de vista conductual, es el resultado de una respuesta de aprendizaje ante una situación que la genera y que hemos ido desarrollando y elaborando hasta hacerla, primero adaptativa y finalmente desadaptativa y limitante.

Desde una perspectiva cognitiva, la respuesta de ansiedad se genera por la percepción de las cosas, de las situaciones, más que por las cosas en sí mismas. Por tanto, si percibimos una situación como amenazante, la sentiremos así y consecuentemente nuestra conducta será de temor y ansiedad.

Desde el punto de vista biológico, la respuesta de ansiedad comparte elementos genéticos, es decir, que los tenemos predeterminados en los genes y eso hará que ante situaciones desencadenantes, algunas personas sufran de ansiedad. Todo ello se traduciría en una disfunción del sistema serotoninérgico, del GABA (ácido gamma-amino-butírico, receptores de las benzodiazepinas, fundamentalmente en la amígdala) o

una hiperactividad noradrenérgica que hace que el sistema nervioso se dispare literalmente de forma incontrolada ante determinados estímulos, provocando el ataque de angustia. De modo que si una persona con predisposición genética se expone a una situación de estrés, acabará por aprender una respuesta mal adaptada y padecerá de ansiedad en alguna de sus facetas. He aquí, la importancia de los factores predisponentes (genética, aprendizajes, experiencias, creencias) y los precipitantes o desencadenantes del entorno.

2.2.1.3. Componentes de la ansiedad

Según Rapado (2015) considera que la respuesta de ansiedad se manifiesta a través de tres componentes:

a) Componente Cognitivo

Hace referencia a todos aquellos pensamientos que tenemos en relación a algún acontecimiento determinado y al que le damos un significado particular, sobre todo en aquellas situaciones que percibimos como potencialmente peligrosa, que en un principio nos genera estrés, que luego puede derivar en ansiedad. Así mismo se pueden presentar síntomas cognitivos como; la preocupación, miedo o temor, pensamientos negativos, dificultad para concentrarse, sensación general de desorganización o pérdida de control sobre el ambiente.

Como refiere Herce (s.f), es el componente de la ansiedad relacionado con la propia experiencia interna y se manifiesta como un estado emocional desagradable semejante a la experiencia conocida comúnmente como miedo.

b) Componente Fisiológico

La ansiedad también se puede manifestar por medio del cuerpo, es decir se activa el sistema nervioso periférico, lo cual produce en el organismo síntomas fisiológicos, ya sean cardiovasculares, respiratorios gastrointestinales, neuromusculares y hasta neurovegetativos. Es decir está conformado por una serie de sensaciones físicas en nuestro organismo ante el objeto o situación que nos produce ansiedad. Que abarcan desde la sudoración, aumento del ritmo cardiaco, aumento de la frecuencia respiratoria, dolores de cabeza, sensación de nudo en el estómago, náuseas, vómitos, diarrea, micciones frecuentes

c) Componente Motor

Está conformado por los componentes observables de la conducta, como la expresión facial y movimientos o posturas corporales, en referencia a las respuestas de huida, defensa y evitación, es decir como actuamos ante dicha situación o estímulo percibido como amenazante. Así mismo se puede representar a través de movimientos repetitivos (rascarse, frotarse las manos), tics (guiños de ojos, movimientos involuntarios de cuello, etc.)

2.2.1.4. Tipos de Ansiedad

a) Ansiedad normal

Es considerada como un mecanismo de supervivencia, es decir es aquella que surge como un signo de alerta frente a amenazas del ambiente. Desapareciendo esta cuando el peligro ya ha pasado.

Tiene un carácter adaptativo, es decir, nos prepara para la acción, nos permite estar alerta y mejora nuestro rendimiento físico e intelectual, si se mantiene en un nivel adecuado la ansiedad nos proporciona fuerza y motivación. (García, 2017).

b) Ansiedad Patológica

Es la respuesta inadecuada y se activa ante peligros inexistentes o irreales, o que sí existen pero siendo una respuesta desproporcionada en relación a su duración e intensidad. Esta ansiedad patológica puede generar una serie de trastornos que se denominan trastornos de ansiedad. (Hernández, 2004).

c) Ansiedad Exógena

Es el resultado de influencias del medio ambiente que desestabilizan la quietud y el equilibrio emocional del individuo. (Rojas, 1989, citado por Hernández, 2004). Esta influenciada por las vivencias y aprendizajes de la persona a lo largo de la vida.

d) Ansiedad Endógena

Es la ansiedad ajena al entorno externo, tiene que ver con mecanismos internos, es decir la produce el organismo. Se deriva de un trastorno psicofisiológico de estructuras cerebrales, implicadas en la regulación de la vida emocional. (Hernández, 2004).

2.2.1.5. Factores implicados en la ansiedad

Según Baeza (2011), en la ansiedad influyen tres factores: los factores predisposicionales, los factores activadores, y los factores de mantenimiento.

a) Factores Predisposicionales

Conformado por las variables biológicas y hereditarias, que hacen que un individuo sea más vulnerable a desarrollar alteraciones de ansiedad si se encuentran expuestos a situaciones que las activen. Dentro de este grupo de factores podríamos considerar también algunos referidos a la personalidad, condicionada por la biología y el aprendizaje. Estos factores predisposicionales vendrían a ser factores de vulnerabilidad. Es decir hay personas que son más sensibles y se encuentran en una especie de pre-alerta que condiciona su disposición hacia el medio externo o interno.

b) Factores Activadores

Referidos a las situaciones o circunstancias que son capaces de activar el sistema de alerta, la preparación para responder ante ellas y las respuestas. Así mismo están relacionados con la amenaza y su naturaleza. Así mismo la percepción de riesgo, depende de un proceso de evaluación, consciente o automático, determinado por la valoración de cómo nos afecta, y qué podemos hacer frente a ello, Es decir la ansiedad procede de dos grandes tipos de problemas, de la posible obstaculización de deseos o necesidades o de la problematización de objetivos que ya hemos alcanzado y forman parte de nuestro estatus. También se encuentran en este grupo de factores otros que por diversas vías inducen una sobre-estimulación/sobre-activación del organismo como el estrés y el consumo de sustancias estimulantes.

c) Factores de Mantenimiento

Son aquellos en los cuales los problemas originarios de ansiedad no se resuelven satisfactoriamente o cuando la ansiedad alcanza límites de trastorno. En el momento en que la ansiedad aparece, debido a los factores activadores, conjuntamente con los factores predisposicionales, si es excesiva y sostenida, propicia la aparición de problemas de salud. Así mismo dentro de los factores de mantenimiento, se encuentran

las maneras inadecuadas de afrontamiento: soluciones intentadas, fallidas, que destinadas a regular la ansiedad, sus motivos o sus efectos, no sólo no lo consiguen, sino que contribuyen a su incremento y perpetuación. Estos procedimientos son variados y afectan tanto control de los síntomas, como de los pensamientos, del medio y de la conducta.

2.2.1.6. Modelos Teóricos de la Ansiedad

2.2.1.6.1. Modelo Psicodinámico

Freud hace referencia a tres teorías de la ansiedad. La primera fue llamada la hipótesis de la transformación, en la cual la ansiedad sería un reflejo de la energía sexual reprimida, de la acumulación de la libido que, por medio de una transformación estrictamente somática derivada de un proceso fisiológico, se transforma en ansiedad.

Esta primera formulación explicaría los síntomas físicos de la ansiedad pero no el sentimiento displacentero. Posteriormente, en una segunda formulación en el año 1925, la ansiedad es definida como una respuesta interna que avisa al organismo de un peligro y que es reflejo de experiencias desagradables en los primeros años de vida. En el año 1926, reformula de nuevo su hipótesis sobre la ansiedad para adecuarla a su teoría estructural que divide el aparato psíquico en tres instancias: ello, yo y super-yo. De tal forma, Freud conceptualiza la ansiedad como impulsos y vivencias internas del sujeto, como un proceso de naturaleza tensional en el que el yo aparece amenazado por una gran excitación que no puede controlar. Es un estado transitorio que varía en duración e intensidad en función de la fuente de peligro percibida. (Casado, 1994)

2.2.1.6.2. Modelo Conductista Clásico

a) Teoría Bifactorial Mediacional

Este modelo fue formulado por Mowrer en el año 1960, hace referencia a la evitación activa, debido a que el individuo aprende a evitar el estímulo aversivo que genera la ansiedad o miedo. Evitando así el estímulo incondicionado. Señala la existencia de dos procesos o componentes en el desarrollo y mantenimiento de la ansiedad. El componente clásico podría explicar en muchos casos la aparición de la ansiedad o el miedo, y sería responsable de la motivación para la evitación del estímulo aversivo, mientras que el componente instrumental respondería más bien del mantenimiento de la ansiedad por medio del refuerzo de las respuestas motoras de evitación que reducen la ansiedad y que impiden la extinción. (Casado, 1994).

b) Teoría de la Incubación

La teoría de la incubación fue formulada por Eysenck en el año 1979, está basado en la reformulación de la ley de extinción del modelo pavloviano, donde la extinción no es considerada como una reacción universal ante la presencia de estímulos condicionados no reforzados. (Chorot, 1991). La teoría de la incubación explica la existencia de posibles casos de incremento paradójico o no reducción de la ansiedad, que ocurren a veces cuando se aplica inadecuadamente la terapia de las fobias

c) Teoría de la Preparación

Propuesta por Seligman en el año 1971, explica la existencia de factores de vulnerabilidad individual y filogenética, adquirido a través del proceso evolutivo. Como refiere Casado (1994), existen ciertos estímulos pueden ser condicionados más rápidamente que otros. En este sentido, defiende que no todos los estímulos ambientales tienen la misma capacidad de ser condicionados o asociados a estímulos

incondicionados de miedo o ansiedad sino que, aquellos que filogenéticamente han sido asociados con amenazas para el bienestar del individuo, serán condicionados más rápidamente y serán a su vez más resistentes a la extinción.

2.2.1.6.3. Modelo Experimental

a) Teoría de la Reducción del Impulso

Fue propuesta por Dollard y Miller en el año 1950 y definen a la ansiedad como un impulso secundario que se adquiere por medio del aprendizaje y que es asociado a diferentes fenómenos. Su origen desarrollo y mantenimiento serán explicados respectivamente por procesos como el conflicto, la generalización y el refuerzo. En trabajos llevados a cabo hasta la mitad de los años 60, estos autores se centran en la interacción de la ansiedad con otros elementos integrantes de la personalidad, tratando de incidir en ella terapéuticamente por medio de las denominadas técnicas de reducción del impulso.(Casado, 1994).

2.2.1.6.4. Enfoque de la personalidad

a) Teoría Rasgo-Estado

Propuesta por Spielberger en el año 1966, la ansiedad se debe distinguir conceptual y operativamente entre rasgo de ansiedad y estado de ansiedad, así como diferenciar entre estímulos condicionados que provocan el estado de ansiedad y las defensas para evitar dichos estados. El estado de ansiedad se conceptualiza como un estado emocional transitorio o condición del organismo humano que varía en intensidad y fluctúa en el tiempo. Es una condición subjetiva, caracterizada por la percepción consciente de sentimientos de tensión y aprensión y por una alta activación del sistema nervioso autónomo. Así, el nivel del estado de ansiedad dependerá, de la percepción del

sujeto, es decir, de una variable meramente subjetiva y no del peligro objetivo que pueda representar la situación. El rasgo es definido como las diferencias individuales relativamente estables en cuanto a la propensión a la ansiedad, es decir, las diferencias en la disposición para percibir estímulos situacionales como peligrosos o amenazantes y la tendencia a reaccionar ante ellos con estados de ansiedad. Según la Teoría Rasgo-Estado de Spielberger podemos hablar de los estados de ansiedad como un proceso temporal que comienza con la valoración, por parte del individuo de los estímulos, bien internos, bien externos, y sobre el que influirá el rasgo de ansiedad. Por ello, un individuo con marcado rasgo de ansiedad tenderá a valorar un gran número de situaciones como amenazantes. Una vez valorados los estímulos aparecen varios caminos posibles, en función, de si dichos estímulos son o no valorados como amenazantes. Si los estímulos son valorados como no amenazantes no se llegará a dar reacción de ansiedad. En cambio, si los estímulos son valorados como amenazantes se dará un incremento en el estado de ansiedad, si bien el individuo podrá poner en marcha mecanismos (respuestas adaptativas que el individuo ha desarrollado al enfrentarse frecuentemente a situaciones o estímulos similares) para reducir y/o eliminar el estado de ansiedad.

2.2.2. Agresividad

2.2.2.1. Definición Conceptual de agresividad

Según Carrasco y Gonzales (2006), el concepto de agresión se ha empleado históricamente en contextos muy diferentes, aplicado tanto al comportamiento animal como al comportamiento humano infantil y adulto. Procede del latín “agredi”, una de cuyas acepciones, similar a la empleada en la actualidad, connota “ir contra alguien con la intención de producirle daño”, lo que hace referencia a un acto efectivo.

Duque y Bedoya (2000), citado por Pérez y Prado (2014), señalan que la conducta agresiva son los actos intencionales de naturaleza física, verbal, gestual y/o actitudinal mediante el cual se daña, produce conflicto, lastima o crea malestar en otros. Para conceptualizar a la agresividad es importante partir de la base de que esta se manifiesta, como una forma de expresión entre las diferentes conductas de una persona, las cuales van a estar muy ligadas a la situación en la que vive. (Fuentaza, 2008, citado por Montes, 2015).

Por otro lado la agresividad consiste en una disposición o tendencia a comportarse agresivamente en las distintas situaciones a atacar, faltar el respeto, ofender o provocar a los demás, intencionalmente. Para algunos autores, la agresividad se caracterizaría por su carácter último positivo, al estar implicada en la búsqueda de soluciones pacíficas a los conflictos, cualidad que la diferenciaría de otros constructos como el de violencia, de valencia negativa. (Berkowitz, 1996, citado por Carrasco y Gonzáles, 2006).

Así mismo Gerard (2002), la define como un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto. La agresión es cualquier forma de conducta que pretende herir física y o psicológicamente a alguien. Es un factor del comportamiento normal puesto en acción ante determinados estados para responder a necesidades vitales, que protegen la supervivencia de la persona y de la especie, sin que sea necesaria la destrucción del adversario.

2.2.2.2. Origen de la conducta agresiva

Según Ortego, López, Álvarez y Aparicio (2011), desde la perspectiva evolucionista, la etiología y la sociobiología, la agresividad es considerada un

mecanismo innato importante para la supervivencia y la adaptación del individuo y de su especie, constituyendo un comportamiento más dentro del repertorio comportamental de todo individuo, por lo que su manifestación no es necesariamente un signo de anormalidad.

Para la perspectiva biológica, defendida por la neuropsicología y la psicofarmacología, existen determinantes biológicos capaces de explicar las diferencias interpersonales en la agresividad. Así, se ha identificado al sistema límbico como el centro cerebral para la producción de la agresividad, especialmente la amígdala, el hipocampo y el hipotálamo. Entre las hormonas, la testosterona es la hormona que más frecuentemente se ha asociado con la agresividad y la serotonina es el neurotransmisor que parece estar más implicado.

Desde la perspectiva ambientalista se atribuye al entorno un papel determinante en el origen e instauración de la agresividad.

2.2.2.3. Clasificación de la conducta agresiva

Encontramos diferentes tipos de agresividad según la clasificación de Bajo, et al. (2012).

a) Agresión Física

Ataque a un individuo mediante armas o elementos corporales, como conductas motoras y acciones físicas, las cuales implica daño corporal. (Buss, 1961 Citado por Carrasco y Gonzales ,2006)

b) Agresión Verbal

Buss (1961), citado por Carrasco y Gonzales (2006), la define como una respuesta oral que resulta nociva para el otro, por medio de insultos comentarios de amenaza o rechazo.

c) Agresión instrumental

Es aquella conducta que utiliza a la agresión como un medio para alcanzar un objetivo, ventaja o recompensa, no relacionada con el malestar de la víctima. Así mismo se ejecuta con algún fin extrínseco diferente al simple placer de. En la agresión puramente instrumental predomina el cálculo y el objetivo no es causar daño sino utilizar la agresión como un medio para otro objetivo.

d) Agresión reactiva o emocional

Se trata de una conducta de naturaleza emocional que no se produce como resultado de una intensa activación interna o de un fuerte estado emocional negativo, por el contrario dicho estresor, la activa. Algunas personas piensan que causar daño a otros seres o cosas cumple una función “catártica”, liberadora de tensiones, afirmación que puede incrementar el riesgo de ejercer la agresión al justificarla.

e) Agresión indirecta o relacional

Son las conductas que daña a otros indirectamente y abarcan desde la manipulación hasta la exclusión social.

f) Agresión intimidatoria

Se refiere a un ataque físico o verbal, repetido y sin provocación previa, especialmente en víctimas que tienden a no defenderse. Tanto en los agresores como en las víctimas, es un signo de escasa regulación emocional.

2.2.2.4. Componentes de la conducta agresiva

a) Componente Cognitivo

Hace referencia a las creencias, ideas, pensamientos, percepciones distorsionadas que hacen posible el desarrollo y mantenimiento de conductas agresivas o antisociales. (Roncero, Andreu y Peña, 2016). Así mismo se ha encontrado que las personas que se comportan agresivamente se caracterizan por presentar determinados sesgos cognitivos que les dificulta la comprensión de los problemas sociales como; percibir la realidad en forma absolutista y dicotómica, atribuir intenciones hostiles a los demás, elegir más soluciones agresivas que prosociales, así como también cometer muchos errores en el procesamiento de la información y en la solución de problemas (Spivack & Shure, 1974 , citado por Muñoz, 2000)

b) Componente Afectivo

Está relacionada con los sentimientos, emociones y modelos de identificación. La probabilidad de comportarse agresivamente aumenta cuando la persona asocia agresión con control o dominio y cuando tiene un fuerte sentimiento de haber sido tratada injustamente, situación que le genera gran hostilidad hacia los otros que se expresa a través de la conducta agresiva También se incrementa cuando se identifica con personas violentas y agresivas. (Díaz-Aguado, 1996, citado por Muñoz 2000).

c) Componente conductual

Según Kupersmidt y Coie (1990), citado por Muñoz (2000), hace referencia a las competencias, habilidades, destrezas, estrategias. Existe un alto consenso entre los investigadores en que las personas agresivas carecen de muchas de las habilidades necesarias para interactuar socialmente y para solucionar de forma pro social los conflictos derivados de dicha interacción. Por ejemplo, problemas para integrarse en un grupo de forma positiva, falta de imaginación y creatividad en los juegos, dificultades en la toma de perspectiva, rechazo por parte de sus pares, etc.

2.2.2.5. Factores implicados en la agresividad

2.2.2.5.1. Factores Genéticos

Estudios hallaron que los niños portadores del alelo corto del gen del transportador de la serotonina mostraban niveles significativamente más altos de conducta agresiva. Así mismo el alelo 452 TYR del receptor 5-HT_{2A} está relacionado con la agresión impulsiva o trastornos caracterizados por alta agresión. (Rebollo, Polderman, & Moya, 2010 citado por Espinoza, 2015).

2.2.2.5.2. Factores Psicológicos

Del Barrio (1999), considera los siguientes factores psicológicos:

a) Temperamento

El temperamento es una forma de actuar previa a la educación y a la experiencia en donde se priorizan unas respuestas respecto de otras. Y en los temperamentos difíciles se priorizan respuestas emocionales, agresivas, impulsivas, poco adaptativas,

mientras que en los temperamentos fáciles hay unas connotaciones de control, de percepción de distintas posibilidades y oportunidades. Por lo tanto, el temperamento y la impulsividad son dos elementos del sujeto que están muy unidos con la agresión

b) Frustración

Es generada frente a una meta no alcanzada. Por el contrario la agresión está hecha para superar la frustración y conseguir la meta, el problema está en el equilibrio, en el de saber cuándo es oportuno agredir, hasta dónde y cuál es el camino mejor para la obtención de las metas.

c) Cociente Intelectual

Aquellas personas que tienen más capacidad de desarrollo intelectual tendrán más recursos para reaccionar de manera más equilibrada y asertiva y no necesariamente más emocional. Es por eso que los niños son mucho más emocionales y agresivos.

2.2.2.5.3. Factores Sociales

El sujeto está incluido en un sistema amplio que lo socializa y que le brinda las posibilidades de desarrollo, en él está: la familia y el entorno social. La familia es, durante la infancia, uno de los elementos más importantes del ámbito sociocultural del niño. Las interacciones entre padres e hijos van moldeando la conducta agresiva mediante las consecuencias reforzantes inherentes a su conducta. (Cochaches, Meza y Ucharima, 2014).

Así mismo se cree que la violencia que se observa en los medios de comunicación contribuye a la violencia en niños y adultos, es decir tiene un efecto estimulante a corto plazo sobre las conductas agresivas a cualquier edad. Es por eso

que el efecto negativo de los videos juegos radica principalmente en que el personaje principal debe, pelear o matar a sus contrincantes. (Espinoza, 2015).

2.2.2.6. Modelos Teóricos de la Agresividad

2.2.2.6.1. Modelo Psicoanalítico

Fue propuesta por Freud, y describe al hombre como un ser cargado de energía (quantum) que está dirigido hacia la destructividad. En caso de obstruirse su expresión, este deseo puede generar la destrucción del individuo. Luego la agresión fue definida como un aspecto de deseos que son biológicamente primitivos, o sea, los deseos más primitivos o las formas más primitivas de satisfacer deseos dados, son también más agresivos o más destructivos Durante el desarrollo personal disminuye el carácter primitivo, y por tanto agresivo, de los deseos, sustituyéndose los comportamientos más primitivos aquellos que no brindan satisfacciones – por otros más complejos, para lograr disminuir la angustia del vivir el día a día (Ardouin, Bustos, Díaz y Jarpa, 2006 citado por Chapi, 2012).

2.2.2.6.2. Modelo Etológico

Propuesta por Konrad Lorenz, define a la agresión como un instinto primario, que es independiente de todo estímulo externo y cuyo fin es la conservación de su especie, pero que no guarda relación con el principio del mal. Tiende a amedrentar o generar daño a otro, principalmente para mantenerse, equilibrarse y hacer evolucionar su especie. El mantenimiento de la especie se realiza mediante tres funciones; la selección del más fuerte, la agresión intraespecífica, con el fin de proporcionar un

terreno donde todavía el más débil disponga de un espacio vital adecuado y la formación de un orden jerárquico (Castrillón y Vieco, 2002 citado Chapi, 2012).

Así mismo como refieren Carrasco y Gonzales (2006), el comportamiento agresivo, tanto animal como humano, dentro del proceso de selección natural, evolucionó debido a diversas funciones, de ahí su carácter funcional. Dicho comportamiento descansa en adaptaciones filogenéticas de base fisiológica, que cambian de una especie a otra, como las secreciones hormonales, especialmente de testosterona, los impulsos nerviosos centrales y otras variables genéticas, como la selección de machos fuertes y sanos, idóneos para la reproducción y el cuidado de la prole.

2.2.2.6.3. Modelo Neurobiológico

Considera que la agresión se encuentra dentro del ser humano, teniendo en cuenta los aspectos biológicos y fisiológicos. Las respuestas agresivas se centran primordialmente en el funcionamiento del sistema nervioso autónomo.

Martel (2001), citado por Chapi (2012), hace referencia a la relación del sistema nervioso y sistema endocrino en cuanto al efecto de las hormonas en las respuestas agresiva. La agresión se ha relacionado con la presencia de distintos neurotransmisores, especialmente con la serotonina, ya que bajas concentraciones de este neurotransmisor en el cerebro o una disminución de la actividad de las neuronas serotoninérgicas parecen ser la base de los comportamientos agresivos de animales y humanos (Persky, 1985, citado por Carrasco y Gonzales, 2006).

2.2.2.6.4. Modelos del Drive o Impulso

a) Teoría de Excitación- Transferencia

Propuesta por Zillman en el año 1979, explica que la conducta agresiva es activada frente a cualquier situación, solo si se desarrollan circunstancias determinadas que la propicien. Como refiere Carrasco y Gonzáles (2006) , la emisión de la conductas agresiva no va dirigido hacia la fuente original que generó el malestar (Excitación), sino hacia cualquier persona u objeto presente en una segunda situación (Transferencia). Es decir cuando una persona experimenta excitación fisiológica, los efectos de la adrenalina que dicha excitación genera se mantienen durante un cierto periodo de tiempo, lo que se ha denominado “excitación residual”, de manera que ante la aparición de un segundo estímulo, la energía del primer estímulo, aumentará la activación generada por el segundo estímulo, y dará lugar a respuestas agresivas ante esta última estimulación.

b) Teoría del Síndrome AHA

Propuesta por Spielberger, en el año 1983, explica que la conducta agresiva está relacionada con la ira y la hostilidad. Refiere que un acontecimiento negativo puede generar una emoción (ira) y esto se ve influenciada por una actitud negativa hacia los demás (hostilidad) y en algunos casos esto puede ocasionar una acción violenta (agresión). Esta secuencia, que parte del núcleo del síndrome AHA, es decir, de la ira, y conduce a la agresión, solo permite explicar la denominada agresividad “hostil” pero no la agresión “instrumental”, debido a que esta segunda no viene motivada por la ira sino, principalmente, por el obstáculo que se interpone, según el agresor, entre él y su meta (Kassinova y Sukhodolsky, 1995, citado por Carrasco y Gonzales, 2006).

c) Teoría de la Frustración-Agresión

Planteada por Dollard y Miller en el año 1944, se considera a la frustración la causa que origina la agresión, así mismo la frustración viene a ser una interferencia en el proceso del comportamiento que genera un aumento en la tendencia del organismo a actuar agresivamente. (Chapi, 2012).

Según Carrasco y Gonzales (2006), la conducta agresiva estará en función de la cantidad de satisfacción que el individuo contrariado haya anticipado sobre una meta que no ha alcanzado y el grado de expectativa sobre su logro: cuanto mayor sea el grado de satisfacción frustrado y el grado de expectativa de logro, mayor será la inclinación a infringir un daño. Por el contrario, la agresión puede no aparecer en aquellos casos en los que el sujeto inhiba la respuesta por miedo al castigo o por una tendencia agresiva débil.

2.2.2.6.5. Modelo Cognitivo

a) Teoría Cognitiva Social

Planteada por Bandura en el año 1986, defiende el origen social de la acción y la influencia causal de los procesos de pensamiento sobre la motivación, el afecto y la conducta humana. La conducta está recíprocamente determinada por la interacción de factores ambientales, personales y conductuales.

Las conductas, entre ellas las agresivas, se pueden aprender por medio de la observación de modelos. Este modelamiento se va a dar a través de los agentes sociales, como la familia y la sociedad. Destaca también un conjunto de mecanismos de carácter cognitivo que denomina neutralizadores de la autocondenación por agresión, que actúan como mantenedores como la deshumanización de las víctimas, atribución de culpa a las víctimas, falseamiento de las consecuencias y desensibilización graduada. Es así que

esta teoría pretende explicar que la adquisición de conductas agresivas, se da por medio de la exposición a situaciones de violencia ya sea en el núcleo familiar (hipótesis de la transmisión intergeneracional) o por medio de la observación de situaciones violentas del entorno social que ofrece un modelado (aprendizaje vicario), a la vez que ejerce una desensibilización a la violencia (hipótesis de la desensibilización). (Carrasco y Gonzáles, 2006)

b) Teoría del Guión

Fue propuesta por Huesmann en el año 1986, refiere que la televisión a través de imágenes violentas ejerce influencia sobre la conducta agresiva. Los guiones son interiorizados desde la infancia temprana a modo de programas cognitivos que regulan y organizan las respuestas del sujeto ante determinadas situaciones. Como refiere Huesmann (1986), citado por Carrasco y Gonzáles (2006), la televisión muestra personajes violentos de los cuales se aprende estrategias agresivas para la solución de conflictos y con los que el niño se identifica. Estas estrategias son ensayadas en su imaginación en forma de fantasías, lo que permite una mejor incorporación a su memoria y el correspondiente recuerdo de las mismas. En situaciones reales de conflicto estas conductas agresivas son fácilmente recordadas, puestas en práctica y reforzadas por el ambiente, lo que permite la instauración de las mismas

2.2.2.6.6. Modelos de Dinámica Familiar

a) Teoría de la Coerción

Propuesta por Patterson en el año 1982, determina que el uso de los modelos coercitivos que utilizan los padres influye en la presencia de conductas agresivas. Es así que frente a las conductas inadecuadas del niño, el padre o cuidador responde con una

conducta coercitiva (amenazas, golpes, gritos, etc.) con la finalidad de intentar corregirla. Así mismo el niño responde agresivamente para imponer su deseo, siendo la respuesta del padre mucho más agresiva. Es decir se produce una reacción en escalada. La gran trampa de la escalada entre el niño y el cuidador es que éste es reforzado negativamente también cuando cede al deseo del niño y éste cesa su conducta aversiva de escalada. Por tanto, adulto y niño, están siendo mutuamente reforzados por reforzamiento negativo (Paterson, 1982 citado por Carrasco y Gonzáles, 2006).

2.2.3. Adicción a los videojuegos

2.2.3.1. Definición Conceptual de Adicción

Como refiere Echeburúa (2000), el termino adicción ha sido mayormente relacionado con las sustancias psicoactivas. Sin embargo, ya que los componentes fundamentales de los trastornos adictivos son la pérdida de control y la dependencia. De este modo, las adicciones no pueden limitarse exclusivamente a las conductas generadas por sustancias químicas, como los opiáceos, los ansiolíticos, la nicotina o el alcohol. De hecho, existen hábitos de conducta aparentemente inofensivos que pueden convertirse en adictivos e interferir gravemente en la vida cotidiana de las personas afectadas. Lo que caracteriza a una adicción es la pérdida de control y la dependencia. En estos casos el comportamiento está desencadenado por una emoción que puede oscilar desde un deseo intenso hasta una auténtica obsesión y que es capaz de generar un fuerte malestar, llamado síndrome de abstinencia, si se deja de practicarlo. Por ello, el sujeto, ofuscado por el objeto de su adicción, llega a perder el interés por implicarse en otro tipo de conductas que anteriormente le resultaban gratificantes o que le pudiesen resultar atractivas en un futuro. (Echeburúa y Requesens, 2012)

Por tal motivo como refiere Dickerson (2003) , citado por Suescun (2015), cuando se habla de adicción, se refiere a dos grandes grupos de trastornos, las adicciones tóxicas a sustancias psicoactivas y las adicciones no tóxicas o comportamentales, como la adicción a la tecnología, relacionada con la de los instintos, como también con el trastorno de control de impulsos (ludopatía).

En la adicción a sustancias pueden existir otros síntomas como la tolerancia y la abstinencia, la negación, la ocultación y/o minimización del problema, el sentimiento de culpa, la disminución de la autoestima y el riesgo de recaída y de que la adicción eche raíces. Si se aplican estos criterios a la conducta de jugar, cabría suponer que todo tipo de juego podría llegar a ser adictivo, ya que la patología no radica tanto en el objeto de la adicción sino en el sujeto que la manifiesta. En este sentido cualquier juego, desde el más inocente al aparentemente más dañino, podría llegar a constituirse en objeto de adicción para ciertas personas. (Mattioli, 1989 citado por Carbonell et al. 2009).

2.2.3.2. Criterios de la Adicción a los videojuegos

Según Griffiths y Beranuy (2009), cualquier comportamiento que cumpla estos seis criterios, sería definido como adicción. En el caso de la adicción a los videojuegos serían:

a) Focalización

El acto de jugar videojuegos se convierte en la actividad más importante de la vida de la persona, dominado así sus pensamientos, sentimientos y conductas.

b) Modificación de estado de ánimo

Se refiere a las experiencias subjetivas que percibe el usuario durante el momento del juego, considerando a estas sensaciones como un atractivo de los videojuegos.

c) Tolerancia

Es el proceso en el cual es necesario aumentar las horas de juego, debido a que se busca obtener los efectos en el estado de ánimo que se producían al momento de iniciar la actividad, es decir el estar enganchados implica aumentar gradualmente la cantidad de tiempo que se le dedica a esta actividad.

d) Síntomas de abstinencia

Son todos aquellos sentimientos y/o efectos físicos desagradables que se producen cuando el juego es interrumpido.

e) Conflictos

Se producen en el entorno del jugador (conflictos interpersonales), por haber dedicado demasiado tiempo a los videojuegos es decir se generan conflictos ya sea en el área académica, laboral, social, etc o incluso con uno mismo (conflictos intrapsíquicos y/o sentimientos subjetivos de pérdida de control).

f) Recaída

Es la tendencia a restablecer patrones de juego de las primeras fases o a repetir, incluso, los patrones más fuertes y extremos típicos del uso excesivo de videojuegos. Así se restauran rápidamente, después de periodos de abstinencia y control.

2.2.3.3. Factores de la adicción a los videojuegos

Echeburúa y Requesens (2012), considera que los jóvenes y adolescentes constituyen un grupo de riesgo porque pueden mostrar conductas de rebeldía ante los padres, tienden a buscar sensaciones nuevas y emociones fuertes y son los que más se conectan a Internet y las causas para que se dé la adicción serían:

a) Factores Personales

Hay ciertas características de personalidad o estados emocionales que aumentan la vulnerabilidad psicológica a las adicciones; como son la impulsividad, la intolerancia a los estímulos displacenteros, tanto físicos (dolores, insomnio o fatiga) como psíquicos (disgustos, preocupaciones o responsabilidades) y la búsqueda exagerada de emociones fuertes. En otros casos tienen que ver con un problema de personalidad, ya sea timidez excesiva, baja autoestima o un estilo de afrontamiento inadecuado ante las dificultades cotidianas. Así mismo López (2014), refiere que las personas con personalidad dependiente tienden más a la adicción que otras.

b) Factores Familiares

Algunos entornos familiares como los que tienen un estilo educativo autoritario no resultan propicios para la adquisición de pautas de conducta adecuada y socialmente adaptadas y está caracterizado por un entorno familiar rígido, lo que genera el desarrollo de hijos dependientes, irresponsables o rebeldes. Por otro lado, un entorno familiar permisivo o desestructurado, con normas inexistentes o inconsistentes, no ayuda al establecimiento de un repertorio de conductas saludables y de un autocontrol adecuado en el adolescente ni ofrece un apoyo emocional apropiado. Del mismo modo la falta de comunicación e incompreensión también influye en el desarrollo de una posible adicción en el adolescente. (López, 2014).

c) Factores Sociales

El aislamiento social o las relaciones con un grupo de personas que abusan de las nuevas tecnologías pueden incitar al adolescente a engancharse a Internet. Debido a que el mundo virtual puede compensar las carencias del mundo real y se intensifica cuando el entorno familiar está poco cohesionado y no consigue modular los impulsos del adolescente (Echeburúa y Requesens, 2010).

2.2.3.4. Consecuencias de la Adicción

El uso desmedido de los videojuegos puede traer consigo una serie de consecuencias negativas entre ellas:

a) Agresividad

Es una de las principales críticas, ya que tienen un elevado potencial como inductores de conductas violentas y agresivas entre los usuarios. Sobre todos aquellos videojuegos que exhiben niveles de violencia y agresividad, ya que el jugador es recompensado por la conducta agresiva de su personaje: cuanto más éxito tenga en destruir a los enemigos, más puntos recibirá y mayor será la duración de la partida. La conducta antisocial que suele ser necesaria para ganar en los videojuegos no suele generar consecuencias realistas, y el impacto verdadero de las acciones violentas es ocultado. (Tejeiro, Pelegrina y Gómez, 2009).

b) Ansiedad

Debido a que el jugar videojuegos implica ir subiendo de nivel progresivamente, requiere que la cantidad de tiempo que se juega sea moderada. Al no tener la disponibilidad de jugar todo el tiempo que ellos requieran, ya sea por falta de recursos económicos, control del juego por los padres u otros familiares, provoca ansiedad por

volver a jugar, ocupando todos sus pensamientos en el juego, en vez de centrarse en otras actividades cotidianas.(Escobar y Salazar,2015)

c) Aislamiento social

Tejeiro,Pelegrina y Gómez(2009), refieren que el potencial de los videojuegos pueden convertir al jugador en un ser aislado, debido a que la actividad de juego es eminentemente solitaria, el individuo se aleja de sus amistades y reduce las interacciones, haciéndose menos sociable y poniendo en riesgo sus habilidades sociales.

Quienes juegan, se desconectan del mundo real y dejan de existir en el tiempo y el espacio, el afuera, la realidad exterior. (Escobar y Salazar 2015).Así mismo la adicción que crea este tipo de juego puede provocar introversión y retraimiento, en algunos casos algunos chicos van a preferir quedarse en casa solo jugando. No es extraño observar alteraciones o desequilibrios del sistema nervioso que se manifiestan en forma de depresiones, ansiedad, tensión e irritabilidad, ya que las pantallas pueden alterar el funcionamiento del sistema bioquímico del individuo (Cole, 2007, citado por Escobar y Salazar 2015).

d) Bajo Rendimiento Académico

Es frecuente que parte del fracaso escolar, malos rendimientos o faltas de asistencia sin justificar, se deban al uso excesivo de videojuegos, ya que existen diversos establecimientos que se llenan de estudiantes que compiten consigo mismos por ganar e ir incrementando de nivel; del mismo modo limitan la imaginación, no contribuyendo al desarrollo de la creatividad, ya que todo el juego es repetitivo, así mismo propician la falta de atención durante las clases y/u otros entornos. (Hernández, 2004).

e) Pérdida de habilidades sociales

Como todas las demás adicciones en la vida, el emplear mucho tiempo jugando disminuye las habilidades sociales. Los videojugadores tienen menos paciencia para comunicarse, se niegan a salir y reaccionan mal al interactuar con otros. (López, 2014).

Del mismo modo los videojuegos han desplazado el interés de los jóvenes por los deportes u otras actividades sociales. Es ahí que aspectos como la sociabilidad se ve afectada a partir del momento en que el uso de videojuegos se convierta en algo obsesivo y haga perder al jugador la noción del tiempo. (Hernández, 2004).

f) Consecuencias Físicas

Como refiere Hernández (2004), el uso excesivo de videojuegos puede producir cansancio y agotamiento del sistema nervioso, generando molestias como; dolor de cabeza, irritación de los ojos, tensión, dolores musculares. Así mismo el constante juego produce dolores de espalda con mayor facilidad debido a que debe mantener la misma posición por horas. (López, 2014).

2.2.3.5. Etapas de la conducta adictiva a los videojuegos

Según Vacca (2005), para desarrollar una conducta adictiva al juego se requiere de una evolución clínica, la cual transcurre como cualquier adicción y es la siguiente:

a) Fase inicial de la conducta adictiva al juego

También llamada fase de la aventura o descubrimiento. Se inicia mayormente de manera casual, siendo un factor predictivo en aquellas personas con “personalidades adictogenas”, las cuales están en la búsqueda incesante por vivenciar sensaciones intensas en las cuales se van convirtiendo en un tiempo variable en una conducta que

integra su repertorio de comportamientos que no puede controlar. En una conducta adictiva de este tipo pocas veces se presenta el descontrol de manera súbita y brusca, deber haber existido antecedentes de haber realizado alguna otra actividad que desarrolló de manera obsesiva y descontrolada en su pasado. Durante el período inicial de la conducta adictiva la distribución de su tiempo diario lo efectúa dejando permanentemente espacios para desarrollar el juego con la máquina. La permanencia en el período inicial es corta, ingresando luego a la fase de descontrol para concluir rápidamente en la adicción.

b) Fase del descontrol

También denominado fase de “seguidilla” o fase adictiva propiamente dicha. Durante esta etapa la configuración psicológica que ha desarrollado el jugador es compatible con la conducta adictiva, es decir el hecho de seguir jugando solo por diversión es una justificación por tratar de esconder la pérdida de control que no quiere reconocer. Así mismo se presentan mecanismos psicológicos de evasión de la conducta que son recursos propios de cualquier tipo de adicción convencional, que le impide observar la realidad de la situación. Del mismo modo se consideran como estimulantes sensoriales para el adicto al juego; el sonido, los colores brillantes e intensos de los juegos.

c) Fase terminal o resolutive

Llamada también etapa de peligrosa desesperación. En esta etapa ya se ha instaurado la conducta adictiva. Cuando se interrumpe esta actividad se presenta la sintomatología similar al síndrome de abstinencia que causan las drogas, causando síntomas físicos como; los dolores de cabeza, irritabilidad, déficit en la concentración, falta de interés en otras actividades, pensamientos reiterativos acerca del juego, angustia ,etc. Así mismo los argumentos irracionales para justificar su conducta adictiva, son

mucho más elaborados impidiendo así la reflexión acerca de su estado. Por tal motivo el proceso de “tocar fondo”, es difícil que se produzca favoreciendo así al mantenimiento de la conducta adictiva.

2.2.3.6. Modelos Teóricos de la Adicción a los videojuegos

a) Modelo Dual de la Pasión

Fue propuesta por Vallerand en el año 2003, señala que las actividades percibidas como agradables y significativas tienen la tendencia a convertirse en actividades apasionadas, por lo cual define dos tipos de pasión; la pasión armoniosa, en donde la actividad es significativa pero no dominante en la identidad de la persona y se encuentra en armonía con otros aspectos de la vida. Y Por otro lado la pasión obsesiva, en la cual experimentan la necesidad incontrolable de participar en la actividad que consideran importante y agradable. Por lo tanto, corren el riesgo de experimentar conflictos afectivos, cognitivos y conductuales durante y después de comprometerse con la actividad. Tanto la pasión obsesiva como la pasión armoniosa predicen las horas dedicadas a jugar videojuegos en Internet y están relacionadas con las consecuencias del juego (Vallerand y Lavigne ,2009 citado por Puerta, 2014).

Como refieren Przybylski et al., (2009), citado por Puerta (2014), detectaron que la pasión armoniosa contribuye a mejorar las experiencias de desempeño y disfrute del juego.

Por el contrario, la pasión obsesiva favorece un patrón desordenado de juego, es decir se detecta mayor tensión después del juego y menos disfrute y es predictor de los resultados negativos de los videojuegos. Así mismo se ha relacionado con conductas problemáticas asociadas a jugar de forma excesiva, (Bertran y Chamarro, 2016).

b) Modelo de Adicción Biopsicosocial

Propuesto por Griffiths donde encontramos como característica, tanto para las adicciones a sustancias químicas, como para los síntomas de adicción tecnológica, convergen cuando la persona comienza a desarrollar comportamientos diferentes en su vida cotidiana. Se basa en comparar personas adictas a sustancias químicas con personas que interactúan con nuevas tecnologías u otros comportamientos reforzantes, concluyendo que la sintomatología es similar en ambos casos. Es decir los criterios clínicos que determinan que una adicción química puede relacionarse a la de una adicción conductual, ya que existe la presencia de cambios de humor, hay un aumento en la tolerancia frente al uso de videojuegos, síntomas de abstinencia en caso se interrumpa la actividad, conflictos con el entorno y recaídas (Griffiths, 2005 citado por Ariza, 2017). En el uso excesivo de las tecnológicas los síntomas de dependencia se relacionan con el aislamiento, bien estando solo o en compañía, bajo rendimiento en los estudios o el trabajo y atención centrada en el uso de las tecnología (Echeburúa y Corral, 2010).

2.3. Definición de términos básicos

- **Ansiedad:** Emoción complicada y displacentera que se manifiesta mediante una tensión emocional acompañada de un correlato somático. Así mismo es una reacción frente a cualquier circunstancia que se considera peligrosa o amenazante.
- **Ansiedad estado:** Es una emoción temporal que depende más bien de un acontecimiento concreto y que se puede identificar.

- Ansiedad rasgo: Denota un característico estilo o tendencia temperamental a responder todo el tiempo de la misma forma, sean circunstancias estresantes o no.
- Agresividad: Hace referencia a las conductas que son voluntarias, punitivas o destructivas con un objetivo específico de causar daño a otras personas o destruir objetos.
- Agresividad Física: Ataque a un organismo mediante armas o elementos corporales, con conductas motoras y acciones físicas, el cual implica daños corporales.
- Agresividad verbal: Respuesta oral que resulta nociva para el otro, a través de insultos o comentarios de amenaza o rechazo.
- Ira: Reacción cognitiva-emocional y fisiológica percibidas por el individuo, instrucciones en el terreno personal y/o frustraciones dirigidas hacia un fin en los que los procesos cognitivos distorsionan la realidad y generan la ira
- Hostilidad: Reacción de la actitud que comporta una reacción verbal implícita de sentimientos negativos (mala disposición) y evaluación negativa de las personas y acontecimientos

CAPITULO III

HIPOTESIS Y VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Hipótesis general

H_i Existe relación entre los niveles de ansiedad y los componentes de la agresividad en los adolescentes que hacen uso video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince.

3.1.1. Hipótesis secundarias

H₁ Existe relación entre el nivel de ansiedad-estado, ansiedad-rasgo y el factor agresividad física en los adolescentes que hacen uso de videojuegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince.

H₂ Existe relación entre el nivel de ansiedad-estado, ansiedad rasgo y el factor agresividad verbal en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince.

H₃ Existe relación entre los niveles de ansiedad-estado, ansiedad-rasgo y el factor ira en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince.

H₄ Existe relación entre los niveles de ansiedad-estado, ansiedad-rasgo y el factor hostilidad en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince.

3.2. Variables, dimensiones, indicadores y definición conceptual y operacional

3.2.1. Definición conceptual

Variable 1) Ansiedad: Es una reacción emocional desagradable, producida por un estímulo externo, que es considerado por el individuo como amenazador, produciendo cambios fisiológicos y conductuales en el sujeto. (Spielberger, 1972 citado por Carrillo, s.f.)

Variable 2) Agresividad: La agresividad es definida por Buss (1961) ,citado por Muñoz (2000) , como la entrega de estímulos nocivos a otro organismo, excluyendo la utilización de ideas subjetivas como la intención, que consideraba difíciles de evaluar de forma objetiva.

3.2.2. Definición Operacional

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Índices
La ansiedad fue evaluada a través de una serie de dimensiones, las cuales miden los estados de la ansiedad en los que puede encontrarse un individuo ya sea como una condición emocional transitoria o por el contrario una propensión relativamente estable.	Ansiedad Estado	<ul style="list-style-type: none"> • Sentir • Tener • Estar 	1,2,5,8,10,11 15,16, 20	32 – 60 Pts. Alto 22 – 31 Pts. Sobre promedio 20 – 21 Promedio 13 -19 Pts. Tendencia promedio 0 – 12 Pts. Bajo
	Ansiedad Rasgo	<ul style="list-style-type: none"> • Sentir • Ser • Estar 	21,25,27,30, 33,36,39	27 -60 Pts. Alto 21 – 26 Pts. Sobre promedio 20 Pts. Promedio 15 – 19 Pts. Tendencia promedio 0 -14 Bajo
La agresividad fue evaluada a través de una serie de dimensiones, configurándola como una combinación de cogniciones, emociones y tendencias comportamentales, desencadenadas por estímulos capaces de evocar una respuesta agresiva.	Agresividad Física	<ul style="list-style-type: none"> • Golpear • Pelear • Proteger • Amenazar • Romper 	1,5,9,13,17, 21,24,27,29	99 pts. a más Muy alto 83-98 Pts. Alto 68-82 Pts. Medio 52- 67 Pts. Bajo Menos de 51 Pts. Muy bajo
	Agresividad Verbal	<ul style="list-style-type: none"> • Discutir 	2,6,10,14,18	
	Ira	<ul style="list-style-type: none"> • Enojar • Mostrar • Estallar • Perder • Controlar 	3,7,11,15,19, 22,25	
	Hostilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Envidiar • Resentir • Desconfiar 	4,8,12,16,20, 23,26, 28	

CAPITULO IV

METODOLOGIA

4.1. Diseño Metodológico

La presente investigación fue de tipo correlacional, debido a la orientación y determinación del grado de relación existente entre dos o más variables de interés en una misma muestra de sujetos o el grado de relación existente entre dos fenómenos o eventos observados. Tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular. Ya que asocia variables mediante un patrón predecible para un grupo o población. (Hernández, Fernández y Baptista ,2010).

Corresponde a un diseño no experimental, debido a que el estudio se realiza son la manipulación deliberada de las variables, por el contrario se observa los fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para posteriormente analizarlos. Así mismo corresponde a una investigación transversal o transeccional, ya que se recolectaron los datos en un solo momento, con la finalidad de describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. (Hernández, Fernández y Baptista ,2010).

4.2. Diseño Muestral

4.2.1. Población

La población de estudio estuvo comprendida por adolescentes que hacen uso de videojuegos violentos, que viven en los alrededores del Centro Comercial Arenales Plaza, ubicado en Lince. Dicha población pertenece a un nivel socioeconómico medio.

4.2.2. Muestra

La muestra estuvo conformada por 150 adolescentes de ambos sexos, de entre 14 y 19 años, que hacen uso de videojuegos en el Centro Comercial Arenales, ubicado en Lince. Pertenece a un tipo de muestra no probabilística. ,se utilizó la técnica de muestra en cadena o por redes, conocida también como bola de nieve, ya que se identificaron participantes claves y se les preguntó si conocían a otras personas que puedan proporcionar datos y una vez contactados, se les incluye dentro de la muestra. (Hernández, Fernández y Baptista, 2010).

Tabla 1. Distribución muestral según sexo

Sexo	<i>f</i>	%
Masculino	137	91,3
Femenino	13	8,7
Total	150	100,0

Nota: n=150; *f*: frecuencia de datos observados; %: porcentaje de datos observados

Se puede observar que los adolescentes que conforman el mayor porcentaje de la muestra son los del género masculino ,representado por el 91,3% mientras que las adolescentes del género femenino alcanzan el 8,7.

Tabla 2. Distribución muestral según edad

Edad	<i>f</i>	%
14-16	37	24,7
17 -19	113	75,3
Total	150	100,0

Nota: n=150; f: frecuencia de datos observados; %: porcentaje de datos observados

Con relación a la edad de los adolescentes evaluados, se aprecia que las edades comprendida entre 14 y 16 años poseen un 24,7%. Por otro lado el 75,3 % está conformado por los adolescentes cuyas edades oscilan entre 17 y 19 años, donde se encuentra la mayor cantidad de muestra.

4.2.2.1. Criterios de inclusión

Conformado por adolescentes de ambos sexos desde 14 hasta los 19 años de edad, que hayan aceptado participar voluntariamente

4.2.2.2. Criterios de exclusión

Adolescentes y jóvenes que no acepten participar voluntariamente, así como también aquellos que no hayan terminado de responder los cuestionarios.

4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la investigación se utilizará como técnica la encuesta, la cual es definida como instrumentos de investigación descriptiva que consiste en obtener información de los sujetos de estudio, proporcionada por ellos mismos, sobre opiniones, actitudes o sugerencias. (Canales, Alvarado y Pineda, 2004)

4.3.1. Instrumentos

Inventario de Ansiedad Estado-Rasgo (State-Trait Anxiety Inventory, STAI)

El STAI tiene como finalidad desarrollar una única escala que permitiera medidas objetivas de autoevaluación de la ansiedad, tanto de estado como rasgo. Existen 20 elementos en cada escala (Estado y Rasgo), que son puntuados en 0-3 según su carga y dirección hacia la ansiedad; existen 10 elementos en A/E y 13 en A/R que son afirmativos de ansiedad y 10 y 7, respectivamente en A/E y A/R, negativos de la misma.

El principio, el STAI fue diseñado para una autoaplicación, y puede ser administrado individual y colectivamente. Las instrucciones necesarias para cada una de las dos partes (A/E y A/R). El Cuestionario no tiene tiempo limitado, y los estudiantes universitarios emplean entre seis y ocho minutos para cada parte, es decir, aproximadamente un cuarto de hora para la aplicación completa del STAI; cuando es necesario repetir la parte A/E, sólo se necesitan unos cinco minutos.

En cuanto a la validez, muestra correlaciones con otras medidas de ansiedad, como la Escala de Ansiedad Manifiesta de Taylor y la Escala de Ansiedad de Cattell (0.73-0.85). Presenta un cierto solapamiento entre los constructos de ansiedad y depresión, ya que la correlación con el Inventario de Depresión de Beck es de 0.60

En relación a la confiabilidad, se analizó por medio de su consistencia interna usando el método del Alpha de Cronbach. Para Ansiedad-Estado se obtuvo un alfa total de .908, con los 20 ítems con un índice de homogeneidad mayores a .20, el cual es el punto de corte para aceptar al ítem dentro de la escala (Likert, 1932). El factor Ausencia de ansiedad evidenció un alfa de .899 y el componente Presencia de ansiedad de .835. Por otro lado, para Ansiedad-Rasgo el alfa total fue menor, de .874. En dicha escala se procedió a eliminar el ítem 31 (“Suelo tomar las cosas demasiado seriamente”) dado que presentó un índice de homogeneidad de .089. La confiabilidad correspondiente al factor Ausencia de ansiedad evidenció un alpha de .844 y el componente Presencia de ansiedad, de .795

Las puntuaciones A/E y A/R pueden variar desde un mínimo de 0 puntos hasta un máximo de 60 puntos. Los sujetos mismos se evalúan en una escala que va de 0 a 3 puntos en cada elemento.

Cuestionario de Agresión (AQ)

El Cuestionario de Agresión, fue adaptado de la versión española hecha por Andreu, Peña y Graña (2011), en nuestro medio fue validada por Matalinares, et al. , de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, en el año 2012. El objetivo de la prueba es medir la agresividad total y en sus diferentes áreas. Se puede administrar de manera individual y/o colectiva.

La prueba está conformada por 29 ítems, distribuidos en 4 dimensiones: agresividad física (9), agresividad verbal (5), ira (7) e ira (8).

A partir de los resultados obtenidos, la fiabilidad observada en las cuatro sub-escalas (agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad) que componen el Cuestionario de Agresión fueron satisfactorias. Para comprobar las hipótesis planteadas sobre la versión española del Cuestionario de Agresión adaptada a la realidad peruana presenta confiabilidad por consistencia interna y validez de constructo mediante el análisis factorial. Se observó que el grado de fiabilidad en relación con la precisión consistencia interna u homogeneidad en su medida, alcanzando un coeficiente de fiabilidad, obtenidos en base al Coeficiente alpha de Cronbach. Se observa un coeficiente de fiabilidad elevado para escala total ($\alpha= 0,836$), pero en el caso de las subescalas son menores, es así que en agresión física ($\alpha= 0,683$), subescala agresión verbal ($\alpha= 0,565$), subescala ira ($\alpha= 0,552$) y Hostilidad ($\alpha= 0,650$).

Respecto a la validez de constructo presentada por el instrumento, mediante el análisis factorial exploratorio, que permite verificar la estructura de los principales factores utilizando el método de los componentes principales dio como resultado la extracción de un componente principal (agresión) que llega a explicar el 60,819% de la varianza total acumulada, que demuestra una estructura del test compuesta por un factor que agrupa a cuatro componentes, resultado acorde al modelo propuesto por Arnold

Buss, de este modo se comprueba la hipótesis de que la versión española del Cuestionario de Agresión adaptada a la realidad peruana presenta validez de constructo mediante el análisis factorial.

De acuerdo con estos resultados se puede concluir que el Cuestionario de Agresión permite medir el constructo agresión de acuerdo con la adaptación española realizada por Andreu, Peña y Graña (2002). Asimismo se ha podido demostrar que el instrumento en una muestra de estudiantes peruanos presenta características psicométricas con adecuada evidencia empírica que apoya la medición y sustento teóricos señalados por Buss y Perry (1992) para explorar los tipos de agresión (física y verbal), la hostilidad y la ira.

4.4. Técnicas del procesamiento de la información

Para la recolección de información se procedió a asistir al Centro Comercial Arenales Plaza en búsqueda de los adolescentes que asisten a los distintos locales de videojuegos dentro de este mismo. Posteriormente se les explico a los encuestados la finalidad de su participación en la investigación, en caso de aceptar, se procedió a evaluarlos en uno de los ambientes del mismo centro comercial

La administración de los instrumentos. Por último se organizaron los datos recolectados para poder analizarlos.

4.5. Técnicas estadísticas utilizadas en el análisis de información

Las respuestas de los cuestionarios aplicados fueron calificadas en forma manual y posteriormente se realizó la base de datos en Excel, luego se exportaron los datos al programa estadístico SPSS versión 24 para el procesamiento respectivo.

4.6. Aspectos éticos contemplados

Se tuvo en consideración el respeto por los principios éticos. Los adolescentes encuestados tuvieron conocimiento informado en relación a su participación dentro de la investigación, así como también hubo consentimiento ya que la participación fue voluntaria. Por otro lado también se les ofreció confidencialidad y calidad de anonimato en relación a los datos brindados.

En relación a la información utilizada, se respetó el derecho de autoría, es decir se hace referencia al nombre de los artículos o investigaciones utilizadas con el respectivo autor de las mismas

CAPITULO V
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

5.1. Análisis Descriptivo

A. Incidencia de horas de juego en la muestra total

En relación a la incidencia de horas de juego el mayor porcentaje se obtiene en aquellos adolescentes que juegan de 5 a más horas conformado por el 61,3 %, mientras que aquellos que le dedican de 1 a 4 horas al día corresponden al 38,7 %. Siendo 5 horas, la media o promedio de horas de juegos total de la muestra.

Tabla 3 .Incidencia de horas /juego

Número de horas	<i>f</i>	%
1	1	,7
2	9	6,0
3	21	14,0
4	27	18,0
5	30	20,0
6	28	18,7
7	29	19,3
8	5	3,3
Total	150	100,0
Media		5,0066
Desviación Estándar		1,6322

Nota: *f* = Frecuencia; % = Porcentaje

B. Niveles de Ansiedad

Se puede observar que el nivel alcanzado en la muestra total (n: 150) corresponde al Pc 60 en ansiedad estado y Pc 65 en ansiedad rasgo, lo que corresponde a un nivel alto en ambos casos.

Tabla 4. Nivel de Ansiedad –Estado /Ansiedad –Rasgo

Nota: n= 150; Pc: Percentil

	N	Media	Desviación Estándar	Pc	Nivel
Ansiedad –Estado	150	24,81	3,069	60	Alto
Ansiedad-Rasgo	150	23,76	2,519	65	Alto

Sin embargo cabe señalar que el nivel de ansiedad rasgo es mayor, lo que significa que el jugar videojuegos con contenido agresivo, puede tener efectos negativos a largo plazo, debido a que el adolescente se encuentra inmerso en un estado constante de ansiedad y en constante alerta, lo cual se refuerza ya que esto es necesario para poder afrontar cualquier situación repentina o inesperada que se presenta durante el juego; como ataques del oponente, pérdidas de vida, etc. Esto provoca un ritmo de juego vertiginoso que genera una gran ansiedad por miedo a que te maten, por la necesidad de conseguir armas o por el constante movimiento para escapar del oponente. (Gonzales, 2006).

Por tal motivo, cuando el jugar se convierte en una actividad rutinaria, puede llegar a instaurarse como un rasgo, es decir como una característica presente ya no solo durante el momento que uno juega, si no también incorporándolo como parte de la

personalidad y exteriorizando esa conducta frente a cualquier situación que se le presente en el entorno social.

C. Niveles de Agresividad

Tabla 5. Niveles de Agresividad y sus factores

Nota: n =150; Pc: percentil

	N	Media	Desviación Estándar	Pc	Nivel
Puntaje Total de Agresividad	150	88,50	10,547	81	Alto
Agresividad Física	150	27,04	5,450	83	Alto
Agresividad Verbal	150	16,56	3,266	90	Alto
Ira	150	20,61	3,250	63	Medio
Hostilidad	150	24,29	4,655	56	Medio

En relación al puntaje total de agresividad se obtuvo un percentil dentro del nivel alto (Pc 81) ,así como también en los niveles del factor de agresividad física (Pc 83) y el factor de agresividad verbal (Pc 90) .Todo ello implica que estar expuesto a largas horas de juego ocasiona que los usuarios asiduos, pueden llegar a actuar impulsivamente, ya que el adolescente durante el juego, expresa sus emociones de manera inadecuada utilizando palabras soeces en contra de su oponente e incluso presencia de conductas agresivas como; golpear la mesa, tirar el mouse o golpearse entre compañeros de juego Como refiere Papaleo (2006), citado por Escobar y Salazar (2015), a corto plazo, los videojuegos en donde se asesina al oponente o se actúa violentamente, aumentan notablemente la agresividad y la indiferencia ante el sufrimiento ajeno. A largo plazo; mientras más juegos violentos jugaba un joven o un adulto durante meses y años, mayor

será su disposición a reaccionar con agresividad. Por otro lado hay estudios que utilizan la observación conductual para evaluar la agresión y tienden a mostrar incrementos en agresión tras el uso o la observación de videojuegos violentos. (Tejeiro, Pelegrina y Gómez, 2009)

Por otro lado el factor ira (Pc 63) y el factor hostilidad (Pc 56), alcanzan niveles medios, es decir los adolescentes video jugadores, pueden mostrarse más irritables frente a las demandas de su entorno, así mismo presentar características hostiles e interpretar su entorno o las acciones de los demás con intencionalidad agresiva. Como refiere Sherry (2001), la exposición a videojuegos violentos se asocia a un incremento de pensamientos agresivos, sentimientos de enojo u hostilidad y un aumento de agresión. (Citado por Martínez, Betancourt y Gonzales, 2013).

5.2. Análisis inferencial

A. Correlación entre Ansiedad Estado /Ansiedad Rasgo y los componentes de la Agresividad

Tabla 6. Correlación de ansiedad estado, ansiedad rasgo con los componentes de la agresividad

		Ansiedad Estado	Ansiedad Rasgo
	<i>R</i>	,424 ^{**}	,377 ^{**}
Agresividad Física	<i>P</i>	,000	,000
	<i>N</i>	150	150
	<i>R</i>	,397 ^{**}	,222 ^{**}
Agresividad Verbal	<i>P</i>	,000	,006
	<i>N</i>	150	150
	<i>R</i>	,366 ^{**}	,214 ^{**}
Ira	<i>P</i>	,000	,009
	<i>N</i>	150	150
	<i>R</i>	,049	,126
Hostilidad	<i>P</i>	,548	,124
	<i>N</i>	150	150

Nota: *r* = Correlación de Pearson; *p*= Grado de significancia; N= 150

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral)

Se puede observar que la correlación entre ansiedad estado y agresión física es moderada ($r: 0,424^{**}$), lo que implica que los adolescentes durante el momento que juegan se muestran ansiosos, pudiendo llegar a tener conductas agresivas, representada a través de golpes en la mesa, a la pantalla, etc. o incluso entre compañeros de juego.

Por el contrario la ansiedad rasgo, relacionada con la agresividad física, obtiene una relación correlación baja ($r: 0,337^{**}$), es decir el jugar videojuegos no necesariamente puede generar estados ansiosos permanentes, así como tampoco el desarrollo de conductas agresivas en distintos entornos de los adolescentes video jugadores.

En relación al factor agresividad verbal, se observa una relación correlativa baja tanto con la ansiedad como estado ($0,397^{**}$), como con la ansiedad rasgo ($0,222^{**}$), sin embargo solo es significativa con la ansiedad estado, es decir que existe la presencia de agresiones de tipo verbal solamente durante el desarrollo de la actividad, sin embargo no llegan a instaurarse como un tipo de reacción frecuente entre los usuarios. Del mismo modo se obtiene que con el factor ira existe una correlación baja, con la ansiedad estado ($0,366^{**}$) y con la ansiedad rasgo ($0,214^{**}$), siendo solo significativa como un estado, lo que significa que los adolescentes video jugadores suelen sentirse enojados normalmente durante el momento que juegan, sobre todo sí se pierde la partida, cuando los demás compañeros cometen errores, etc.

Por otro lado, en referencia a la ansiedad estado ($0,049$) y ansiedad rasgo ($0,126$) se obtienen correlaciones nulas y no significativas con el factor de hostilidad, es decir al termino del juego no hay presencia de sentimientos negativos hacia las personas con las que se jugó, ni tampoco se generan conflictos entre ellos.

5.3. Comprobación de hipótesis, técnicas estadísticas empleadas

A. Hipótesis General

- H_1 Existe relación entre los niveles de ansiedad estado y ansiedad rasgo con los componentes de la agresividad en los adolescentes video jugadores que hacen uso de videojuegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince.

Se pudo comprobar que si existe relación entre los niveles de ansiedad estado y ansiedad rasgo con los componentes de agresión física, agresión verbal e ira, por el contrario no existe relación con el componente de la hostilidad.

B. Hipótesis Específicas

- H_1 Existe relación entre el nivel de ansiedad estado, ansiedad rasgo y el factor agresividad física en los adolescentes que hacen uso de videojuegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince.

Al aplicar la prueba de correlación de variables (Correlación de Pearson), con un nivel de significancia de 0,01, en la correlación de las variables ansiedad estado($r: 0,424$ siendo $p 0,00 < 0,05$), ansiedad rasgo($r: 0,377$ con $p 0,00 < 0,05$) y agresión física en adolescentes que juegan videojuegos ($n: 150$), se encontró un valor menor al nivel de significancia establecido en ambos casos, por lo tanto se puede concluir que si existen relación entre ambas variables. Por lo tanto si existe relación entre el nivel de ansiedad estado y ansiedad rasgo con la agresividad física.

- H₂ Existe relación entre el nivel de ansiedad estado, ansiedad rasgo y el factor agresividad verbal en los adolescentes que hacen uso de videojuegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince.

Se pudo comprobar que si existe relación entre la variable de ansiedad estado ($r: 0,397$ con $p 0,00 < 0,05$) y la variable agresión verbal, sin embargo no existe relación de la ansiedad rasgo ($r: 0,222$ con $p 0,06 > 0,05$) con la agresión verbal. Debido a que en este último caso se encontró un valor mayor al nivel de significancia establecido. Se puede concluir que solo existe relación entre ansiedad estado y agresividad verbal.

- H₃ Existe relación entre los niveles de ansiedad estado, ansiedad rasgo y el factor ira en los adolescentes que hacen uso de videojuegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince.

Las variable ira solo presenta relación con la variable de ansiedad estado($r: 0,366$ con $p 0,00 < 0,05$), por el contrario no existe relación con la variable ansiedad rasgo($r: 0,214$ con $p 0,09 > 0,05$), ya que este último es un valor mayor al nivel de significancia, Por lo tanto se puede concluir que solo existe relación entre la ira y la ansiedad estado.

- H₄ Existe relación entre los niveles de ansiedad estado, ansiedad rasgo y el factor hostilidad en los adolescentes que hacen uso de videojuegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince.

Al aplicar la prueba de Correlación de Pearson, para determinar la correlación entre la ansiedad estado ($r: 0,049$ con $p 0,548 > 0,05$) y la ansiedad rasgo ($r, 0124$ con $p 0,124 > 0,05$) con la hostilidad, no se encontró ninguna correlación significativa, debido a que los valores son mayores al nivel de significancia.

5.3.1. Técnicas estadísticas empleadas

Para la presente investigación se usó como metodología estadística la Correlación de Pearson.

Hernández, Fernández y Baptista (2010), definen a la Correlación de Pearson como una prueba estadística para analizar la relación entre dos variables medidas en un nivel por intervalos o de razón. Se calcula a partir de puntuaciones obtenidas en una muestra de dos variables. Se relacionan las puntuaciones obtenidas en una muestra en dos variables. Se relacionan las puntuaciones recolectadas de una variable con las puntuaciones obtenidas de otra, con los mismos casos. Los valores de la correlación van de + 1 a - 1, y pasa por el cero, el cual corresponde a ausencia de correlación. Los primeros dan a entender que existe una correlación directamente proporcional e inversamente proporcional, respectivamente.

5.4. Discusión y conclusiones

5.4.1. Discusión

En la actualidad, los videojuegos han tenido gran impacto en la sociedad, en especial en algunos adolescentes, los cuales le dedican más tiempo de lo recomendado a esta actividad. Por tal motivo existe diversidad de centros en los cuales se concentra gran cantidad de adolescentes para jugar videojuegos. Si bien es cierto, no todos los videojuegos tienen contenido pernicioso, existen aquellos con un gran contenido violento, siendo más del 85% de los videojuegos que contienen temáticas violentas; como muertes, destrucción y violencia. (Bowman y Rotter, 1983, citado por Moncada y Chacón 2012), que con la excesiva frecuencia de uso pueden ocasionar conductas ansiosas y agresivas en aquellos adolescentes psicológicamente vulnerables. Es así que como refiere Anderson y Ford (1986), citado por Hernández (2004), los videojuegos con contenidos agresivos pueden tener efectos negativos en el estado emocional del jugador, ya que pueden conducir a incrementar la hostilidad y la ansiedad.

En lo que respecta a las diferencias de género, se pudo encontrar que los adolescentes del género masculino, son los que presentan mayor predilección por los videojuegos. Este resultado se puede contrastar con el estudio realizado por Alonqueo y Rehbein (2008), en donde un 78% de los que le dedicaban tiempo a jugar videojuegos fueron hombres y solo el 22% mujeres. De tal modo se puede inferir que el uso problemático de los videojuegos parece ser un fenómeno típicamente masculino. (Labrador et al, 2013).

De acuerdo a los datos obtenidos, se encontró que las edades promedio de uso de videojuegos son de los 14 a 19 años de edad. Como refiere un estudio realizado por la Fundación Pfizer (2009), citado por Echeburúa y Corral (2010), el 98% de los jóvenes de 11 a 20 años es usuario de internet. Es decir casi 6 de cada 10 adolescentes y jóvenes,

entre los 14 y los 18 años, juegan con videojuegos. (Fundación de ayuda contra la Drogadicción, 2002) .En este sentido, es en la adolescencia donde se determina que se configura la adicción hacia los videojuegos, conformándose como un hábito en la adultez (Estévez et al. ,2014).Ya que los videojuegos pueden introducir pautas de comportamiento patológicas en una personalidad en formación, como lo es en niños y adolescentes. (Ariza, 2017).

Por otro lado en relación a la incidencia de horas de juego, se obtuvo un mayor porcentaje en aquellos adolescentes que jugaban 5 horas diarias (20%), esto se puede contrastar con los resultados obtenidos por Vallejos y Capa (2010), donde se encontró que 7 de cada 10 adolescentes hace uso de los videos juegos entre 1 a 5 horas a la semana, y aproximadamente 2 de cada 10 entre 6 a 10 horas semanales.

Haciendo referencia a los efectos del uso excesivo de videojuego con contenido violento, se pudo obtener que existen niveles altos de ansiedad estado (Pc 60) y ansiedad rasgo (Pc 70), siendo hombres y mujeres vulnerables a estos efectos. Estos resultados son coherentes con los que encontró Vargas (2011), obteniendo también niveles altos en la ansiedad Estado (Pc 70), perteneciente a un 64,28% de los participantes y para la ansiedad rasgo (Pc 70), con un 57,14% de los participantes .Tal como propusieron Mehroof y Griffiths (2010), citado por Gonzálvez, Espada y Tejeiros (2016), que la ansiedad como rasgo y como estado muestra asociaciones significativas con la adicción a los videojuegos.

Por otro lado en relación a los niveles de agresividad general (Pc 81), se pudo afirmar que aquellos adolescentes video jugadores frecuentes obtienen niveles altos. Esto se puede contrastar con los estudios realizados por Puma y Vilca (2014), donde se obtuvo un 63.1% correspondiente a adolescentes que se encuentran con un nivel moderado de agresividad Así mismo se pudo afirmar que aquellos adolescentes video jugadores

frecuentes obtienen niveles alto en el factor de agresividad física (Pc 83) y el factor de agresividad verbal (Pc 90). Por otro lado el factor ira (Pc 63) y el factor hostilidad (Pc56), alcanzan niveles medios. De acuerdo como refiere Funk (2005), citado por Martínez y Betancourt (2013), la exposición a la violencia tanto en videos como en videojuegos puede asociarse a conductas o pensamientos agresivos, desensibilización hacia la violencia y el decremento de la empatía.

En relación a la correlación entre la variable ansiedad estado y los componentes de la agresividad, se pudo encontrar que existe una correlación moderada y significativa con la agresión física, correlaciones bajas pero significativas, con el factor de agresividad verbal y el factor ira. Por el contrario no existe correlación con el factor hostilidad, es decir durante el momento que el adolescente video jugador, se encuentra realizando esta actividad, puede generar conductas inadecuadas, por encontrarse inmerso en este mundo virtual violento.

La ansiedad rasgo presenta correlaciones bajas tanto con la agresividad física, la agresividad verbal y el factor ira. Por otro lado existe una correlación nula con el factor hostilidad. Esto implica que estas conductas no llegan a instaurarse y formar parte de su actuar cotidiano en los adolescentes video jugadores.

5.4.2. Conclusiones

Los resultados expuestos nos permiten llegar a las siguientes conclusiones:

1. Los sujetos que más utilizan los videojuegos son los adolescentes. Se ha detectado, además, que a medida que avanza la edad, la práctica de esta actividad desciende.
2. Hombres y mujeres presentan diferencias significativas en el uso de los videojuegos, especialmente en la frecuencia y duración del juego, siendo los hombres quienes más juegan.
3. No existe relación entre los niveles de ansiedad estado y ansiedad rasgo con todos los componentes de la agresividad en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince.
4. Existe correlación moderada entre el nivel de ansiedad estado y ansiedad rasgo con el factor de la agresividad física en los adolescentes que hacen uso de videojuegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince.
5. Se puede concluir que solo existe correlación entre ansiedad estado y agresividad verbal. Por el contrario no existe correlación entre ansiedad rasgo y agresividad verbal en los adolescentes que hacen uso de videojuegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince.
6. Solo existe correlación entre la ansiedad estado y el componente ira de la agresividad, sin embargo no existe correlación entre ansiedad rasgo e ira en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el centro Comercial Arenales Plaza de Lince.
7. No se encontró ninguna correlación significativa entre la ansiedad estado, ni la ansiedad rasgo con el componente hostilidad en los adolescentes que hacen

uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince.

5.4.3. Recomendaciones

Ante los hallazgos encontrados en la presente investigación, es importante tener en cuenta en cómo puede influenciar un videojuego en el comportamiento humano, sobre todo cuando existe un exceso en el uso de estos, por tal motivo se propone las siguientes recomendaciones:

- Es importante tener en cuenta el contenido de los videojuegos así como la clasificación por edades, ya que en los distintos establecimientos se ofrecen videojuegos con contenido violento sin tener en consideración lo antes mencionado.
- Los padres de familia deberían observar qué tipo de actividades realizan sus hijos, sobre todo en aquellos adolescentes que le dedican excesivo tiempo al jugar videojuegos o que notan cambios bruscos en el comportamiento, así mismo ofrecerles otras alternativas en las que pueden emplear sus tiempos libres, a fin de que no caigan en la adicción.
- Tener en cuenta si se han abandonado actividades que antes realizaba (como el deporte, la lectura o las salidas con los amigos), por el hecho de jugar.
- Tanto escuelas, academias, etc deben realizar talleres de prevención, acerca de los efectos negativos de los videojuegos,

con la finalidad de concientizar a la sociedad, en especial a los adolescentes sobre tales efectos.

REFERENCIAS

- Alonqueo, P. y Rehbein, L. (2008). *Usuarios habituales de videojuegos: una aproximación inicial*. Revista Última Década, 16 (29), 11-27 .Recuperado de <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-22362008000200002>.
- Alvarado, S. (2013). *Incidencia de la aplicación de las nuevas tecnologías “juegos en red” en las relaciones interpersonales y prácticas sociales en los estudiantes del décimo año del colegio “Manuel Cabrera Lozano” de la ciudad de Loja*. (Tesis de licenciatura).Universidad Nacional de Loja, Ecuador. Recuperado de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/6965>.
- Ariza, A. (2017). *Niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de los Colegios de la Policía Nacional en la ciudad de Bogotá*. (Tesis de licenciatura). Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá. Recuperado de <http://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1393>.
- Baeza,J.(2011). *Ir de mal en peor.Ansiedad.Afrontamiento contraproducente*.España:Bubok Publishing.
- Bajo, I., Campillo, H., Pérez, G., Gallego, J. y Padrino, A. (2012). *Agresividad infantil*. [ArchivoPDF]. Recuperado de https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/resteban/Archivo/TrabajosDeClase/AgresividadInfantil.pdf.

- Barroso, A. (2016). *Videojuegos y comportamientos agresivos: una aproximación*. Revista Alternativas Cubanas en Psicología. 4(11), 93-100.
- Bertran, E. y Chamarro, A. (2016). Video jugadores del League of Legends: El papel de la pasión en el uso abusivo y el rendimiento. Revista Adicciones. 28(1), 28-34.
- Burillo, S. (2014). *Ansiedad: ¿Qué alguien me ayude!* .Recuperado de https://books.google.com.pe/books/about/ansiedad_que_alguien_me_ayude_verse?hl=es&pg=PR10&printsec=frontmatter&id=yCoubaaaqbaj.
- Canales, F., Alvarado, E. y Pineda, E. (2004). *Metodología de la investigación. Manual para el desarrollo de salud*. Balderas, México: Limusa
- Calle, M. y Gutiérrez, C. (2006). *Uso de videojuegos por internet y su relación con el grado de agresividad en adolescentes. Distrito la esperanza – Trujillo*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de Trujillo, Perú. Recuperado de <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/8438/1090%20Calle%20Morales%20Carolina%20%2c%20%20Gutierrez%20Julca%20Carmen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Carbonell, X., Talarn, A., Beranuy, M. Oberst, U. y Graner, C. (2009). *Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico*. *Adicción a los juegos de rol online*. 25, 201-220.

Carlos, F. y Saldívar, G. (2016). *Influencia de la ejecución del videojuego dota 2 en la agresividad, en los estudiantes del VII ciclo, nivel secundario, institución educativa Francisco Mostajo, distrito Tiabaya*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa. Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3081/EDScasaf.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Carrasco, M y Gonzales, M. (2006). *Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos*. Revista Acción Psicológica. 4(2), 7-38.

Carrillo, I. (s.f). *Un estudio sobre ansiedad*. [ARCHIVO PDF]. Recuperado de <http://www.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/avances/Documents/2006/Avances%20124.%20Irene%20Carrillo.pdf>.

Casado, M. (1994). *Ansiedad, stress y trastornos psicofisiológicos*. (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España. Recuperado de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/19911996/S/4/S4005801.pdf>.

Castellana, R., Sánchez, X., Graner, C. y Beranuy, M. (2007). *El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos*. Revista Papeles del Psicólogo. 28 (3), 196-204.

Clark, D. y Beck, A. (2010). *Terapia Cognitiva para trastornos de ansiedad*. [Traducido al español de Cognitive Therapy of Anxiety Disorders] . España: Descleé de Brouwer.

CEDRO (2016) (15 de Mayo del 2017). Dota 2 y Warcraft: ¿Son juegos que generan ludopatía? El Comercio. Recuperado de <https://elcomercio.pe/lima/dota-2-warcraft-dichos-videojuegos-son-adictivos-420041>

Cochaches, N., Meza, C. y Ucharima, E. (2014). *La conducta agresiva y su relación con el aprendizaje en el área personal social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. n° 20955-25 "Mercedes Cabanillas Bustamante Huayaringa, Santa Eulalia-Huarochiri.* (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle. Lima.

Chapi, J. (2012). *Una revisión psicológica a las teorías de la agresividad.* Revista electrónica Psicología Iztacala. 15(1) ,80-93.

Chorot, B. (1991). *Teoría de incubación de la ansiedad. Evidencia empírica.* Revista de Psicología General y Aplicativa. 44 (4) ,435-445. Recuperado de [file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-TeoriaDeLaIncubacionDeLaAnsiedad-2860541%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-TeoriaDeLaIncubacionDeLaAnsiedad-2860541%20(1).pdf).

Del Barrio, V. (1999). *Estudio sobre la agresividad infantil.* Recuperado de <http://fundacionbelen.org/formacion/estudio-sobre-agresividad-infantil/>.

Díez, E., Terrón, E. y Rojo, J. (2002). *Violencia y videojuegos.* Revista electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento. Recuperado de <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero0/Articulos/violencia%20y%20videojuegos.pdf>.

- Echeburúa, E. (2000). *¿Adicciones...sin drogas?* 2ª ed. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Echeburúa, E. y Corral, P. (2010). *Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales*. Revista Adicciones. 22(2), 91-95.
- Echeburúa, E. y Requesens, A. (2012). *Adicción a las redes sociales y nuevas tecnologías en niños y adolescentes*. Madrid, España: Ediciones Pirámide.
- Escobar, M. y Salazar, A. (2013). *Juegos en línea y sus consecuencias psicosociales en las personas que frecuentan el Cyber "Meganeth" de Riobamba*. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador. Recuperado <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/1042>.
- Espinoza, P. (2015). *Conducta agresiva en estudiantes de la escuela Pedro Pablo Andrade, San Cristóbal, Galápagos; periodo Abril-Septiembre 2014*. (Tesis de Maestría). Universidad de Guayaquil, Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/8251>.
- Estévez, A., Herrero, D., Sarabia, I. y Jáuregui, P. (2014). *El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de Internet y videojuegos y la sintomatología disfuncional en jóvenes y adolescentes*. Revista Adicciones. 26(4), 282-290. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289132934007>.
- Etxeberria, F. (2001). *Videojuegos y educación*. Revista Electronica. 1-22. Recuperado <http://hdl.handle.net/10366/56438>.

Feijo, J. y Chumbe, J. (2010). *Influencia de los video juegos en la conducta relacional de estudiantes varones de décimo de básica del colegio benigno malo*. (Tesis de Licenciatura). Universidad de Cuenca, Ecuador. Recuperado de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/2201>.

Fernández, J. y López, J. (2010). *Adicciones sin drogas: características y vías de intervención*. [ARCHIVO PDF]. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/242573131_adicciones_sin_drogas_caracteristicas_y_vias_de_intervencion.

Figueroa, M. y Zavala, E. (2013). *Los videojuegos y su posible influencia en la agresión reactiva. Estudio con perspectiva de género, en la comunidad de Pantanal, Nayarit*. Revista Uaricha. 11(24), 91-105. Recuperado de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33238765/uaricha_videojuegos.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1518383700&Signature=X%2Bh7JOe8dkSWv2T%2BfgEvAlAC77o%3D&response-contentdisposition=inline%3B%20filename%3DLos_videojuegos_y_su_posible_influencia.pdf

Fundación de ayuda contra la drogadicción (2002). *Jóvenes y videojuegos: Espacio, significación y conflictos*. Recuperado de <http://www.fundacioncsz.org/ArchivosPublicaciones/238.pdf>.

García, B. (2009). *Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares*. (Tesis

Doctoral).Universidad Autónoma de Madrid, España. Recuperado de https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3722/25737_garcia_gigante_benjamin.pdf.

García, S. (2017).*Diferencias entre ansiedad normal y patológica*. [Entrada de blog].Recuperado de <https://www.psicologasoniagarcia.com/single-post/2016/10/08/Diferencias-entre-ansiedad-normal-y-patol%C3%B3gica>.

Gerard, R. (2002).*La agresividad*. [ARCHIVO PDF].Recuperado de <http://www.aloja.cl/pdf/agresividad.pdf>.

Gonzales, C. (2006).*Emociones y videojuegos*. [ARCHIVO PDF]. Recuperado de https://www.academia.edu/9072305/Emociones_y_Videojuegos.

González, M., Espada, J. y Tejeiro, R. (2016).*El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes*. Revista Adicciones. 29(3), 180-185.

Griffiths, M. y Beranuy, M. (2009).*Adicción a los videojuegos: una breve revisión psicológica*. Revista de Psicoterapia. 73, 33-49.

Herce, J. (s.f).*La crisis de ansiedad*. [ARCHIVO PDF].Recuperado de <http://www.ipsalevante.com/documentos/CrisisDeAnsiendad.pdf>.

Hernández, M. (2004). *Videojuegos y ansiedad en adolescentes. Estudio realizado en la ciudad de Quetzaltenango.* (Tesis de licenciatura). Universidad Rafael Landívar, Guatemala.

Jariego, R. y López, M. (2003). *Los adolescentes y los videojuegos.* Apuntes de Psicología. 21(1). Recuperado de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33366755/Los_adolescentes_y_los_videojuegos.pdf

Labrador, F., Villadongos, S., Crespo, M. y Becoña, E. (2013). *Desarrollo y validación del cuestionario de uso problemático de nuevas tecnologías (UPNT).* Anales de Psicología. 29 (3), 836-847. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/167/16728244023.pdf>.

López, P. (2014). *La adicción a los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de los séptimos años de educación básica de la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría. Canton. Ambato, Provincia de Tungurahua.* (Tesis de Licenciatura). Universidad Técnica de Ambato. Ecuador.

Luciani, J. (2011). *Como superar la ansiedad y la depresión. Qué hacer cuando su vida se descontrola.* Barcelona, España: Amat Editorial.

Martinez, P., Bentancourt, D. y Gonzáles, A. (2013). *Uso de videojuegos, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes.* Revista Colombiana de Ciencias Sociales. 4(2), 167-180. Recuperado de www.funlam.edu.co/revistas/index.php/RCCS/article/download/862/1029.

Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A. y Villavicencio, N. (2012). *Estudio psicométrico de la versión española del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry*. Revista de Investigación en Psicología.15 (1) ,147-161. Recuperado de revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/download/3674/297.

Matalinares ,M. , Arenas, C. , Díaz, G. , Dioses, A. , Yarleque, L. , Raymundo , O. , Baca , D. , Fernandez, E. , Uceda, J., Huari, Y. , Villavicencio, N., Vargas, P. , Quispe, M., Sanchez, E., Leyva, V. Campos, A. y Yaringaño,J.(2013). *Adicción a la internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú*. Revista de Investigación IIPSI, 16(1) ,75-93.Recuperado de <http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/viewFile/3920/3144>

Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). *El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes* .Revista Retos .Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación.21, 43-49.Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/3457/345732287009/>.

Montes, V. (2015). *Uso de las redes sociales y agresividad en estudiantes de economía de una universidad en Lima*. Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/113>

Muñoz, F. (2000). *Adolescencia y agresividad*. (Tesis Doctoral).Universidad Complutense, España. Recuperado de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/19972000/S/4/S4017401.pdf>.

Ortego, M., López, S., Álvarez, M. y Aparicio, M. (2011).*La agresividad*. [ARCHIVO PDF].Recuperado de https://ocw.unican.es/pluginfile.php/1575/course/section/2034/tema_04c.pdf.

Pérez, K. y Prado, M. (2015). *Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María, Sector Jerusalén, distrito la Esperanza, Trujillo, 2014*. Recuperado de <http://repositorio.upao.edu.pe/handle/upaorep/1673>.

Ponce, V. (2015). *La influencia de los videojuegos en la conducta de los alumnos de 4to 1 de educación básica de la unidad educativa Pedro franco Dávila de la provincia del Guayas en la ciudad de Guayaquil*. (Tesis de licenciatura).Universidad de Guayaquil, Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/8984#sthash.J8Bd96IS.dpuf>.

Puerta, D. (2014). *Uso de internet y videojuegos: personalidad y rendimiento cognitivo*. (Tesis Doctoral).Universidad Ramón Llull.Barcelona.Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/dctes?codigo=89749>.

Puma, I. y Vilca, T. (2014).*Uso de videojuegos violentos relacionados al nivel de agresividad en adolescentes de la I.E .Gran Unidad Escolar Mariano Melgar*.(Tesis de Licenciatura)Universidad Nacional San Agustín.Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/2332>.

Quispe, M. (2016). *El uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de la I.E.S .Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet.* (Tesis de Licenciatura).Universidad Nacional del Altiplano. Recuperado de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/3260/Quispe_Pfoccori_Mery_Aliosca.PDF?sequence=1.

Rapado, M. (2015). *La ansiedad: estrategias prácticas para manejarla paso a paso.* Madrid, España: Biblioteca online.

Reyes, J. (2010).*Trastornos de ansiedad: Guía práctica para diagnóstico y tratamiento.* [ARCHIVO PDF].Recuperado de <http://www.bvs.hn/Honduras/pdf/TrastornoAnsiedad.pdf>.

Roncero,D., Andreu,J. y Peña, M.(2016).*Procesos cognitivos distorsionados en la conducta agresiva y antisocial en adolescentes.* Anuario de Psicología. 26(1), 88-101.Recuperado de https://ac.els-cdn.com/S1133074016300058/1-s2.0-S1133074016300058-main.pdf?_tid=31bbd834-09db-11e8-a55b-00000aacb35e&acdnat=1517769947_18d7df0ac79c66f897e8d5aef4604561.

Rojas, E. (2009). *La ansiedad: como superar el estrés, las crisis de pánico y las obsesiones.*Madrid,España:Ediciones Planeta.

Sotillo, R. (2012).*La ansiedad. Claves para superarla.* Málaga, España: Ediciones Corona Borealis.

Suescún, M. (2015). *Adicciones tecnológicas: del móvil y los videojuegos a los juegos de azar*. Revista Prevención y Tratamiento en las Adicciones desde lo Psicosocial. 362, 89-98.

Tejeiro, R., Pelegrina, M. y Gómez, J. (2009). *Efectos psicosociales de los videojuegos*. Revista Comunicación. 7(1), 235-250.

Vacca, R. (2005). *Aspectos clínicos de la conducta adictiva al juego: una de las adicciones no convencionales*. Revista Salud y Drogas. 5 (1). 77-97.

Vallejos, M. y Capa, W. (2010). *Videojuegos: adicción y factores predictores*. Avances de Psicología. 18 (1), 103-110. Recuperado de <http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2010/miguelvallejos.pdf>.

Vargas, C. (2011). *Uso excesivo de videojuegos con contenido violento: Implicaciones en el desarrollo infantil*. Revista de Psicología. 1(2), 8-26. Recuperado de <http://sitios.uvm.cl/revistapsicologia/revista/02.01.videojuegos.pdf>.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

ANSIEDAD Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES QUE HACEN USO DE VIDEOJUEGOS VIOLENTOS EN EL CENTRO COMERCIAL ARENALES PLAZA, LINCE 2017

PROBLEMA PRINCIPAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES Y DIMENSIONES	MUESTRA	INSTRUMENTOS
¿Cuál es la relación entre los niveles de ansiedad y los componentes de la agresividad en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince	Determinar la relación entre los niveles de ansiedad y los componentes de la agresividad en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince	Existe relación entre los niveles de ansiedad y los componentes de la agresividad en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince	Variable 1: Ansiedad <ul style="list-style-type: none"> • Estado • Rasgo 	Población: Conformada por adolescentes que hacen uso de videojuegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza, ubicado en Lince. Muestra: 150 adolescentes de ambos sexos, de entre 14 y 19 años, que hacen uso de videojuegos en el Centro Comercial Arenales, ubicado en Lince.	Inventario de ansiedad Estado-Rasgo (STAI) Cuestionario de Agresión (AQ)
PROBLEMAS SECUNDARIOS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPOTESIS ESPECIFICAS	Variable 2:Agresividad <ul style="list-style-type: none"> • Agresividad Física • Agresividad verbal • Ira • Hostilidad 		
¿Qué relación existe entre los niveles ansiedad y la dimensión agresividad física en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince?	Identificar la relación entre los niveles ansiedad estado y ansiedad rasgo con el nivel de la agresividad por el factor agresividad física en los adolescentes que hacen uso de videojuegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince.	Existe relación entre el nivel de ansiedad estado, ansiedad rasgo y el factor agresividad física en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince			
¿Qué relación existe entre los niveles ansiedad y la dimensión agresividad verbal en los adolescentes que hacen uso de videojuegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince?	Identificar la relación entre los niveles de ansiedad estado y ansiedad rasgo con el nivel de la agresividad por el factor agresividad verbal en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince.	Existe relación entre el nivel de ansiedad estado, ansiedad rasgo y el factor agresividad verbal en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince			
¿Qué relación existe entre los niveles ansiedad y la dimensión ira en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince?	Identificar la relación entre los niveles de ansiedad estado y ansiedad rasgo con el nivel de la agresividad por el factor ira en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince.	Existe relación entre el nivel de ansiedad estado, ansiedad rasgo y el factor ira en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince			
¿Qué relación existe entre los niveles ansiedad y la dimensión hostilidad en los adolescentes que hacen uso video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince?	Identificar la relación entre los niveles de ansiedad estado y ansiedad rasgo con el nivel de la agresividad por el factor hostilidad en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince.	Existe relación entre el nivel de ansiedad estado, ansiedad rasgo y el factor hostilidad en los adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el Centro Comercial Arenales Plaza de Lince			

CUESTIONARIO DE ANSIEDAD ESTADO

Edad:

INSTRUCCIONES: A continuación encontrará unas frases que utilizan corrientemente para describir uno a sí mismo.

Lea cada frase y señale la puntuación 0 a 3 que indique mejor como se **SIENTE AHORA MISMO**. No hay respuestas buenas ni malas.

	NADA	ALGO	BASTANTE	MUCHO
1.Me siento calmado	0	1	2	3
2.Me siento seguro	0	1	2	3
3.Estoy tenso	0	1	2	3
4.Estoy contrariado	0	1	2	3
5.Me siento cómodo (estoy a gusto)	0	1	2	3
6. Me siento alterado	0	1	2	3
7.Estoy preocupado ahora por posibles desgracias futuras	0	1	2	3
8.Me siento descansado	0	1	2	3
9.Me siento angustiado	0	1	2	3
10. Me siento confortable	0	1	2	3
11. Tengo confianza en mí mismo	0	1	2	3
12.Me siento nervioso	0	1	2	3
13.Estoy desasosegado	0	1	2	3
14.Me siento muy “atado” (como oprimido)	0	1	2	3
15.Estoy relajado	0	1	2	3
16.Me siento satisfecho	0	1	2	3
17.Estoy preocupado	0	1	2	3
18.Me siento aturdido y sobreexcitado	0	1	2	3
19.Me siento alegre	0	1	2	3
20. En este momento me siento bien	0	1	2	3

CUESTIONARIO DE ANSIEDAD RASGO

INSTRUCCIONES: A continuación encontrará unas frases que utilizan corrientemente para describir uno a sí mismo.

Lea cada frase y señale la puntuación 0 a 3 que indique mejor como se **SIENTE EN GENERAL EN LA MAYORÍA DE OCASIONES**. No hay respuestas buenas ni malas

	CASI NUNCA	A VECES	A MENUDO	CASI SIEMPRE
21.Me siento bien	0	1	2	3
22.Me canso rápidamente	0	1	2	3
23.Siento ganas de llorar	0	1	2	3
24. Me gustaría ser tan feliz como otros	0	1	2	3
25.Pierdo oportunidades por no decidirme pronto	0	1	2	3
26. Me siento descansado	0	1	2	3
27.Soy una persona tranquila, serena, sosegada	0	1	2	3
28.Veo que las dificultades se amontonan y no puedo con ellas	0	1	2	3
29.Me preocupo demasiado por cosas sin importancia	0	1	2	3
30. Soy feliz	0	1	2	3
31.Suelo tomar las cosas demasiado seriamente	0	1	2	3
32. Me falta confianza en mí mismo	0	1	2	3
33.Me siento seguro	0	1	2	3
34.No suelo afrontar las crisis o dificultades	0	1	2	3
35.Me siento triste (melancólico)	0	1	2	3
36.Estoy satisfecho	0	1	2	3
37.Me rondan y molestan pensamientos sin importancia	0	1	2	3
38.Me afectan tanto los desengaños, que no puedo olvidarlos	0	1	2	3
39.Soy una persona estable	0	1	2	3
40. Cuando pienso sobre asuntos y preocupaciones actuales, me pongo tenso y agitado.	0	1	2	3

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

Sexo: M/ F

Edad: ____

Nº de horas al día que juega videojuegos: ____

INSTRUCCIONES

A continuación se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podría ocurrirte las que deberás contestar escribiendo una "X", según la alternativa que mejor describa tu opinión.

CF = Completamente falso para mí

BF = Bastante falso para mí

VF = Ni verdadero, ni falso para mí

BV = Bastante Verdadero para mí

CV = Completamente Verdadero para mí

	CF	BF	VF	BV	CV
1. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otros					
2. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente					
3. Me enojo rápidamente, pero se me pasa enseguida					
4. A veces soy bastante envidioso					
5. Sí me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
6. A menudo, no estoy de acuerdo con la gente					
7. Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo					
8. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
9. Sí alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					
11. Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar					

12. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades					
Suelo involucrarme en peleas algo más de lo normal					
14.Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos					
15.Soy una persona apacible					
16.Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas					
17.Sí tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos ,lo hago					
18. Mis amigos dicen que discuto mucho					
19.Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva					
20.Sé que mis amigos me critican a mis espaldas					
21.Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos					
22.Algunas veces pierdo el control sin razón					
23.Desconfío de desconocidos demasiado amigables					
24.No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona					
25.Tengo dificultades para controlar mi genio					
26. Algunas veces siento que la gente se está riendo de mi a mis espaldas.					
27.He amenazado a gente que no conozco					
28.Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto que querrán					
29. He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.					

DATOS				ANSIEDAD																						
BULETOS	SEXO	EDAD	Nº HORAS QUE JUEGA AL DIA	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	ITEM 21	ITEM 22	ITEM 23
1	1	17	0	1	1	1	2	1	0	2	0	1	0	1	1	1	2	0	1	1	1	0	1	3	1	1
2	1	18	5	1	2	1	0	3	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	2	0	1	1	2	3	1	0
3	1	16	6	1	2	0	0	1	0	2	1	1	0	3	0	2	1	1	2	3	0	1	2	2	1	0
4	1	18	7	1	1	2	2	2	2	3	1	2	0	3	2	1	2	1	2	3	0	1	2	2	1	0
5	1	18	8	1	3	1	1	1	1	3	2	2	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	3	1
6	1	17	3	1	2	1	2	2	1	3	3	2	1	3	1	0	1	1	2	1	1	2	2	2	3	0
7	1	17	6	1	2	1	1	1	1	0	1	1	1	2	1	0	1	1	2	1	1	2	2	2	3	0
8	1	18	8	1	0	2	2	1	1	2	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	2	2
9	1	15	4	3	1	2	1	3	1	2	2	1	3	1	2	2	1	1	0	0	1	1	0	1	2	2
10	1	19	8	1	1	2	1	1	2	2	1	1	0	2	1	2	2	1	1	3	1	0	3	3	0	0
11	1	17	7	2	2	1	3	2	3	1	3	0	3	0	3	1	2	3	2	3	0	2	2	2	3	1
12	1	19	5	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	1	1	1	2	2	2	2	3	2	1
13	1	16	7	1	0	1	2	1	1	2	0	1	0	0	1	1	1	0	0	2	1	1	1	1	2	2
14	1	18	4	1	0	2	1	1	1	2	1	1	1	0	1	2	1	0	0	2	1	1	1	1	2	2
15	1	18	5	1	1	1	0	1	1	3	2	1	1	2	2	0	0	1	2	1	1	0	0	1	2	1
16	1	19	4	3	2	1	0	2	0	2	2	1	1	1	1	0	0	1	2	2	1	2	2	2	1	0
17	1	18	8	0	1	2	1	1	1	3	1	1	0	1	2	0	0	1	2	2	1	1	1	1	2	0
18	1	17	6	1	2	1	2	2	1	3	1	1	1	2	1	0	1	1	2	1	2	2	1	1	3	0
19	1	19	7	2	2	1	1	2	1	3	0	1	1	3	1	0	1	1	0	1	1	2	2	1	1	1
20	1	18	7	0	1	2	1	1	1	2	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	2	1
21	1	19	5	2	1	1	0	2	1	1	0	1	2	3	1	0	0	1	2	1	0	1	2	1	2	1
22	1	19	6	1	1	1	1	2	2	2	3	1	2	3	2	0	0	1	2	1	0	1	2	1	2	0
23	2	19	4	0	1	2	1	1	1	2	0	2	1	1	1	1	1	0	1	2	0	1	3	2	0	0
24	1	17	5	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	0	1	2	0	1	1	1	2	1
25	1	18	3	2	2	1	0	2	0	0	2	0	2	2	1	0	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1
26	1	19	6	1	2	1	2	1	1	3	1	1	1	2	1	0	1	1	2	1	1	2	2	2	1	0
27	1	19	4	3	3	1	1	2	0	0	2	0	2	2	0	0	0	3	2	0	0	2	2	1	0	0
28	1	18	3	1	2	0	0	2	0	0	1	0	2	2	1	0	0	2	2	1	0	0	3	3	0	1
29	2	19	3	3	2	0	0	3	0	0	1	0	1	2	0	0	0	2	2	1	0	1	3	2	1	0
30	1	18	3	3	2	1	0	2	1	2	2	0	2	3	1	0	0	2	2	1	0	0	3	3	0	1
31	1	19	6	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
32	1	17	5	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	0	2	1	1	1	1	2	2	2	1	0
33	1	18	5	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	0	4
34	1	17	7	1	1	1	2	1	1	2	0	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	0
35	1	18	7	2	2	0	2	2	1	1	2	0	3	2	0	1	0	3	2	0	0	3	3	2	1	0
36	1	19	3	1	2	1	1	2	1	2	3	1	1	3	1	0	1	1	2	1	0	1	2	2	2	1
37	1	18	4	1	3	1	1	2	1	3	1	1	2	3	1	0	0	1	2	1	0	1	2	2	2	1
38	1	19	4	0	1	1	1	0	1	2	1	1	1	2	1	0	1	0	2	1	0	1	1	2	2	0
39	2	17	2	1	1	0	0	3	1	2	0	1	1	2	2	3	2	2	2	1	2	3	3	3	2	1
40	1	18	3	1	2	1	1	1	1	3	2	2	1	3	1	0	1	0	2	2	1	2	3	3	2	1
41	1	16	5	2	1	1	0	1	0	3	2	1	1	3	1	0	0	1	2	2	0	1	2	1	0	0
42	1	17	4	1	2	1	0	2	0	2	2	1	1	1	1	0	0	1	2	2	0	2	2	2	2	0
43	1	16	4	2	2	0	1	2	1	2	2	1	2	3	1	0	0	1	2	1	0	2	1	2	2	0
44	1	18	5	1	2	1	1	1	1	3	2	1	1	3	1	0	1	1	2	3	1	1	1	2	2	0
45	1	18	6	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	0	1	1	2	3	1	1	1	2	2	0
46	1	15	7	2	1	2	1	1	2	3	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	3	1	1	2	3	1
47	1	16	7	1	1	2	1	1	1	3	1	1	0	1	2	0	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1
48	1	17	5	1	2	1	0	1	2	3	3	1	1	2	1	0	0	1	2	2	3	1	1	2	2	0
49	1	19	4	2	2	1	0	2	1	1	1	1	2	3	1	0	0	1	2	1	0	1	1	1	2	0
50	1	15	6	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	0	0	1	3	1	0	2	2	2	1	0
51	2	16	3	1	1	1	0	2	1	2	1	1	2	1	1	0	0	1	2	1	1	2	2	2	2	1
52	1	18	4	1	1	1	0	2	1	2	3	1	1	3	1	0	0	1	2	1	0	2	3	2	1	0
53	1	17	4	2	2	1	0	2	0	2	3	1	2	3	1	0	1	2	3	1	0	2	2	3	0	0
54	1	19	3	1	2	2	1	1	1	3	2	1	1	3	1	0	0	1	3	1	1	2	2	2	2	0
55	1	18	5	2	2	1	0	2	1	0	2	1	2	3	1	0	0	1	2	1	0	1	1	2	2	0
56	1	18	2	2	2	1	0	2	1	1	3	1	2	3	1	0	0	2	2	1	0	3	3	3	1	0
57	2	19	2	1	1	1	0	2	1	2	1	1	1	1	1	0	0	1	1	2	1	1	1	1	2	1
58	1	18	4	1	1	2	1	1	2	3	1	1	1	3	1	0	1	1	2	2	0	1	1	2	1	0
59	2	19	2	2	2	1	0	2	1	2	2	1	2	3	1	0	0	2	1	1	0	2	2	2	1	0
60	1	18	4	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	0	0	1	2	2	1	0	2	2	1	0
61	1	18	3	1	2	1	0	2	1	1	2	1	2	3	1	0	0	2	1	1	1	1	2	2	1	0
62	1	19	2	1	1	1	0	1	1	1	2	2	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0
63	1	17	6	1	2	1	2	1	2	3	2	2	1	2	1	1	1	0	2	1	0	2	2	1	2	0
64	1	16	4	1	1	1	0	2	1	2	1	1	2	3	1	0	0	1	2	2	1	0	2	2	1	0
65	1	17	4	1	1	1	2	0	1	1	2	2	1	1	2	3	1	0	0	1	2	2	3	2	2	0
66	1	17	5	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	2	0
67	1	19	5	2	2	1	1	1	1	3	1	1	2	1	1	1	1	0	1	2	1	1	2	2	1	0
68	1	18	3	0	0	2	1	1	2	3	1	1	1	1	2	0	2	1	2	3	2	1	1	2	0	1
69	1	17	7	1	1	2	2	1	2	3	2	1	1	2	1	1	0	1	2	2	3	1	1	1	0	0
70	1	17	4	1	2	1	1	1	1	3	2	2	1	3	2	0	1	1	3	2	2	1	1	1	0	0
71	1	19	3	2	2	1	0	2	1	3	2	1	1	3	1	1	0	2	2	2	1	1	2	2	1	0
72	1	18	4	2	1	1	1																			

ITEM 24	ITEM 25	ITEM 26	ITEM 27	ITEM 28	ITEM 29	ITEM 30	ITEM 31	ITEM 32	ITEM 33	ITEM 34	ITEM 35	ITEM 36	ITEM 37	ITEM 38	ITEM 39	ITEM 40	PT	AE	AR	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	
1	2	1	1	2	3	1	2	1	1	0	2	0	2	1	1	3	54	26	28	2	1	4	5	4	4	4	5	
1	1	2	1	1	2	2	3	1	3	2	0	1	3	1	1	3	47	24	23	2	1	4	1	2	2	5	5	
3	2	1	2	1	0	2	1	1	2	0	0	3	1	1	2	3	50	20	21	1	4	5	4	2	2	5	1	
2	2	1	3	3	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	3	46	25	21	4	4	5	4	4	5	4	5		
3	3	1	1	2	3	1	2	2	1	1	2	1	3	3	1	3	45	23	22	1	2	4	5	4	1	5	5	
2	3	3	1	2	3	2	3	0	1	2	0	2	3	3	1	3	44	22	22	1	4	2	2	4	1	5	2	
0	1	1	3	1	1	1	3	3	0	2	1	1	2	1	0	3	50	23	27	1	4	5	4	2	2	4	5	
1	3	0	1	2	2	0	1	3	0	1	2	1	2	1	0	2	51	25	26	4	5	2	4	5	4	5	5	
2	3	1	3	2	3	2	3	2	1	2	2	3	3	3	3	2	46	24	22	5	4	5	2	5	5	4	5	
2	3	0	1	2	2	1	2	0	1	2	1	2	2	2	1	2	42	26	16	2	4	5	2	2	2	5	5	
1	1	3	3	3	3	2	2	3	1	3	3	2	3	1	3	3	45	14	31	4	5	2	4	2	2	4	5	
1	1	2	3	2	1	2	0	0	2	2	3	3	1	0	1	2	43	18	25	2	4	4	2	5	2	2	4	
2	2	0	1	2	2	0	2	3	0	1	1	0	2	1	0	2	50	25	25	5	4	5	4	5	4	5	2	
2	2	1	1	2	2	0	2	2	1	1	1	0	2	1	0	1	46	24	22	4	4	2	4	3	4	2	5	
1	3	1	1	2	3	1	2	1	1	2	1	1	3	1	0	2	47	27	20	2	2	5	4	5	1	4	5	
1	1	2	1	3	0	2	0	1	2	1	1	2	2	0	1	3	45	24	21	1	5	4	4	5	4	5	4	
2	3	1	0	3	3	1	2	1	0	0	2	0	2	3	0	3	46	23	23	3	2	5	4	4	4	5	2	
1	3	0	1	2	3	2	1	0	2	1	1	2	3	1	0	2	42	24	18	4	4	5	1	4	1	5	4	
1	3	1	1	2	3	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	3	52	27	25	3	5	5	2	4	4	5	4	
0	2	1	0	3	3	1	1	1	0	1	1	0	2	1	1	3	54	27	27	4	2	5	2	5	4	5	5	
1	3	2	1	2	1	2	0	1	2	1	1	2	0	1	1	2	49	26	21	2	4	2	4	2	2	4	5	
1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	0	2	3	1	1	44	22	22	4	4	4	1	4	1	5	1	
2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	48	24	24	3	4	4	4	3	4	5	4	
1	3	2	1	2	2	1	3	0	1	2	1	2	2	3	1	1	43	22	21	4	4	4	1	2	3	5	4	
0	1	2	3	1	0	3	2	1	2	1	0	2	0	1	3	1	46	21	25	1	2	2	2	3	3	2	3	
1	2	1	1	2	2	2	1	0	1	2	1	2	2	1	1	2	45	25	20	1	4	4	4	5	2	4	4	
2	1	0	1	1	1	3	2	1	3	1	0	3	0	0	3	1	46	23	23	1	4	4	2	3	2	4	2	
1	0	2	1	1	2	2	1	1	2	2	0	1	2	3	3	2	44	22	22	1	4	3	2	2	5	1	1	
1	1	1	2	0	0	3	1	1	1	1	0	1	0	0	2	1	50	27	23	3	3	3	2	3	3	2	3	
2	2	1	1	2	1	1	3	1	2	2	1	2	1	2	1	3	55	28	27	2	4	4	1	4	2	4	3	
2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	48	23	25	2	5	4	1	4	1	4	4	
2	1	0	1	1	2	1	0	1	1	1	1	2	2	1	1	2	43	21	22	2	5	4	4	5	2	4	4	
0	2	1	0	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	48	25	23	1	4	4	1	4	2	4	3	
3	3	1	1	2	3	1	1	1	1	2	1	1	3	2	1	3	43	20	23	2	4	4	1	4	2	4	2	
0	1	2	2	1	1	2	1	0	3	1	0	2	2	1	0	2	47	25	22	3	5	4	2	5	2	5	4	
1	3	1	1	2	3	1	0	0	1	1	1	2	2	1	1	3	47	23	24	2	4	4	1	4	1	4	2	
1	2	1	0	1	2	2	0	0	1	1	1	1	2	2	0	1	50	26	24	4	4	4	1	4	2	4	1	
1	2	1	2	2	3	1	1	1	1	2	1	1	2	0	1	3	46	26	23	2	4	4	4	4	2	4	1	
2	3	2	3	0	1	3	2	1	2	2	1	2	2	0	2	0	47	26	21	3	5	5	2	1	2	4	4	
1	3	1	1	2	3	1	0	1	1	2	1	1	2	1	1	3	46	25	21	2	5	4	2	4	4	5	1	
1	2	1	2	2	3	1	2	1	1	2	1	2	3	1	2	3	53	29	24	2	4	4	1	2	4	5	5	
1	0	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	50	24	26	1	4	2	4	5	1	4	4		
1	2	2	1	1	0	1	2	1	2	1	1	2	2	0	1	2	52	27	25	2	5	4	4	4	2	5	1	
1	3	2	1	2	3	1	0	1	1	2	1	2	3	1	1	2	46	24	22	4	5	5	2	4	1	4	5	
2	3	2	1	2	3	1	0	1	1	1	2	3	1	1	2	43	19	24	2	5	5	4	4	2	4	4	4	
1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	52	22	22	2	4	4	4	2	5	2	5	4
2	1	2	1	2	0	1	1	1	1	2	1	2	0	0	1	2	52	26	24	2	4	4	1	4	2	5	4	
1	2	2	1	0	1	2	2	1	2	1	0	2	1	1	1	2	52	26	24	1	4	4	4	2	4	4	4	
1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	46	25	24	3	4	4	4	4	2	4	5	
1	3	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	3	2	2	46	25	23	1	4	4	4	2	2	4	2	
1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	0	2	1	0	1	2	48	26	23	1	4	5	1	4	1	4	5	
1	1	2	2	3	3	2	1	1	2	2	1	2	1	0	2	2	50	24	26	2	5	4	1	2	4	5	4	
0	1	2	1	2	1	2	1	0	2	1	0	2	1	0	1	2	51	27	24	4	4	4	1	4	2	4	1	
1	2	2	1	1	1	2	1	0	2	1	0	2	1	0	1	1	46	25	21	1	4	4	5	4	1	5	1	
0	1	2	1	1	0	3	1	0	2	1	0	2	0	0	1	1	47	24	23	1	4	2	2	2	4	5	4	
1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	46	24	22	1	4	5	5	1	4	5	1	
1	1	2	1	1	1	2	1	1	0	1	1	1	2	1	1	2	53	28	25	4	4	4	1	4	2	4	1	
1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	0	2	2	1	1	2	48	25	24	2	4	2	4	2	4	5	1	
1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	0	2	2	1	1	48	23	26	2	4	4	2	4	2	5	2	
1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	45	22	23	4	4	4	2	4	2	4	2	
1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	0	1	2	1	1	2	44	24	20	1	4	2	1	2	4	4	2	
1	2	1	1	2	3	1	0	1	2	1	2	1	2	1	3	50	27	23	4	4	4	1	4	4	5	1	1	
0	1	1	0	1	1	1	2	1	2	1	0	1	2	1	1	2	49	24	25	4	4	4	4	4	2	4	2	
1	1	1	1	2	1	1	1	2	0	1	1	1	2	1	1	2	52	28	24	2	4	4	4	5	4	4	2	
1	2	1	1	2	3	1	1	1	2	2	1	2	3	1	1	2	44	23	21	4	4	4	2	4	4	4	2	
1	1	3	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	0	1	3	53	28	27	1	4	4	2	4	4	4	2	
2	2	1	1	2	3	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	3	46	21	25	2	4	5	1	2	4	5	2	
2	2	2	1	2	3	1	2	1	1	2	2	2	3	0	1	2	46	24	24	4	4	4	1	3	4	4	2	
1	2	3	1	2	3	1	2	0	1	1	1	2	3	0	1	2	47	23	24	2								

AGRESIVIDAD																				PT	AGRESION FISICA	AGRESION VERBAL	IRA	HOSTILIDAD	
ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	ITEM 21	ITEM 22	ITEM 23	ITEM 24	ITEM 25	ITEM 26	ITEM 27	ITEM 28	ITEM 29					
4	4	4	5	4	4	3	4	4	3	3	1	4	3	5	3	4	1	4	1	4	101	33	18	25	27
2	3	2	1	2	1	3	5	3	2	2	2	4	3	5	2	4	4	2	5	4	83	23	9	23	28
2	4	2	5	2	5	4	4	5	2	4	1	1	3	5	4	2	4	1	4	4	92	22	17	25	28
4	5	2	5	4	5	3	1	2	4	2	4	4	1	4	4	2	4	1	3	1	100	28	23	19	30
2	5	4	5	2	4	3	5	1	4	5	5	2	2	5	4	3	4	4	5	5	108	25	16	26	39
5	4	4	5	1	2	3	2	2	4	4	2	1	3	2	4	2	2	1	2	2	78	21	15	23	19
2	4	3	5	1	4	4	5	4	2	2	2	2	2	5	4	2	4	4	3	2	83	22	16	22	33
5	5	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5	4	4	3	1	4	1	5	4	4	112	37	22	22	31
2	5	2	5	2	5	5	5	5	2	4	1	2	3	5	2	5	5	1	2	2	105	28	21	28	30
5	4	2	5	2	4	3	2	2	5	4	2	1	3	2	4	3	2	1	2	2	87	21	19	25	22
5	4	4	2	1	5	3	5	4	2	2	4	4	4	4	2	4	1	4	5	4	101	30	18	23	30
5	4	4	2	2	2	2	5	4	2	2	4	4	4	2	2	4	2	4	2	4	91	32	14	22	23
5	4	4	2	1	5	2	4	5	4	5	2	4	4	4	2	4	4	4	4	5	112	36	21	29	29
4	4	2	5	2	5	2	1	5	4	5	1	1	1	4	1	4	1	4	4	4	92	28	21	18	25
5	4	2	5	2	2	4	5	4	1	4	1	4	4	1	2	2	2	1	5	4	92	29	10	25	28
4	4	1	5	1	2	4	4	5	2	2	2	2	2	5	2	2	4	1	5	1	92	22	17	20	33
5	4	1	4	2	4	3	4	4	4	5	2	4	4	5	1	4	4	2	4	5	104	30	18	27	29
5	4	2	5	2	2	3	1	5	1	1	1	2	2	5	2	2	1	4	5	4	87	32	12	20	23
4	4	2	5	3	4	2	4	5	2	4	2	4	4	2	2	4	2	4	2	4	101	33	19	26	23
5	5	2	4	2	4	2	4	3	2	4	2	4	2	4	2	2	1	4	4	4	98	33	17	22	26
4	4	2	4	2	2	4	4	1	2	2	2	2	2	4	5	1	4	4	5	4	89	28	14	17	32
4	4	2	4	1	4	4	2	4	2	2	2	2	2	5	5	2	2	4	5	4	90	32	15	21	22
4	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	4	4	100	28	18	24	30
5	4	3	4	2	4	2	1	5	4	4	1	2	2	5	2	3	2	4	2	5	93	31	19	23	20
4	3	3	2	2	2	4	2	2	1	2	2	1	1	4	4	2	2	1	4	1	87	19	11	18	21
5	4	2	4	1	4	4	4	5	2	2	1	2	2	5	4	2	2	4	5	4	96	31	16	20	29
4	2	2	4	1	2	4	4	1	4	1	4	1	2	4	4	2	1	3	4	4	77	28	11	20	20
4	4	1	3	1	3	1	2	2	5	5	3	1	1	2	1	5	3	1	2	5	74	18	21	17	18
3	2	2	3	3	2	4	3	3	2	2	3	3	3	4	2	2	3	2	3	2	78	24	12	18	24
4	2	2	4	1	2	4	2	4	2	2	2	2	2	5	2	2	1	1	5	4	79	24	12	20	23
4	2	2	4	1	2	4	4	4	5	2	2	4	2	4	4	2	2	4	5	4	92	31	15	20	26
5	2	2	1	2	2	1	5	4	1	1	1	4	2	5	1	2	2	4	4	4	85	31	12	16	28
4	2	1	5	1	2	4	5	4	1	2	2	2	4	3	5	3	2	2	5	4	88	30	11	20	27
4	3	2	5	1	4	4	2	4	2	2	4	2	2	5	4	2	2	4	5	4	91	31	15	21	24
5	4	4	1	2	4	2	3	5	4	4	2	4	2	5	2	3	2	4	4	4	100	34	19	24	23
4	2	2	4	1	2	4	4	4	2	2	1	2	2	4	2	2	2	3	4	4	79	26	11	20	22
4	1	2	2	1	2	4	3	4	2	4	2	4	2	4	2	2	1	4	4	4	82	31	11	22	18
4	2	4	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	4	4	4	81	27	12	21	21
1	2	5	5	1	4	1	2	3	5	3	1	1	1	5	2	2	1	1	5	5	82	18	18	21	25
4	4	2	2	1	4	2	2	4	4	4	2	4	4	1	2	2	1	4	2	4	84	29	21	21	13
3	5	2	4	1	5	3	4	2	5	4	1	2	4	5	2	2	1	4	5	4	95	22	23	24	26
4	2	2	5	1	4	4	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	4	4	4	3	86	26	13	16	29
4	4	2	5	1	4	3	4	4	2	2	4	2	2	4	2	2	2	4	5	5	94	30	17	20	27
4	4	2	1	2	4	3	2	4	4	4	2	2	2	5	2	3	1	4	4	4	93	30	18	23	22
4	4	4	2	2	2	3	4	4	4	4	1	4	2	4	2	3	1	4	4	4	96	30	17	25	24
4	4	4	2	2	4	3	4	4	5	5	1	4	4	4	2	4	2	4	3	5	104	33	22	28	21
4	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4	4	100	31	18	25	28
4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	5	2	2	2	4	2	2	2	4	4	5	95	29	18	23	25
2	4	2	4	1	4	4	4	2	2	2	1	2	2	5	4	1	1	2	4	4	84	19	18	19	28
4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	3	4	4	2	4	2	4	3	4	102	33	19	23	28
2	4	2	5	1	4	4	4	1	2	2	2	1	4	5	2	2	2	4	4	4	84	18	18	22	28
4	4	2	4	1	4	4	4	2	4	4	2	1	4	2	4	2	1	4	4	2	86	28	17	21	22
2	4	2	5	2	4	5	4	1	1	2	1	2	2	5	2	1	4	2	5	5	88	20	18	21	29
4	4	1	4	1	4	2	1	4	4	4	1	4	4	1	2	2	1	4	4	4	82	31	18	19	14
4	4	1	4	1	4	4	2	4	4	2	1	4	4	4	2	2	2	4	4	4	87	28	17	19	23
2	4	2	4	1	4	4	2	2	5	1	1	2	2	4	2	1	1	4	4	4	80	20	21	17	22
1	1	1	4	1	4	4	1	2	4	1	1	1	2	4	4	2	4	1	4	4	77	18	17	20	24
4	4	2	1	4	4	2	1	4	4	4	1	4	4	2	2	4	1	4	4	4	88	34	18	24	12
2	4	2	2	1	4	5	1	2	1	1	1	1	4	2	4	1	2	1	5	5	75	20	17	18	20
4	4	1	4	1	4	4	2	4	4	2	2	2	2	5	5	2	2	2	4	2	87	26	19	20	23
4	4	2	1	2	3	3	2	4	4	2	1	2	2	4	2	2	1	4	4	4	83	30	17	19	17
2	4	2	2	1	4	4	2	2	2	1	1	1	2	4	4	1	4	1	5	3	72	17	18	16	21
4	4	1	1	2	4	1	4	4	4	5	1	4	2	4	4	4	1	4	4	4	93	34	20	22	17
4	2	2	2	1	4	2	2	4	4	4	2	4	2	4	4	4	2	4	4	4	93	33	18	22	22
4	4	2	1	1	4	2	1	4	4	4	2	4	2	1	2	2	1	4	4	4	86	30	20	20	16
4	4	1	4	2	4	2	2	4	4	4	2	4	2	2	4	4	2	4	2	4	91	32	20	21	18
4	4	2	3	1	4	4	2	4	4	2	1	4	2	4	2	2	4	4	4	4	90	28	20	20	22
2	4	1	3	1	4	4	2	2	4	2	2	2	2	2	4	2	4	4	2	4	82	23	20	21	18
3	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	1	4	4	5	2	4	2	2	4	4	97	30	20	26	21
4	2	2	4	2	4	2	4	2	4	2	2	2	4	2	2	2	2	4	1	4	86	27	15	21	23
5	2	2	1	1	4	2	1	4	4	4	2	2	2	4	2	4	1	4	4	2	89	27	17	23	22
4	2	2	4	1	4	4	2	2	4	3	1	2	1	5	2	2	1	4	5	4	84	23	18	18	25
4	2	2	2	1	4	4	2	4	4	2															

78	1	17	5	1	1	2	1	2	1	2	3	1	1	2	1	0	1	1	3	1	2	2	2	2	1	0	
79	1	16	5	1	1	2	0	1	2	3	1	1	2	1	1	1	2	0	1	2	0	1	1	1	2	0	
80	1	19	3	3	3	1	0	3	0	0	0	0	2	2	0	0	0	3	2	0	0	2	3	3	2	1	
81	1	16	6	0	1	1	1	1	2	3	2	2	1	1	2	0	0	1	2	1	1	2	1	2	1	1	
82	1	17	5	3	2	1	0	2	1	3	2	1	2	1	1	0	1	2	3	1	1	2	1	1	1	0	
83	1	15	7	3	2	1	0	2	2	2	2	1	1	3	1	1	1	2	3	1	1	3	1	2	2	1	
84	1	16	6	2	1	2	1	1	2	3	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	3	1	0	
85	1	17	9	2	2	1	0	2	1	1	2	2	1	3	2	0	0	1	1	1	1	2	1	2	1	0	
86	1	17	7	2	2	1	0	1	2	3	3	1	1	2	1	0	1	2	2	1	2	2	2	1	1	0	
87	1	16	5	3	2	1	0	2	1	0	2	1	3	3	1	0	0	2	2	1	0	2	3	3	1	0	
88	1	17	5	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	0	1	0	2	1	1	2	2	1	3	0	
89	2	18	2	3	1	1	0	2	1	1	2	1	2	1	1	0	0	2	1	1	0	2	3	3	1	1	
90	1	17	7	1	1	2	2	1	2	3	1	1	1	3	1	0	1	1	2	2	0	2	1	2	2	0	
91	1	19	3	3	3	1	0	2	1	2	3	1	3	3	1	0	0	2	2	1	1	2	3	3	1	0	
92	1	16	7	1	0	1	1	1	2	3	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	0	
93	1	19	4	2	2	1	0	2	0	1	3	1	2	2	1	0	0	1	2	1	1	2	3	1	1	0	
94	1	15	6	1	1	1	1	1	2	3	1	1	0	1	2	2	1	0	3	1	1	3	1	1	2	1	
95	1	16	6	2	3	1	1	2	1	1	0	1	1	3	1	0	1	1	2	1	1	2	2	2	3	0	
96	1	19	2	3	2	1	0	3	0	1	2	2	2	3	1	0	1	2	2	3	0	3	3	3	1	0	
97	1	18	5	1	2	2	2	2	0	1	2	0	2	0	3	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	0	
98	1	18	4	2	2	1	0	2	0	2	3	1	3	2	1	0	0	1	1	1	0	1	3	3	1	0	
99	1	18	6	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	3	2	0	0	1	3	1	1	3	1	1	3	1	
100	1	17	5	2	1	1	0	2	1	3	0	2	2	2	1	0	1	1	3	1	2	1	1	1	3	1	
101	1	18	3	2	3	1	1	2	0	1	2	1	2	3	1	0	0	1	2	2	1	1	2	2	1	0	
102	1	16	7	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	0	1	1	2	1	1	2	1	1	2	0	
103	1	19	4	2	3	1	0	2	0	2	2	1	2	3	1	0	0	2	2	1	1	2	3	3	1	0	
104	1	18	5	2	2	2	1	1	1	2	3	1	1	2	1	0	1	1	3	1	1	2	1	2	1	0	
105	1	16	3	1	1	1	0	3	0	1	2	1	2	3	1	0	0	2	2	1	0	1	3	1	1	0	
106	1	17	6	1	1	1	1	0	1	2	1	1	0	1	2	0	0	0	2	1	1	1	1	1	3	0	
107	1	19	3	2	2	1	1	3	0	1	2	1	2	3	1	0	0	0	2	3	1	0	2	2	2	1	0
108	1	15	6	1	2	1	1	1	2	3	1	2	1	1	1	0	1	1	2	1	2	0	1	2	2	0	
109	2	19	3	3	3	1	0	3	0	1	2	1	2	2	1	0	0	3	3	1	0	2	3	2	1	0	
110	1	18	6	2	1	1	2	1	2	2	2	1	0	3	1	0	2	1	3	2	2	2	2	1	1	2	0
111	1	17	7	3	1	3	0	1	0	3	2	2	0	2	0	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	0	
112	1	17	9	1	1	2	1	1	2	3	2	1	1	2	1	0	2	1	2	1	1	2	1	2	2	0	
113	1	15	6	2	1	1	2	1	2	2	0	1	1	3	1	1	2	2	3	1	1	3	1	1	3	1	
114	2	19	3	3	3	1	1	2	0	1	3	1	2	1	2	0	0	2	3	1	1	3	3	3	0	1	
115	1	16	5	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	3	1	0	2	1	2	1	2	3	1	1	2	0	
116	1	14	8	3	2	1	1	1	3	1	0	1	1	3	1	2	2	1	3	1	2	3	2	2	3	1	
117	1	17	5	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	0	1	0	1	2	1	1	1	1	2	3	0	
118	1	16	6	3	2	1	0	2	1	2	2	3	1	2	1	0	1	1	2	1	1	2	1	2	1	0	
119	1	16	6	3	2	1	2	3	1	3	1	2	2	1	2	2	1	1	1	0	1	3	1	3	3	1	
120	1	14	7	3	2	1	1	1	3	3	2	1	1	2	2	2	0	1	2	2	0	3	2	3	3	1	
121	1	17	7	2	1	1	1	2	2	2	0	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2	3	1	
122	1	18	7	1	2	2	1	2	0	2	2	2	1	3	1	2	0	1	2	2	1	2	1	2	0	0	
123	1	17	7	2	2	1	1	2	2	2	3	1	1	2	2	1	0	2	3	1	1	3	1	2	0	0	
124	1	18	4	2	3	1	2	2	1	3	2	2	2	2	1	1	0	2	2	1	2	2	1	2	1	0	
125	1	18	7	1	2	2	2	1	2	3	2	2	0	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	
126	1	19	5	1	2	2	2	2	1	3	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	0	
127	1	15	7	3	1	1	2	1	2	3	2	0	1	2	1	2	1	1	2	1	0	3	2	3	1	0	
128	1	16	7	2	2	2	0	1	2	2	2	1	1	3	1	2	3	1	3	1	1	3	2	3	1	0	
129	1	19	4	2	1	1	0	1	3	1	2	2	1	1	2	1	1	0	1	2	2	0	1	1	2	1	0
130	1	14	7	3	1	1	1	3	2	2	1	1	1	3	3	2	1	1	2	1	1	2	2	3	1	1	
131	1	19	2	2	2	2	0	3	0	1	2	0	2	3	1	0	0	2	2	2	1	0	1	3	2	1	0
132	1	18	7	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	0	1	2	3	0	2	2	2	2	1	
133	1	18	4	2	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	
134	1	19	5	2	2	1	1	2	2	2	3	1	1	3	1	1	0	2	3	2	1	2	3	2	2	0	
135	1	17	7	3	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	3	2	0	
136	1	18	5	0	1	1	0	1	1	2	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	2	1	
137	1	19	3	3	2	1	0	3	2	0	1	1	3	2	1	0	1	1	2	1	1	2	3	2	1	0	
138	2	19	1	2	3	1	1	3	0	0	3	0	3	3	1	0	0	3	3	1	2	3	2	3	1	0	
139	1	18	6	2	1	1	1	2	2	3	1	1	1	2	1	1	1	2	3	1	1	2	1	3	1	0	
140	1	18	7	3	2	1	1	2	3	1	2	1	3	3	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	0	
141	1	17	7	2	1	2	3	2	1	2	1	1	1	3	2	1	0	1	3	1	1	3	1	2	2	1	
142	1	19	5	2	2	1	0	3	1	1	1	1	3	2	1	0	0	3	2	1	0	2	2	2	1	0	
143	2	19	2	2	3	1	0	3	0	1	3	0	3	3	1	0	0	3	2	1	0	2	3	2	0	0	
144	1	19	4	2	2	2	1	1	3	1	0	2	0	3	3	0	0	0	3	3	1	0	2	3	3	1	0
145	1	19	5	2	3	1	1	1	3	2	2	2	1	2	2	1	1	1	3	1	2	2	1	1	2	1	
146	1	17	6	3	1	2	1	1	2	3	2	1	1	2	2	2	0	1	1	1	2	2	2	2	1	1	
147	1	18	5	2	3	1	2	1	1	2	2	0	2	3	1	1	0	2	2	1	1	3	2	2	2	1	
148	1	14	7	3	2	0	0	3	2	1	2	0	2	3	0	2	2	1	2	0	0	3	2	3	2	2	
149	1	19	4	3	2	1	1	3	0	0	3	1	2	3	1	1	1	2	3	1	0	2	3	2	0	0	
150	1	17	6	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0												

1	2	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	48	22	28	2	5	4	2	3	2	5	2	
2	2	1	1	2	3	1	2	1	2	2	2	2	3	1	1	2	49	26	23	2	5	4	1	2	2	5	2	
2	1	2	3	1	0	3	2	0	2	0	0	2	0	1	2	1	47	24	23	3	4	4	2	1	3	4	2	
1	1	3	1	1	2	1	1	1	2	3	1	2	3	0	2	2	52	26	28	4	5	4	2	4	2	5	2	
1	2	3	1	1	2	1	2	1	2	3	1	3	3	0	1	3	51	26	25	2	4	4	1	4	2	4	2	
1	2	1	0	1	2	1	2	0	2	1	1	3	1	1	1	2	60	32	28	4	5	5	2	5	2	5	2	
1	1	2	2	1	3	2	1	2	1	2	1	1	2	3	1	0	49	27	22	2	5	4	2	4	2	4	4	
1	2	2	1	1	2	2	3	1	2	1	1	3	2	1	2	1	47	24	25	2	5	4	2	4	2	4	4	
1	2	2	1	1	2	2	3	1	2	1	0	2	2	1	2	1	48	25	25	2	4	4	1	4	2	5	2	
1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	0	2	1	0	1	1	46	23	23	2	4	4	2	4	1	4	2	
1	2	3	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	47	23	24	1	5	4	2	3	2	4	5	
2	2	2	3	1	1	3	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	42	23	19	2	4	2	2	1	2	4	4	
2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	0	1	2	53	28	25	3	4	4	2	4	2	4	4	
1	2	3	1	2	1	3	2	0	2	1	0	2	2	0	2	1	44	22	22	2	5	2	1	4	2	4	2	
2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	3	52	27	25	4	5	5	2	4	2	4	2	
2	2	2	3	1	1	2	1	1	2	1	0	2	1	1	3	2	41	21	20	2	4	3	1	5	2	4	2	
2	2	1	0	2	3	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	60	33	27	4	4	4	4	4	4	2	4	2
1	3	2	0	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	51	25	28	2	4	2	4	4	1	4	4	
1	2	3	2	1	1	2	2	1	3	2	0	1	2	2	2	2	40	20	20	1	2	2	4	4	2	4	2	
2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	3	1	1	1	2	50	28	24	2	4	1	5	4	1	5	2	
2	2	1	0	2	2	2	2	1	1	1	1	3	3	1	2	1	43	20	23	1	2	4	4	4	2	4	4	
2	2	1	1	2	3	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	51	26	25	3	4	4	2	4	3	4	2	
1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	3	0	1	3	51	27	24	2	4	4	3	4	2	4	4	
2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	43	20	23	1	2	4	2	2	2	4	4	
2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	3	52	26	28	4	5	4	2	4	2	4	4	
1	2	2	2	1	2	3	2	1	3	2	1	2	2	1	2	2	44	22	22	2	2	4	4	4	4	2	4	4
2	3	1	1	2	3	2	1	1	2	2	1	3	1	1	3	2	48	25	23	1	3	5	5	4	2	4	5	
1	1	2	2	1	2	2	1	3	2	1	0	1	1	1	2	2	45	21	24	1	4	2	2	4	4	2	4	4
2	2	1	1	2	2	1	3	1	1	1	1	2	3	1	1	2	52	28	24	2	5	5	4	4	4	2	4	1
1	2	3	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	46	23	23	2	4	2	1	4	2	5	3	
2	2	2	0	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	3	54	27	27	3	5	4	4	4	4	2	4	4
1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	41	21	20	2	2	2	4	3	2	4	4	
2	3	2	1	2	2	1	2	0	1	1	2	2	2	1	2	3	52	27	25	2	4	5	2	3	1	4	2	
0	1	3	1	2	2	2	1	2	1	0	2	2	1	1	2	3	53	26	27	1	4	5	3	4	4	5	4	
1	2	2	1	3	2	1	2	1	1	1	2	3	2	1	1	2	53	28	27	1	4	2	3	3	4	5	4	
2	2	1	1	2	2	3	1	1	1	2	2	3	2	1	2	3	56	31	25	4	4	4	2	5	2	5	5	
1	2	3	3	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	41	19	22	1	2	2	3	2	2	5	4	
1	2	2	1	1	2	2	3	0	2	1	1	2	2	1	1	2	50	26	24	2	4	4	2	4	2	4	5	
0	2	0	0	3	2	2	2	1	3	0	1	3	2	1	2	3	60	32	28	4	4	4	2	1	5	4	5	5
1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	3	1	2	3	51	27	24	2	2	4	3	4	1	3	5	
0	2	1	1	2	2	1	3	1	3	2	1	2	1	1	2	2	50	25	25	1	4	2	1	3	1	5	4	
1	3	1	1	2	1	2	1	2	2	3	2	3	2	1	2	3	51	25	28	3	3	4	3	3	3	4	5	
0	2	3	0	2	1	2	1	1	3	1	1	2	3	1	2	2	59	32	27	1	5	4	1	5	1	4	5	
1	3	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	3	2	52	24	28	3	5	2	1	5	1	4	4	
1	1	3	1	1	1	2	2	1	2	3	1	2	1	1	3	3	50	24	26	2	4	4	1	3	2	3	5	
1	2	3	1	2	3	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	52	27	28	3	5	5	2	3	1	5	4	
2	1	2	3	2	2	0	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	45	22	22	1	4	2	3	5	1	5	5	
2	1	2	3	1	2	1	2	3	2	1	1	2	3	1	2	2	51	24	27	2	4	5	1	4	2	5	4	
1	1	2	0	3	2	3	1	1	2	1	2	3	2	1	2	1	49	22	27	1	2	4	4	4	2	5	2	
1	3	3	1	1	2	3	1	1	1	2	3	3	1	2	3	3	59	33	28	4	4	4	2	4	2	5	4	
1	2	3	1	2	1	1	1	1	2	1	0	2	1	2	3	2	54	27	27	2	4	2	4	5	2	5	4	
1	2	3	0	1	2	2	1	1	1	1	2	3	2	1	2	3	58	28	30	3	4	5	5	4	2	5	2	
1	1	3	3	3	2	1	2	1	0	2	1	2	3	2	3	2	37	21	16	2	2	2	2	2	1	4	4	
2	1	2	1	1	2	3	2	1	2	3	1	2	2	1	3	2	50	25	25	3	2	4	5	4	2	4	4	
1	2	2	3	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	1	3	2	47	23	24	1	1	1	3	2	2	5	5	
2	2	3	2	1	1	2	3	1	2	3	2	3	1	1	2	3	52	25	27	2	5	5	1	4	2	1	4	
1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	3	52	25	27	1	4	3	2	4	2	5	4	
1	2	1	1	2	2	1	1	3	1	2	1	1	2	1	1	1	51	28	23	3	4	3	4	3	3	3	4	
1	0	2	3	2	1	2	1	1	1	2	0	2	2	3	2	1	42	22	20	1	2	3	1	5	4	4	2	
1	1	2	3	1	1	2	1	1	3	1	0	3	3	2	3	1	38	18	20	1	1	1	1	1	1	4	1	
2	1	3	1	1	2	2	1	2	3	2	1	3	2	1	2	1	53	30	23	2	4	4	1	2	4	5	5	
1	2	3	2	1	1	2	1	2	3	1	2	3	1	3	2	2	51	27	24	4	4	4	1	4	4	4	2	
0	1	3	1	1	1	2	1	0	3	1	2	3	1	3	2	2	54	28	28	1	2	3	3	3	4	4	5	
1	0	3	3	1	0	3	0	0	3	1	0	3	0	0	3	0	47	22	25	2	3	4	1	3	4	4	5	2
1	1	1	2	3	1	1	3	2	0	3	1	0	2	0	0	2	39	19	20	2	4	1	1	1	1	5	1	
2	3	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	3	2	1	2	45	22	23	3	3	5	1	3	3	4	1	
1	3	3	2	1	2	3	2	1	2	1	2	3	2	1	2	3	51	26	25	3	4	1	1	5	2	5	4	
2	1	2	2	1	2	3	2	1	2	1	2	3	1	2	2	2	53	27	28	2	4	5	1	4	2	4	5	
1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	48	26	22	2	4	4	2	1	2	4	5	
1	2	2	0	2	1	3	1	1	3	2	2	3	2	1	2	3	60	33	27	2	5	5	5	5	4			

4	4	1	1	1	4	4	2	4	2	2	2	2	1	4	4	2	4	4	4	85	28	17	19	21		
4	2	2	4	2	4	4	2	4	2	2	2	4	2	5	2	2	4	4	5	4	89	28	15	21	25	
3	4	2	3	2	4	3	2	3	2	2	2	1	2	4	4	2	3	4	4	2	82	23	18	19	22	
4	4	3	2	2	4	3	4	5	4	4	2	4	3	4	2	3	2	5	2	4	88	34	19	25	20	
4	4	4	2	1	5	3	2	4	4	2	2	4	1	4	2	2	4	4	4	4	88	29	19	19	21	
4	4	2	4	1	4	3	4	4	4	4	1	5	4	4	2	4	4	5	4	4	100	38	19	28	23	
4	4	2	4	1	4	3	2	4	4	2	2	4	3	4	2	3	2	4	4	5	98	30	19	23	28	
4	4	3	5	1	4	4	4	4	4	4	1	2	2	4	2	2	1	4	4	3	80	28	18	24	22	
4	4	1	5	1	4	3	4	4	4	4	2	1	4	4	2	1	2	2	4	4	85	27	17	17	24	
4	4	2	2	2	4	3	1	4	4	2	1	4	2	4	2	1	2	4	4	4	86	28	19	18	21	
2	4	1	1	1	4	4	2	1	2	2	1	2	2	4	2	2	2	2	5	4	71	17	16	17	21	
4	4	2	1	2	4	3	4	4	4	4	1	4	4	2	2	3	1	4	2	4	90	31	19	24	17	
4	2	1	2	1	2	4	2	4	2	2	1	2	2	4	4	1	2	2	2	5	4	75	27	13	18	19
4	4	4	2	2	4	2	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	2	4	3	4	97	32	19	27	19	
4	4	2	2	1	4	3	2	4	4	3	2	1	2	1	4	2	2	1	4	4	81	28	18	18	17	
4	4	3	4	2	4	3	4	4	4	4	2	2	4	3	4	2	3	1	4	4	98	32	18	24	25	
5	2	1	5	1	4	3	4	4	2	2	1	4	2	5	2	2	4	4	4	4	80	30	13	16	31	
4	2	1	2	2	4	4	5	3	2	2	3	2	2	4	2	1	2	4	5	2	79	24	12	16	27	
4	4	2	1	1	4	3	2	4	4	2	1	4	2	5	2	2	2	4	5	4	87	29	17	16	23	
4	2	2	1	1	4	3	2	4	4	2	1	2	1	5	2	1	4	2	4	4	80	24	12	17	27	
4	4	4	4	2	4	3	2	4	4	4	1	4	3	4	3	3	2	4	4	4	96	31	19	25	21	
4	2	2	3	1	4	3	3	4	4	2	2	4	2	3	3	3	2	4	4	4	90	30	16	20	24	
3	3	1	4	1	4	3	4	4	2	2	2	2	1	5	2	2	4	2	4	4	80	21	13	17	28	
4	4	2	4	2	4	3	2	4	4	4	2	4	3	4	2	2	1	4	4	4	98	32	19	22	23	
3	2	2	4	1	2	4	4	2	2	2	2	2	2	5	2	1	2	1	5	4	80	21	10	19	30	
3	2	1	4	1	3	3	4	4	2	2	1	2	1	5	2	2	4	4	4	2	89	23	12	18	32	
2	4	1	4	1	4	3	4	2	4	2	2	2	1	4	2	1	2	4	5	3	82	21	18	14	28	
4	4	2	2	2	4	3	2	4	4	3	1	4	3	4	2	2	1	4	4	4	99	30	19	22	19	
4	4	4	1	1	4	4	2	4	2	2	1	4	2	3	2	2	1	4	3	4	78	29	18	18	15	
2	2	1	4	1	2	4	4	3	2	2	2	2	2	4	2	2	4	3	4	2	101	31	19	24	27	
4	4	1	5	1	4	3	4	3	4	2	1	3	1	5	2	2	4	3	4	2	77	20	10	17	30	
4	4	2	5	1	4	2	4	4	4	4	2	4	2	4	2	2	1	4	4	5	88	28	17	16	27	
3	4	2	5	1	4	3	4	4	4	4	2	4	2	4	2	2	1	4	4	5	98	29	20	22	27	
4	4	3	1	3	4	3	1	5	5	2	2	3	2	4	3	2	4	3	5	4	91	28	16	17	32	
2	2	1	4	1	2	4	4	2	2	2	1	1	4	2	1	4	2	4	3	71	16	10	16	29		
5	4	2	4	3	4	3	2	5	3	3	1	4	2	3	2	3	2	3	4	4	94	32	17	21	24	
5	4	3	1	4	4	2	2	5	4	4	1	4	3	5	2	3	4	4	4	5	103	38	20	22	23	
4	4	1	1	3	4	1	5	4	4	4	2	4	3	4	2	3	2	4	4	4	91	31	15	19	28	
4	4	1	5	2	4	3	4	4	4	3	2	3	3	4	1	2	4	5	4	4	91	27	17	19	28	
3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	1	3	3	4	3	3	4	4	4	4	95	28	15	23	28	
5	5	2	1	2	4	3	1	5	4	4	1	5	2	5	2	3	5	5	5	5	100	35	19	22	24	
5	4	2	4	3	4	2	4	5	4	3	2	4	2	5	2	2	1	5	5	4	97	36	18	17	28	
3	2	1	2	2	4	3	5	3	4	4	2	3	2	4	3	2	4	3	4	5	89	27	16	19	27	
4	4	3	2	2	4	3	4	4	4	3	3	2	5	2	2	4	3	4	5	4	89	28	18	24	28	
3	4	1	1	1	4	4	2	3	4	2	2	1	2	5	2	2	3	2	4	3	81	21	17	16	25	
4	4	2	2	2	5	3	2	3	4	2	1	2	2	5	2	2	3	3	5	4	89	26	16	21	23	
5	4	1	4	2	3	4	2	4	2	2	1	3	2	5	2	1	4	1	5	3	84	25	13	19	27	
5	4	2	4	4	4	2	3	5	4	4	2	4	2	5	2	2	2	4	5	5	103	37	18	21	27	
5	4	2	4	2	4	3	4	5	4	4	2	4	3	5	2	2	4	3	5	4	103	32	18	21	32	
3	4	1	1	2	4	3	1	5	2	2	2	3	1	5	2	2	4	3	5	2	80	24	16	19	21	
3	4	3	5	3	4	2	4	3	4	3	3	5	3	5	2	3	2	5	5	5	106	33	18	24	31	
2	2	2	4	1	2	4	4	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	5	2	71	17	9	16	27	
4	2	3	4	1	2	2	4	4	2	2	3	2	2	4	2	2	4	4	4	4	89	28	10	19	32	
2	2	2	3	2	2	4	4	3	2	2	1	2	2	4	2	2	3	1	4	2	71	17	8	18	27	
3	2	1	4	1	2	2	4	3	4	4	2	2	2	4	2	2	1	5	4	4	82	28	15	17	24	
3	4	1	4	3	4	3	4	3	4	4	1	3	3	4	2	2	4	4	5	4	94	27	18	21	28	
4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	4	4	92	27	17	20	28	
4	4	2	1	1	4	2	1	4	3	3	1	3	3	5	2	3	1	2	4	4	79	28	17	20	18	
1	1	1	4	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	5	2	1	2	1	5	1	47	10	5	12	20	
2	4	2	2	2	4	2	2	2	4	2	2	2	2	5	2	2	4	2	5	2	83	18	20	16	26	
4	4	2	2	2	4	2	2	4	4	4	1	3	3	4	2	3	2	2	4	4	89	29	20	22	18	
3	4	3	5	1	4	3	3	4	3	2	3	3	3	5	2	3	2	4	4	4	83	25	17	22	28	
3	4	1	2	2	4	5	2	3	2	2	1	2	1	5	2	2	4	1	5	5	82	23	17	20	22	
1	2	2	3	1	2	2	3	1	1	2	2	2	1	4	2	1	1	1	4	2	58	13	10	14	19	
3	3	3	4	1	3	3	1	3	3	3	1	2	3	4	1	2	2	3	4	3	78	22	15	23	18	
3	4	1	1	2	4	2	2	4	2	2	1	2	2	5	2	2	2	1	4	2	75	24	16	15	20	
4	4	1	5	2	4	2	2	4	5	2	1	2	1	5	2	2	4	2	5	4	80	26	19	17	28	
2	4	1	5	2	4	4	4	3	2	1	1	1	1	5	2	2	4	4	5	5	88	22	16	17	31	
5	4	2	4	4	4	2	4	5	4	4	2	4	3	5	2	3	1	4	5	5	111	36	21	24	30	
2	2	1	5	2	4	3	4	3	4	2	2	1	4	4	2	2	1	3	4	2	76	18	17	17	23	
4	4	3	3	3	4	4	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84	30	17	22	25	