

# ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA AGRESIÓN EN ADOLESCENTES DE UN CENTRO EDUCATIVO PÚBLICO DE VILLA EL SALVADOR

*por* Marco Antonio Fernández Medrano

---

**Fecha de entrega:** 07-feb-2024 05:25p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2289074767

**Nombre del archivo:** 10.\_TESIS\_INFORME\_MELGAREJO\_C\_-\_FERNANDEZ\_M\_09.02.24\_RES.docx (917.33K)

**Total de palabras:** 19536

**Total de caracteres:** 107647

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO  
BENEDICTO XVI**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA CON MENCIÓN EN:  
PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD**



**ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA AGRESIÓN  
EN ADOLESCENTES DE UN CENTRO EDUCATIVO PÚBLICO DE  
VILLA EL SALVADOR**

Tesis para obtener el grado académico de:

**MAESTRO EN PSICOLOGÍA CON MENCIÓN EN: PSICOLOGÍA  
CLÍNICA Y DE LA SALUD**

**AUTORES:**

Br. Fernando Juan Melgarejo Coronel  
Br. Marco Antonio Eulogio Fernández Medrano

**ASESORA:**

Dra. Sandra Sofía Izquierdo Marín  
<https://orcid.org/0000-0002-0651-6230>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Salud y bienestar

**TRUJILLO - PERÚ**

**2024**

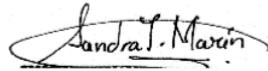
## DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Director de la Escuela de Posgrado: Dr. Reaño Portal Winston Rolando,

Yo, Dra. Sandra Sofía Izquierdo Marín con DNI N° 42796297, como asesora de la Tesis titulada: ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA AGRESIÓN EN ADOLESCENTES DE UN CENTRO EDUCATIVO PÚBLICO DE VILLA EL SALVADOR, Desarrollada por los maestrandos, Fernando Juan Melgarejo Coronel con DNI N° 43720325 y Marco Antonio Fernández Medrano DNI N° 09672242.

De la MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA CON MENCIÓN EN: PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD

Considero que dicha tesis reúne las condiciones tanto técnicas como científicos, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de tesis de la Escuela de Posgrado. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



.....  
Sandra Sofía Izquierdo Marín  
Asesora

## **AUTORIDADES UNIVERSITARIAS**

Exemo Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

**Arzobispo Metropolitano de Trujillo**  
**Fundador y Gran Canciller de la Universidad**  
**Católica de Trujillo Benedicto XVI**

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

**Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI**  
**Vicerrectora académica**

Dr. Jorge Luis Brenis Exebio

**Director de la Escuela de Posgrado (e)**

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

**Vicerrectora de Investigación (e)**

Mg. Renato Sebastian Palomino Asenjo

**Secretario General (e)**

## **DEDICATORIA**

*Esta tesis está dedica a nuestros usuarios y a toda nuestra comunidad. A todos nuestros seres queridos que nos apoyan con su compañía y ejemplos de vida.*

## **AGRADECIMIENTOS**

*Deseamos expresar nuestro más profundo agradecimiento a cada uno de nuestros docentes de la maestría que contribuyeron enormemente con sus conocimientos y experiencias a nuestro enriquecimiento académico y personal.*

*En segundo lugar, agradecemos a cada uno de nuestros usuarios que con su confianza depositada en nosotros y sus visibles mejoras motivan a ser cada día mejores profesionales y a seguir fortaleciendo nuestros conocimientos.*

*Finalmente, debemos agradecer a nuestra asesora de tesis por su gran apoyo y dedicación en el desarrollo de esta investigación.*

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE AUTORES

Nosotros, Fernando Juan Melgarejo Coronel con DNI Nro. 43720325, y Marco Antonio Eulogio Fernandez Medrano con DNI Nro. 09672242, egresados de la Maestría en Psicología con Mención en: Psicología clínica y de la Salud de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Escuela de Posgrado, para la elaboración y sustentación de la tesis titulado: ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA AGRESIÓN EN ADOLESCENTES DE UN CENTRO EDUCATIVO PÚBLICO DE VILLA EL SALVADOR, que consta de un total de 83 páginas, en las que se incluye 12 tablas y 16 páginas en anexos.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

*Los autores*



---

**Fernando Juan Melgarejo Coronel**  
DNI. 43720325



---

**Marco Antonio Eulogio Fernandez Medrano**  
DNI. 09672242

## ÍNDICE DE CONTENIDO

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<sup>4</sup> AUTORIDADES UNIVERSITARIAS .....	iii
DEDICATORIA .....	iiv
AGRADECIMIENTOS .....	v
DECLARATORIA DE LEGITIMIDAD DE AUTORÍA .....	vi
RESUMEN .....	x
ABSTRACT .....	xi
I. INTRODUCCIÓN .....	122
II. METODOLOGÍA .....	3535
2.1. Enfoque, tipo .....	355
2.2. Diseño de investigación .....	355
2.3. Población, muestra y muestreo .....	366
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos .....	388
2.5. Técnicas de procedimiento y análisis de la información .....	422
2.6. Aspectos éticos en investigación .....	433
3. RESULTADOS .....	444
4. DISCUSIÓN .....	533
V. CONCLUSIONES .....	588
VI. RECOMENDACIONES .....	600
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	611
ANEXOS .....	666
Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información .	<b>Error! Bookmark not defined.</b> 7
Anexo 2: Ficha técnica de los instrumentos .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Anexo 3: Operacionalización de variables .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b> 3
Anexo 4: Carta de presentación .....	77

Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos **Error! Bookmark not defined.**

Anexo 6: Asentimiento informado ..... **Error! Bookmark not defined.**

Anexo 7: Matriz de consistencia ..... **Error! Bookmark not defined.**

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Distribución de la población según grado escolar y sexo.....	37
Tabla 2.	Análisis de confiabilidad del Test de Dependencia a Videojuegos y sus dimensiones.....	42
Tabla 3.	Análisis de confiabilidad del Cuestionario de Agresión y sus dimensiones.....	43
Tabla 4.	Frecuencias y porcentajes de los grados de adicción a los videojuegos.....	45
Tabla 5.	Frecuencias y porcentajes de los grados de agresión.....	46
Tabla 6.	Análisis de la distribución normal de los puntajes de adicción a los videojuegos y agresión en la muestra total.....	47
Tabla 7.	Medida de correlación entre adicción a los videojuegos y agresión.....	48
Tabla 8.	Medidas de correlación entre el componente abstinencia de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de agresión.....	49
Tabla 9.	Medidas de correlación entre el componente abuso y tolerancia de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de agresión.....	50
Tabla 10.	Medidas de correlación entre el componente problemas ocasionados por los videojuegos de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de agresión.....	51
Tabla 11.	Medidas de correlación entre el componente dificultad de control de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de agresión.....	52
Tabla 12.	Medida de correlación entre adicción a los videojuegos y agresión en función al sexo.....	53

## RESUMEN

La indagación se propuso estudiar la asociación entre adicción a los videojuegos y agresión en alumnos del 1º al 5º grado de educación secundaria del centro educativo público “Fe y Alegría 17” del distrito de Villa El Salvador. Se empleó una muestra de 242 estudiantes, encuestados aplicando un muestreo no probabilístico intencional. El tipo de investigación fue básica con un diseño no experimental, transversal y correlacional. Se administraron los siguientes instrumentos: El Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry (1992), que contaban con evidencias de confiabilidad y validez en nuestro contexto. Entre los principales resultados, se encontró que el 48.8% (118) de los participantes obtuvieron un grado moderado y grave de adicción a los videojuegos y el 20.3% (49), un grado alto y muy alto de agresión. Por otro lado, se corroboró una correlación de tipo directa, de intensidad baja y estadísticamente significativa ( $\rho = 0.351$ ;  $p = 0.000$ ) entre las variables. Las dimensiones de la variable adicción a los videojuegos: abuso y tolerancia, abstinencia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control obtuvieron correlaciones estadísticas significativas, de tipo directa y de intensidad variable entre baja y muy baja con las dimensiones de la variable agresión: Agresión verbal, agresión física, hostilidad e ira. Se concluye que, a mayor adicción a los videojuegos, mayor es la agresión.

Palabras claves: Adicción, videojuegos, agresión, adolescentes.

## ABSTRACT

The purpose of the investigation was to find out the relationship between video game addiction and aggression in students from 1st to 5th grade of secondary education at the “Fe y Alegría 17” public school in the Villa El Salvador district. The sample was made up of 242 students, surveyed through an intentional non-probability sampling. The type of research was basic with a non-experimental, cross-sectional design and correlational. The following instruments were administered: The Video Game Dependence Test (TDV) by Chóliz and Marco (2011) and the Aggression Questionnaire (AQ) by Buss and Perry (1992), which had evidence of validity and reliability in our context. Among the main results, it was found that 48.8% (118) of the participants obtained a moderate and severe degree of addiction to video games and 20.3% (49), a high and very high degree of aggression. On the other hand, a direct, low intensity and statistically significant correlation ( $\rho = 0.351$ ;  $p = 0.000$ ) was corroborated between the variables. The dimensions of the video game addiction variable: Abstinence, abuse and tolerance, problems caused by video games and difficulty in control, obtained significant statistical correlations, of a direct type and of variable intensity between low and very low with the dimensions of the variable aggression: Verbal aggression, physical aggression, hostility and anger. It is concluded that, the greater the presence of addiction to video games, the greater the presence of aggression.

Keywords: Addiction, video games, aggression, adolescents.

## **I. INTRODUCCIÓN**

El uso de las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) son consideradas un evento indiscutible en la actualidad. Éstas se encuentran conformadas por varias técnicas cuyo propósito es procesar, almacenar y transmitir información de forma virtual, valiéndose de los celulares, computadoras y videojuegos, por medio del internet. Vienen a ser un fenómeno reciente, el cual ha producido cambios significativos en la sociedad en un corto espacio temporal, transformando las relaciones interpersonales y propiciando actividades de interacción novedosa. Es uno de los elementos cuyo uso se ha hecho más indispensables, al consentir el desarrollo de la globalización y el impulso del cambio social (Pérez, et al. 2019).

La aparición de una diversificada y amplia variedad de soportes o instrumentos tecnológicos en la sociedad, ha permitido modificaciones considerables con implicaciones en las prácticas individuales, sociales, económicas y de ocio; siendo la población infantil y juvenil, la más interesada en el entendimiento y empleo de estas nuevas tecnologías de la información. Las ventajas que ofrecen estos recursos tecnológicos son cuantiosas, consintiendo novedosas sendas para contar con entornos sociales, comunicación, acceso a la información y juegos de entretenimiento (Vara, 2018).

En el caso de los videojuegos, esto muestra un alcance global; por ejemplo, la región Asia-Pacífico representa la principal área con mayor consumo de mercado en 2018 con un 49%. China fue el país con un elevado índice de consumo, invirtiendo cerca de 34,400 millos de dólares en su adquisición. En EE.UU, el 75% de familias disponen de al menos un seguidor de los videojuegos, siendo el 54% varones y el 46% mujeres. El uso de los videojuegos en las familias estadounidense tiene un propósito recreativo y de fraternidad entre sus integrantes, en la medida que el 57% de padres de familia afirman dedicar sus fines de semana a la práctica de videojuegos con sus hijos. Son los adultos en edad promedio de 33 años quienes hacen uso de los videojuegos a través de Smartphone, Pc y consolas, siendo los juegos casuales, acción y disparadores los de mayor consumo. Por su parte, los adolescentes, disponen de videojuegos siendo los de mayor frecuencia “Tomb Raider”, “Fortnite, Assassins Creed” y “God of War”, siendo los de disparadores en primera persona, deportes y de carrera, los de mayor demanda (Inga, 2019).

En Perú, siguiendo a Inga (2019), personas entre 18 y 64 años han tenido la oportunidad de jugar algún videojuego hasta el 2018, representando por 69%. De ese grupo, el 78% son hombres y 22% mujeres considerándose gamer, el 55% son solteros y 82% labora o labora y estudia. En cuanto a la frecuencia de uso de los videojuegos, el 76% de los varones juegan por lo menos una vez semanalmente, y solo el 56% de las mujeres lo hace con la misma frecuencia. Las plataformas como los Smartphones (38%), Play Stations (20%), Laptops (19%) y computadoras personales (12%), son las de mayor uso por los gamers.

Así, Rodríguez y García (2020) aseveran que las tecnologías como los videojuegos, los celulares y el internet son considerados muy útiles en la vida diaria, a pesar de sus inconvenientes. En los últimos diez años, los videojuegos han adquirido mayor popularidad en las actividades de ocio, especialmente entre los adolescentes varones. Ahora bien, existe suficiente evidencia científica, clínica y empírica que sostiene que el uso en exceso de los videojuegos puede volverse adictivo y problemático, en especial con los videojuegos en línea. Pues su diseño posibilita el perder el control en el juego que, aunado a diferentes aspectos personales y ambientales, admiten el uso inadecuado y abusivo de ellos, derivando en conductas adictivas en los adolescentes y jóvenes. Así, surge lo que Griffiths (1995, citado por Faya y González, 2020) denominó como “adicciones tecnológicas” o “adicciones conductuales” al no experimentarse una adicción por algunas sustancias o químicos, sino por conductas específicas de forma excesiva, compulsiva y de activa interacción como por ejemplo jugar con videojuegos, trayendo consigo problemas de adaptación conductual en su entorno.

Tras describir el riesgo de abuso de los videojuegos, Pérez et al. (2019) afirmaron que su contenido puede considerar como dispositivos para moldear determinadas conductas, incluida la agresión. Como resultado, los adolescentes expuestos a videojuegos con contenido violento exhiben indicadores de agresividad tales como la agresión física y/o verbal, lo que lleva a una interacción social inapropiada. De acuerdo con Buss y Perry (1992), la agresividad es considerada una respuesta en la que se entregan estímulos dañinos a otros organismos de forma constante e omnipresente. Así, Ramos (2019), en una investigación realizada en adolescentes, evidenció que el 78.6 % mostraba un nivel alto de agresión. Incluso, otro estudio llevado a cabo por Faya y Gonzalez (2020), reportó que el 50

% de los adolescentes experimentaron niveles medios de agresividad siendo la dimensión de hostilidad la de mayor porcentaje.

En este sentido, la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes del nivel secundario en instituciones educativas ubicadas en Lima sur ha sido evidencia y reportada como una problemática por Vara (2018), quien en una investigación con instituciones ubicadas en Villa María del triunfo halló una asociación significativa entre dichas variables.

Es así que se determinó como población de estudio a los estudiantes de una institución educativa pública ubicado en el distrito de Villa el Salvador, puesto que se ha reportado por los docentes de dicho centro educativo, una mayor exposición al uso de aparatos tecnológicos en los adolescentes y, en consecuencia, al empleo del internet, incrementándose de esta manera un uso en exceso de las redes sociales y videojuegos. En este sentido, esta población no está exenta de esta problemática de alcance –incluso-internacional.

En este sentido, la indagación resulta conveniente puesto que propone conocer la adicción y dependencia de los adolescentes escolares hacia los videojuegos en línea, y su asociación con la conducta agresiva. El tiempo invertido en jugar los videojuegos, propicia postergación o inhibición de actividades físicas, educativas y sociales, promoviendo pautas de conductas impulsivas y agresivas, más aún en usuarios que juegan videojuegos violentos.

Cuenta con relevancia social, al beneficiar a la muestra de adolescentes participantes, personal docente y a los responsables de dirigir el centro educativo público, permitiendo a los educadores de tutoría y orientación escolar, asumir un rol más activo en la orientación y asesoría de sus estudiantes sobre el uso adecuado de los videojuegos, detectar los indicios de un uso problemático, así como contribuir con el fortalecimiento de recursos personales tales como las habilidades sociales, la asertividad, la autoestima, y habilidad para la solución de problemas, como factores de prevención.

Dispone de implicancias prácticas al pretender que profesionales enfocados en la salud mental puedan aplicar y diseñar distintos programas psicológicos con el propósito de modificar los componentes de la conducta adictiva hacia los videojuegos, así como propiciar cambios en los componentes principales de la agresión: físico, verbal, ira y hostilidad, sustituyéndolos por la emisión de conductas socialmente aceptables.

Cuenta con valor teórico en la medida que los resultados contribuirán con la psicología clínica, al considerar la adicción comportamental hacia los videojuegos como una de las variables de estudio; por esta razón, se tuvo que buscar, seleccionar y evaluar críticamente la información bibliográfica acerca de los modelos teóricos y conceptuales que la explican y definen. De igual forma, se obtuvo información bibliográfica sobre los principales enfoques teóricos que explican el comportamiento agresivo en las personas.

Presenta utilidad metodológica, al analizar las evidencias de confiabilidad y validez de los instrumentos psicométricos: “Cuestionario de Agresión de Buss y Perry” y el “Test de Dependencia a los Videojuegos de Choliz y Marco”, administrados adolescentes escolares de nivel secundaria en la localidad de Villa El Salvador; garantizando así que los resultados obtenidos siguieron un riguroso proceso de objetividad, con el propósito de contribuir en el campo científico. Cabe señalar, que la metodología aplicada en este estudio servirá como base para la elaboración de otras indagaciones de similar contenido y que brinden – a su vez – una mejor comprensión de las variables propuestas.

<sup>1</sup> Por todo lo señalado, se formuló el siguiente problema de investigación: ¿Qué relación existe entre adicción a los videojuegos y agresión en adolescentes escolares de un centro educativo público de Villa El Salvador?

De igual forma, se propuso como objetivo general el establecer la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y agresión en adolescentes escolares de un centro educativo público de Villa El Salvador. Así también, se propusieron los siguientes objetivos específicos: a) Identificar el grado de adicción a los videojuegos en los adolescentes escolares; b) Identificar el grado de agresión en los adolescentes escolares; c) Determinar la relación que existe entre el componente abstinencia de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de la agresión en los adolescentes escolares; d) Determinar la relación que existe

entre el componente abuso y tolerancia de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de la agresión en los adolescentes escolares; e) Determinar la relación que existe entre el componente problemas ocasionados por los videojuegos de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de la agresión en los adolescentes escolares; f) Determinar la relación que existe entre el componente dificultad en el control de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de la agresión en los adolescentes escolares; y, g) Determinar la relación que existe entre adicción a los videojuegos y agresión en función al sexo de los adolescentes escolares.

Respecto a los antecedentes internacionales, Sánchez y Silveira (2019) desarrollaron una investigación para determinar la prevalencia respecto a la dependencia a los videojuegos en 185 jóvenes de 14 a 16 años en México. Fue un estudio descriptivo no experimental. Para la recopilación de los datos se aplicó el Test de Dependencia a Videojuegos de Chóliz y Marco, encontrando entre los resultados que el 42.5% (79) de los adolescentes no depende de los videojuegos, ya que los utiliza como pasatiempo; en este sentido, el 46.8% (86) de los encuestados indicaron un consumo moderado y el 10.6% (20) de los participantes tenían una alta dependencia de los videojuegos. De esto se puede concluir que en un futuro el uso de los videojuegos se incrementará de forma más notoria, debido al avance tecnológico que representa un elemento de mucha influencia en la juventud, volviéndose más atractivos y más accesible para el público en general.

Shao y Wang (2019) investigaron en Nankín, China sobre la "Relación entre los videojuegos agresivos en la agresión de adolescentes". Evaluaron a 648 estudiantes mujeres y hombres de secundaria, de 12 a 19 años. La indagación se efectuó para establecer la asociación entre los videojuegos y la agresión de los escolares adolescentes. Para ello, utilizaron el "Cuestionario de Videojuegos (VGQ) de Anderson y Dill" y el "Cuestionario de Agresión de Buss y Perry". Se encontró una asociación significativa y directa ( $r = 0.26$ ;  $p = .000$ ) entre el consumo de videojuegos agresivos y la agresión de los adolescentes. es decir, a mayor consumo de videojuegos, mayores niveles de agresión. La diferencia de género de la exposición a los videojuegos violentos ( $t = 7.93$ ,  $p < 0.001$ ) y las creencias normativas sobre la agresión ( $t = 2.74$ ,  $p < 0.01$ ) fueron significativas, y los varones evidenciaron puntajes significativamente más elevados a comparación de las mujeres.

Chacón, et al. (2017) estudiaron la asociación de las conductas violentas y el uso problemático de videojuegos en 519 adolescentes escolares de Granada, en España, y cuya media de edad fue de 11.77. Con este propósito, los autores la Escala de Conductas Violentas y el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Videojuegos. Los hallazgos confirman una asociación significativa directa entre las experiencias relacionadas con los videojuegos y la agresividad manifiesta ( $p=.000$ ;  $r = .286$ ) y agresividad relacional ( $p=.000$ ;  $r = .203$ ). Con lo cual los autores concluyen que el uso de dispositivos relacionado a videojuegos se asocia con la agresividad en los escolares.

Por otro lado, también se revisaron estudios a nivel nacional tales como el llevado a cabo por Faya y González (2020), quienes encuestaron a 347 adolescentes pertenecientes a dos centros educativos públicos de varones en Trujillo, para analizar la correspondencia entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. La investigación fue correlacional de corte transversal, en el cual se administraron la “Escala de Dependencia de Videojuegos (TDV)” de Marcos y Chóliz y el “Cuestionario de Agresión (AQ)” de Buss y Perry. Se reporta una asociación moderada y directa entre agresividad y adicción a los videojuegos ( $\rho=.428$ ;  $p<.001$ ); al proceder a correlacionar las dimensiones de cada variable, fue la dimensión hostilidad la única que obtuvo correlación baja. Cerca al 50% de los colaboradores obtuvieron un nivel medio para agresividad, mientras que más del 50% logra un nivel moderado de adicción a los videojuegos. La dimensión con mayor porcentaje en el nivel grave fue abuso y tolerancia; en la agresividad, la fue la dimensión hostilidad la que se posiciona con el nivel alto.

En ese mismo año, Guevara (2020), encuestó a 49 escolares entre mujeres y varones de primer año de nivel secundario, de 11 a 12 años, de un centro educativo privado de Pimentel, en Chiclayo, para analizar la relación entre agresividad y adicción a los videojuegos. Con diseño metodológico correlacional, enfoque cuantitativo; y en el cual se aplicaron: el “Cuestionario de Agresión” de Buss y Perry y la “Escala de Dependencia de Videojuegos” de Chóliz y Marco. Se reporta una asociación significativa, directa y de grado alto entre agresividad y adicción a los videojuegos ( $r = .777$ ;  $p = .01$ ); respecto al uso de los videojuegos, el 55% usa los videojuegos en un nivel normal. En relación con la agresividad, los niveles más frecuentes son el nivel muy bajo (57%) y bajo (43%), indicando que no se evidencian conductas de daño o perjuicio con altas proporciones entre los estudiantes.

Por último, también se consideraron estudios a nivel regional; entre ellos el realizado por Valle (2019), quien estudió en una muestra de 130 adolescentes, incluyendo ambos sexos, de una institución educativa de San Juan de Lurigancho para establecer la asociación entre adicción a los videojuegos y agresividad. Fue un indagación no experimental y transaccional, a través de un método correlacional-descriptivo. Fueron aplicadas el “Cuestionario de Agresividad” de Buss y Perry, en su adaptación a nuestra realidad realizada por Matalinares y la “Escala de Adicción a los Videojuegos” de Aquiles de Mendoza”. Se reporta la no existencia de una asociación significativa ( $p > .05$ ) entre la agresividad y adicción a los videojuegos; las dimensiones de la agresividad: ira, tolerancia, agresión verbal y agresión física, tampoco guardan una asociación con la adicción a los videojuegos. El 66.5% hace uso de los videojuegos. El sexo no es un criterio que marque diferencias en torno a las variables del estudio. En su mayoría, los estudiantes evidenciaron media o alta presencia en las dimensiones agresividad física y agresividad verbal.

Ramos (2019), encuestó a 271 estudiantes de 1° a 5° grado de nivel secundario en dos planteles educativos estatales pertenecientes a la localidad de Comas; con el fin de estudiar la vinculación entre uso problemático de videojuegos y agresión. Es una indagación correlacional con enfoque cuantitativo. Se aplicaron la “Escala de Agresión para Adolescentes (ADAS)” y el “Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)”. Se encontró correlación estadísticamente significativa, de tipo positiva y moderada entre las variables medidas. Por otra parte, existió correlación estadísticamente significativa entre el uso problemático de videojuegos y las dimensiones de la agresión: verbal ( $\rho = 0.447$ ), física ( $\rho = 0.444$ ) e indirecta ( $\rho = 0.441$ ). De la misma forma, se reportó correlación significativa, de tipo directa y muy alta entre las dimensiones del uso problemático de los videojuegos: consecuencias negativas ( $\rho = 0.936$ ), dependencia y evasión ( $\rho = 0.861$ ) y la agresión. El 49.4% evidenció problemas potenciales derivados del uso de videojuegos. Tanto hombres como mujeres manifestaron altos porcentajes en el nivel problemas potenciales. El 78.6% (213) de participantes muestran un nivel alto de agresión, siendo las dimensiones a destacar: física (80.4%) e indirecta (81.2%).

Remigio (2017), encuestó a 350 educandos de 11 a 16 años de edad, que proceden de dos centros educativos públicos ubicados en Los Olivos, para comprobar la asociación entre adicción a los videojuegos y agresividad. Se administraron el “Cuestionario de Agresión de Buss y Perry” y la “Escala de Adicción a los Videojuegos (HAMMIST)” de Aquiles de Mendoza, siendo un estudio correlacional. Se reportó una correlación directa y significativa entre la conducta agresiva y adicción a los videojuegos. Los niveles más elevados de adicción a los videojuegos lo presentan los educandos de centros educativos públicos, al mismo tiempo, exteriorizan mayor agresividad verbal, física, conducta de hostilidad e ira. El 32% de estudiantes evidenció niveles elevados vinculados a conductas agresivas. El 97% evidenciaron niveles de abuso con respecto al uso de los videojuegos. Los varones evidenciaron índices altos en agresividad en comparación con las mujeres.

Vara (2018) investigó la asociación entre la agresividad y la adicción a los videojuegos en los escolares, así como también establecer la relación entre sus dimensiones. Para ello, aplicó a 306 educandos de secundaria de 13 a 17 años pertenecientes a dos colegios privados de Lima, dos cuestionarios, el “Cuestionario de Agresión” de Buss y Perry y el “Test de Dependencia a los Videojuegos” de Chóliz y Marco. En sus resultados, se halló una asociación <sup>2</sup> significativa, directa y moderada baja entre la agresividad y la adicción a los videojuegos en la muestra encuestada. Asimismo, se demostró que el 11% obtuvo un grado muy bajo de agresión, el 26.8% obtuvo un grado bajo, el 32.4% un nivel promedio, el 19.9% un nivel alto y el 9.8% obtuvieron un nivel muy alto. Por otro lado, <sup>1</sup> el 26.5% (81) usó de forma normal los videojuegos, el 26.1% (80) presentaron un leve riesgo de adicción y el 24.8% (76) se ubicó en el grado de adicción crónica.

En lo referente a las bases teóricas, en la década de 1970, desde las primeras videoconsolas lanzadas por la empresa Atari hasta la actualidad, la diversidad y sofisticación de los videojuegos ha sido enorme. Cuando hablamos de videojuegos, incluimos juegos en al menos tres tipos de formatos: juegos de computadora, videoconsolas y juegos en dispositivos móviles. Nuevamente, entre los modos de juego, podemos distinguir entre juegos para un jugador y juegos en red, especialmente los conocidos como juegos de rol multijugador en línea. La forma de juego se ha transformado tanto que la antigua concepción de juego apenas existe, salvo en algunas modalidades muy reducidas que favorecen un

tiempo de juego más largo y sin que se fije la hora de finalización (Espada y González, 2021)

Los videojuegos, de acuerdo con Torres y Carbonell (2017) vienen a ser softwares informativos que pretenden entretener a los usuarios usando sistemas de interacción en diversas plataformas: móvil, ordenador o videoconsola. Los videojuegos en línea son los más solicitados, encontrando como uno de los populares a Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), donde destaca el World of Warcraft (WoW). Otros videojuegos son los Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), destacando el League of Legends (LoL) o los videojuegos de disparo o shooters como las sagas Battlefield (BT) entre otros. A su vez, estos autores afirman que usar de forma problemática los videojuegos online repercute en la salud mental de los usuarios, indicando que pueden producir síntomas adictivos e incluso pueden influenciar en el surgimiento de otros trastornos de afectación mental.

Cuando se habla de "adicción", la idea más próxima a la que recurre la mente es la adicción hacia sustancias químicas. La adicción actual, no obstante, no se restringe a los comportamientos causados por el uso de drogas. Cada actividad que le gusta a una persona puede volverse adictiva (Corrales, 2019).

Griffiths (2005) incorpora el término "adicciones tecnológicas" que abarca el concepto de adicción conductual; por tanto, la adicción a los videojuegos se ha definido operativamente como una adicción comportamental no química que implica la interacción en exceso entre humanos y máquinas, que puede ser pasiva o activa, y que contiene propiedades inductoras y reforzadoras que pueden contribuir a promover tendencias adictivas, caracterizadas por cambios de humor, tolerancia, abstinencia, conflicto y reincidencia. Desde esta perspectiva, Chóliz y Marco (2011) conceptualizan la dependencia del videojuego en función del uso compulsivo o excesivo del mismo, llegando a afectar negativamente la vida cotidiana y personal del individuo.

Muchos años después, la tercera sección del Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales (DSM-5, 2013; como se citó en Corrales, 2019) enumeró la adicción a los juegos virtuales como un trastorno de los juegos en Internet (IGD), argumentando

que las conductas de juego activan sistemas de recompensa similares a los sistemas propios de las drogas, desencadenando sintomatología de nivel conductual que son similares a los provocados por sustancias. En total son nueve los síntomas propuestos por el manual, teniendo que cumplirse al menos cinco síntomas durante un periodo consecutivo de 12 meses, para hablar de un trastorno adictivo y no impulsivo.

De igual forma, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018), en la versión número 11 de su Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), añadió el “Gaming Disorder” describiéndolo como el trastorno de juego caracterizado por un patrón comportamental de juego recurrente o persistente ("videojuego" o "juego digital"), que se da en línea (es decir, mediante el Internet) o fuera de línea, evidenciándose en: la continuación de los juegos sin considerar sus efectos negativos, el incremento de la prioridad brindada, otorgándole incluso mayor prioridad sobre otras actividades diarias e intereses de la vida, y un pobre control sobre el juego.

La característica básica de esta concepción de la adicción es que muchas veces (a menudo en grupos) suelen participar repetidamente en videojuegos durante varias horas, lo que puede derivar en un severo deterioro o malestar clínico. Además, el abuso de estos videojuegos influye en el rendimiento escolar, las relaciones familiares, la vida diaria, el desarrollo emocional, sobretodo en jóvenes y niños que todavía no han desarrollado la corteza prefrontal (Hyun et al., 2015).

Por otro lado, Chóliz y Marco (2011) identificaron las dimensiones principales de la adicción a los videojuegos a partir de los criterios de trastornos por adicción y dificultades de control de impulsos:

- **Abstinencia:** representa la parte de mayor relevancia de la adicción a los videojuegos asociándose con el malestar que provoca tanto el interrumpirlos como el no poder usarlos. Asimismo, muestra que se juega para relevancia en del proceso de desarrollo de la adicción, puesto que evitar o escapar de la incomodidad es un reforzador negativo de gran poder en el comportamiento de juego que puede ser más complejo y doloroso en comparación de cuando se juega especialmente para lograr contingencias positivas o por placer.

- Abuso y tolerancia: manifiesta una de las particularidades con mayor significancia en el trastorno por adicciones. Comprende el consumir más cada vez con el fin de lograr los mismos propósitos que al principio, en otras palabras, la insatisfacción a pesar de jugar el mismo tiempo (o jugar los mismos videojuegos) que inicialmente le dio bienestar. Por otra parte, la tolerancia se encuentra ligada de forma directa al abuso, en la medida que para experimentar el mismo bienestar que en un principio, hay que aumentar el ritmo de juego.
- Problemas derivados del consumo excesivo: comprende los efectos nocivos de jugar en demasía, principalmente en las relaciones de carácter interpersonal (familiar y social), alterando los hábitos saludables y generando hábitos alimentarios inapropiados, falta de sueño, etc.
- Dificultad en el control: comprende tanto a la dificultad para abandonar el juego una vez que uno se encuentra sumido en él, como el deseo abrumador de iniciarlo.

Asimismo, se han determinado algunas características clínicas en la adicción a los videojuegos, asumiendo los mismos criterios empleados para diagnosticar la dependencia de sustancias, pero sustituyendo el uso de sustancias por el juego, la adicción a los videojuegos se caracterizaría por los siguientes criterios (Chóliz y Marco, 2011):

- Abstinencia: angustia emotiva que se suscita ante la interrupción del juego o cuando la persona lleva algún tiempo sin jugarlo.
- Tolerancia: necesidad de jugar un mayor tiempo, o mayor cantidad de juegos. El patrón de juego anterior no es suficiente.
- Deseo de abandonar el juego; sin embargo, no puede parar.
- El juego implica un tiempo mayor al que se planeó originalmente.
- Pasar demasiado tiempo en actividades vinculadas a los videojuegos que interrumpen las actividades diarias.
- Continuar con el juego sabiendo que les perjudicial para él.

- Abandonar otras actividades para seguir jugando.

Años más adelante, Álvarez (2013, citado por Corrales, 2019) refiere otras características problemáticas que distinguen a un adicto de los videojuegos:

- Mentir respecto el uso de los videojuegos: Suelen menospreciar la cantidad de tiempo que invierten en los juegos. Inventan excusas mintiendo acerca de la necesidad de usar la computadora con otros propósitos culturales, educativos, etc.
- Preocupación excesiva: La persona exhibe un particular desasosiego con los juegos cuando se encuentra lejos de estos. Suele mostrarse irritable, desinteresado en otros temas o actividades y con una actitud pendiente a los videojuegos.
- Falta de control: El sujeto no se siente con la capacidad de ejercer control sobre el tiempo que invierte en una consola o una Pc. En un principio es posible que tenga la intención de jugar 15 o 20 minutos y alarga este tiempo constantemente hasta pasar horas en el juego.
- Escondarse de situaciones o sentimientos incómodos o negativos: Ciertos sujetos utilizan los videojuegos como un refugio para evadir sus contrariedades cuando están frente a eventos o sentimientos incómodos, tales como malas calificaciones, discusiones, tristeza, etc.
- Impacto negativo en otros aspectos de la vida: El sujeto desatiende otros factores de su día a día, aislándose de manera progresiva tanto de sus familiares como de sus amigos, llegando incluso a descuidar su higiene personal e imagen.
- Pérdida de tiempo: El sujeto con adicción puede mantenerse frente al videojuego sin necesidad de estar dándole algún uso, probablemente a la espera de otros jugadores o que cargue.

- Actitud defensiva: Tienden a ponerse a la defensiva cuando se les increpa por el excesivo tiempo que invierten en los videojuegos. Una mala señal es la negación, en especial cuando el sujeto no muestra importancia al alejamiento de su entorno familiar y social.
- Sentimientos encontrados: Lo que en un principio generaba sentimientos eufóricos, se convierte en sentimientos de culpabilidad. El cual puede experimentarse a causa del tiempo excesivo que se le dedica al juego, o también debido a discusiones por reclamos de la familia cercana.
- Mal uso del dinero: Se tiende a invertir una desproporcionada suma de dinero en el juego, mediante la compra de artículos asociados a la consola o el pc, a sus videojuegos favoritos, etc.

A partir de lo que expone el autor, es posible colegir que las particularidades de los sujetos con adicción a los videojuegos son habitualmente dañinas llegando a afectar negativamente su estado emocional, especialmente a personas con características agresivas u otras. Asimismo, el deterioro del comportamiento social puede generar conflictos entre el jugador y los círculos que lo rodean (Corrales, 2019).

En lo referente a los modelos teóricos que explican la etiología de la adicción, destaca la teoría biopsicosocial, considerando aspectos biológicos, psicológicos y sociales. De esta manera, Griffiths (2005) plantea un modelo de componentes para la adicción desde una perspectiva biopsicosocial, incluyendo un conjunto de criterios para establecer la existencia de una dependencia a los videojuegos:

- Prominencia: se constituyen como lo más significativo y valioso para el individuo, provocando así, que sus pensamientos, emociones y comportamientos giren alrededor de los videojuegos.

- Cambio del estado de ánimo: son aquellas reacciones relativas que se producen debido al uso constante de los videojuegos, entre ellas están las sensaciones estimulantes y tranquilizantes.
- Tolerancia: se caracteriza por la necesidad y deseo que tiene el individuo por seguir jugando cada vez más, para que, de esta manera, pueda obtener los mismos efectos que le producían al inicio del consumo.
- Síntomas de abstinencia: son el grupo de consecuencias psicológicas y físicas que se originan a raíz del detenimiento de uso de videojuegos.
- Conflictos: son los problemas y dificultades que causa el uso desmedido de los videojuegos. Estos conflictos se dan al nivel personal, social, laboral, académico, familiar, etc.
- Recaídas: son aquellas conductas que propician a que el individuo vuelva a recaer a los patrones previos de consumo o dependencia a los videojuegos.

Otro modelo teórico es el aprendizaje social (Bandura, 1986, como se citó en Espada y González, 2021), el cual brinda un modelo explicativo relevante en la conducta adictiva. Señala que existen tres elementos que condicionan el comportamiento y que –a su vez- se interrelacionan: los factores personales (actitudes del sujeto, expectativas y conocimientos), los factores del entorno (influencia de otros, accesibilidad a la conducta problema y reglas sociales,) y los factores comportamentales (autoeficacia, practicas, habilidades).

Según esta teoría, la conducta es aprendida mediante el aprendizaje observacional, que consiste en la adquisición y ejecución de una conducta después de observar un modelo. Si los eventos consecuentes son positivos (refuerzo), la conducta tiende a ejecutarse; por el contrario, si estos eventos son negativos (castigo) la probabilidad de ocurrencia de dicha conducta se reduce (Espada y González, 2021).

La teoría del aprendizaje social, además de otros factores ambientales, sociales y personales, los comportamientos adictivos también pueden explicarse por la influencia del modelado y el refuerzo. Este comportamiento se desencadena por la injerencia de los pares y las familias, así como por los modelos a seguir y la experiencia directa en los medios de comunicación (Espada y González, 2021).

Respecto a los factores asociados a la adicción a los videojuegos se han reportado tres, siendo el primero el rol del videojuego, el género y la estructura familiar. En cuanto al rol que ejercen los videojuegos, Niño y Monsalve (2009; como se citó en Faya y González, 2020). afirman que el objetivo principal de estos es que el sujeto se involucre en el juego, haciéndole creer que es real y que está en ese mundo. Esta idea de realidad hace que el individuo se sumerja en los videojuegos como vía de escape de su realidad, obteniendo entretenimiento y diversión en este mundo. Esto conlleva a que sea mayor la necesidad de seguir jugando y que sea más adictivo. Por otro lado, el hecho de que el juego ocurra en tiempo real y más si es acompañado de forma virtual con otros jugadores, conlleva a que el usuario tenga la idea de querer seguir jugando con más frecuencia para no fracasar o atrasarse en el videojuego, impidiéndole de esta forma que realice pausas para la realización de sus deberes.

En cuanto al género, como señalan Rosenkranz et al. (2017), los hombres juegan más con los videojuegos a diferencia de las mujeres, independientemente de diversas particularidades de naturaleza sociodemográfica como la raza, la nacionalidad y la edad. Cuando se trata de adolescentes, es más probable que los niños jueguen videojuegos que los adolescentes, quienes conciben a los chats y las redes sociales como productos tecnológicos de mayor atracción.

Los niños no solo tienen mayor predisposición de usar videojuegos, sino que también tienden a usarlos por un mayor tiempo. En muchas referencias, los adolescentes y niños varones duplican el tiempo por día que pasan jugando, en comparación con las mujeres (Wearing et al., 2021) triplicando la incidencia esperada de adicción a los videojuegos (12% vs. 4.6%; 5% vs.1%) (Gentile et al., 2014). Griffiths & McLean (2017) informaron

que las discrepancias a causa del género podrían estar vinculadas con aspectos sociales. Por ejemplo, las mujeres no recibirán recompensas sociales como los hombres cuando jueguen videojuegos. Además, los videojuegos suelen estar diseñados por hombres para jugadores masculinos, y los hombres tienen mejores habilidades espaciales-visuales que las mujeres, por lo que están más inclinados a jugar videojuegos. Con todo, los estudios muestran que la cantidad de jugadoras se acrecienta anualmente.

En lo relacionado a la estructura familiar, los estudios de Rehbein y Baier (2013) han indicado que las familias monoparentales disponen de un elevado riesgo a desarrollar adicción a los videojuegos en jóvenes y niños. Esto debido a que las familias monoparentales carecen de los ingresos económicos necesarios para actividades de ocio alternativas y conciben mayor dificultad para inspeccionar convenientemente a sus hijos. Del mismo modo, la separación de los progenitores representa un elemento de alto riesgo que propicia este problema (Batthyány et al., 2009). Los jóvenes que suelen percibir un elevado nivel de perturbación familiar, cuentan con antecedentes de maltrato (Vadlin et al., 2015) y progenitores con antecedentes de desórdenes mentales, de acuerdo a otras indagaciones (Rikkens et al., 2016), asimismo tienen más probabilidades de desplegar dificultades con los videojuegos.

Asimismo, resulta importante analizar la etapa de la adolescencia, la cual comprende una fase determinante que abarca no únicamente a los afectados sino también a su entorno familiar, es por ello que se le concibe como una fase frágil. Cabe mencionar que en lo que respecta a los videojuegos, los adolescentes son el grupo más adictivo, cuyas consecuencias pueden representar diversas amenazas para su vida. Si no se controlan desde el principio, pueden caer en un círculo vicioso de dependencia de los videojuegos (Barrios y Pérez, 2018).

Al iniciar el estadio adolescente, la persona invierte demasiado tiempo en el uso de Internet y de los videojuegos, a diferencia de cualquier otra etapa de la vida. Es en este momento, donde se haya mayor disposición y vulnerabilidad para desencadenar una adicción hacia estos recursos tecnológicos comparado con otros grupos de edad (Vara, 2018).

Precisamente, <sup>3</sup> la Dirección de Adicciones del Instituto Nacional de Salud Mental “Honorio Delgado – Hideyo Noguchi” (2014), animó a los padres a mantener vigilados a

sus hijos en lo que respecta al acceso de los videojuegos, ya que estos podrían propiciar adicciones. Afirman que para mantener la salud mental en los niños se debe trabajar en la prevención de la adicción hacia los videojuegos, mediante una vigilancia por parte de los padres en el tiempo que invierten en su computadora, para evitar excedentes en juego multimedia, establecer una comunicación oportuna, horizontal, constantes, así como fomentar actividades recreativas, ocupacionales y físicas.

El mismo instituto, señaló que los sujetos con adicción a los videojuegos invierten muchas horas en sus computadoras, propiciando en ellos incomodidad, fatiga y errores en su acontecer diario, lo cual los mantienen en constante tensión llevándolos a desencadenar cuadros ansiosos y/o depresivos, disminuir sus actividades académicas, trastornos de conducta (coger dinero, mentir), faltar a clases poniendo en riesgo sus estudios. Y en algunos casos, comorbilidad con otra patología de índole psiquiátrico (trastorno de personalidad antisocial, cuadro psicótico, etc.), puede equivocar la fantasía del juego con la realidad, y expresar conductas agresivas que en circunstancias extremas podrían desencadenarse de forma fatal. Recalca también que los adultos jóvenes y adolescentes son los que sufren estas adicciones en mayor porcentaje, llegando a surgir a partir de los 9 años, no obstante, la edad promedio es 12 años.

Respecto a la segunda variable de estudio, la agresión es considerada una conducta específica, representa un fenómeno de amplio interés que ha desencadenado constantes debates por diferentes disciplinas de índole científico y social, como es el caso de la Psicología, en especial por su naturaleza y las características que la diferencia de otros constructos.

En este sentido, existen diferentes definiciones respecto a la agresión, puesto que, a lo largo de tiempo, numerosos autores han brindado aproximaciones conceptuales de este fenómeno. Así, Buss (1961, como se citó en Chung, et al., 2019) define a la agresión a partir del modelo conductual, presentándolo como una respuesta directa cuyo propósito máximo es el suministrar un estímulo que cause daño a otro. Este estímulo dañino puede manifestarse tanto de forma verbal o física.

Más adelante, Bandura (1982) refiere que la agresión representa una conducta destructiva y perjudicial de naturaleza inaceptable a nivel social, incluso, este autor sostiene que la agresión puede ser aprendida mediante la observación de recompensar a un sujeto con estas conductas.

Al comienzo de los 90's, Buss y Perry (1992) lo conciben como un tipo de respuesta permanente y constante ejercida para dañar a otros, exteriorizándose de forma verbal y física, acompañada de la hostilidad y la ira.

Por su parte, Myers (2004) describe a la agresión como aquella conducta verbal o físico que guarda la pretensión de lesionar o lastimar a otros, dicha conceptualización implica dos formas de agresión: instrumental y hostil, la primera se entiende como un medio para lograr otro objetivo, y la hostil está motivada por la ira y se lleva a cabo como un fin en sí mismo.

En los últimos años, Matalinares et al. (2012) definen a la agresión como una conducta mediante la cual un sujeto se propone causar dolor físico o daño a alguien que tenga la motivación de eludirlo. La agresividad es el resultado de la interacción de cognición, comportamientos y emociones desencadenados por estímulos que pueden provocar una resolución agresiva.

Así, la agresión se observa en diferentes sociedades y culturas, resultando una temática de interés para los profesionales en salud mental, prueba de ello son las múltiples indagaciones que han conseguido brindar una mayor comprensión de la conceptualización del constructo, y que han pretendido incentivar modelos explicativos. Entre ellos destaca el modelo etológico y biológico. Al respecto, el zoólogo y médico Konrad Lorenz (1978), es uno de los principales representantes, quien concibe a la agresión como un instinto, se considera un mecanismo natural el cual posibilita una conducta de procedencia biológica, hereditaria y originándose con la evolución filogenética. Incorpora la concepción de agresión intraespecífica para indicar una extensa variedad de conductas destructivas que han permitido sobrevivir a los seres más dotados; en este sentido, dicho instinto es parte del proceso de evolución, sin implicar un aspecto negativo y obedece a una función fundamental en la manutención de las especies. No obstante, el autor acepta que en ciertas situaciones se puede presentar en forma destructiva y disfuncional (Contini, 2015).

Siguiendo con este autor, en una investigación realizada con peces y ratas, la conducta agresiva se observó: cuando las ratas conocieron a otros que no pertenecían a la misma comunidad, en la defensa y cuidado de sus crías, cuando otro animal de su especie invadió su espacio (Contini, 2015).

En conclusión, este modelo busca vincular las áreas del cerebro que provocan la conducta agresiva yendo desde una etapa localizacionista a otra que enfatiza en complejos sistemas cerebrales involucrando distintas áreas, así el hipocampo se relaciona con la agresión. Asimismo, la fisiopatología ha encontrado una relación con los neurotransmisores, siendo los sistemas catecolaminérgicos y andrógenos, los que impulsan la conducta agresiva y los circuitos serotoninérgicos, la inhiben (Halsband & Barenbaum, 2008; como se citó en Corrales, 2019). De tal manera que la agresión es producto de una alteración en los neurotransmisores y de la genética.

Otro modelo teórico es el de la frustración-agresión propuesta por Dollard et al. (1939; como se citó en Sturmey, 2022), quienes describen a la agresividad como el resultado de un proceso emocional de frustración; es decir, cuando la persona se encuentra bloqueada u obstaculizada hacia la posibilidad de alcanzar o conseguir una meta se produce la conducta agresiva.

Las circunstancias de privación no siempre inducen una conducta agresiva, estas se producen cuando el individuo no consigue obtener el objetivo deseado. De esta forma, el tener la capacidad de tolerar la frustración representaría un componente esencial para que el individuo logre adaptarse en su entorno. Precisa que la intensidad tanto de la agresión como de la frustración son directamente proporcionales. La frustración anima a la agresión, sin embargo, esto se da en ciertas condiciones (Contini, 2015).

En resumen, el no satisfacer las necesidades básicas conlleva en los humanos, como en los animales, a desplegar conductas agresivas. Así, existen dos formas de agresividad: instrumental y emocional. La agresión instrumental es una conducta socialmente aprendida, aceptada o valorada, no necesariamente es producto de la frustración; se dice que la agresión emocional se da a causa de la ausencia de logros ante una situación esperada (Contini, 2015).

Otra teoría es la del <sup>1</sup> **déficit en el procesamiento de la información**. Así, la **Psicología Cognitiva** en la década de los 80's, permitió estudiar la conducta agresiva según la perspectiva del procesamiento de información, concluyendo que esta se produce a causa de un déficit en dicho procesamiento, que conlleva a una gestión inadecuada de los problemas de la vida cotidiana. Este modelo afirma que las estructuras o patrones de memoria socio-cognitiva particulares que proporcionan insumos para lograr un procesamiento específico de resolución de problemas se alojan en el individuo (Contini, 2015).

La conducta agresiva latente se genera en algunos individuos por el hecho de que existen procesos defectuosos en la información disponible que se encuentre en la memoria de largo plazo o en la búsqueda de estrategias apropiadas, los eventos sociales y las señales internas no están lo suficientemente codificadas para interpretar las situaciones de manera más cercana y precisa sobre el análisis de los eventos pasados como la resolución de las circunstancias específicas que les corresponden en el momento presente, lo que implica aplicar estrategias agresivas en la solución <sup>1</sup> **de sus problemas** (Pakaslahti, 2000; citado por Contini, 2015).

Por último, el **modelo de aprendizaje social** propuesto por el psicólogo Bandura, quien brinda una teoría que explica la agresión. Aquí se otorga mayor relevancia a las variables de naturaleza social a diferencia de otros modelos, argumentando un conjunto de principios de aprendizaje, los cuales se basan en investigaciones experimentales rigurosas. (Bandura y Walters, 1974; como se citó en Espada y González, 2021).

Así, Bandura refiere que en la adquisición del comportamiento agresivo interviene el rol que ejerce el aprendizaje observacional, la imitación y los patrones <sup>1</sup> **de recompensa en la adquisición de** conductas, consideradas **aceptables** por la sociedad, **o reprobados como la agresión**. De esta manera, el imitar es un componente notable del aprendizaje, es posible aprender observando el comportamiento de otro, incluso cuando el sujeto observador no ha recibido refuerzo, es decir no reproduce el modelo de comportamiento durante el proceso de adquisición. Permite que el aprendizaje se produzca mayoritariamente mediante el refuerzo, no obstante, la diferencia es que casi todos los comportamientos pueden ser adquiridos sin él, en otras palabras, mediante la observación, agregando el concepto de refuerzo vicario,

para describir que el sujeto observa la conducta del otro y sus consecuencias. Es ahí donde se presenta la distinción esencial con el conductismo y sostiene que el aprendizaje no solo se da mediante la experiencia directa y que agrega un mayor valor a los procesos cognitivos involucrados en el aprendizaje por observación (Bandura y Walters, 1974; como se citó en Esapada y González, 2021).

Walters, alumno de Bandura, desarrolló una investigación como sustento científico de la teoría de aprendizaje social, llamado “el muñeco bobo”, en el cual se colocaron a niños preescolares frente a un video donde una persona ejerce agresiones y golpes a un muñeco; posteriormente, los niños quedaban solos con un objeto similar, constatando el “modelamiento” su conducta según con las escenas que observaron previamente, agregando verbalizaciones y otras conductas igual de agresivas. Así, el aprendizaje no solo se produce por imitación, sino por observación, lo cual podría acelerarse con la presencia de modelos, que no imita mecánicamente, sino que induce consecuencias y reglas de su conducta. En definitiva, al observar el comportamiento de un modelo y al imitarlo, es posible que la persona adquiera respuestas que no poseía, o puede debilitar o fortalecer las que en la actualidad posee (Schultz y Schultz, 2010, citado por Contini, 2015).

En cuanto a las dimensiones de la agresividad, Matalinares et al. (2012) hizo un análisis de la psicometría del Inventario de Agresión de Buss y Perry (1992), adaptándolo al idioma español en el 2002 y distinguiendo cuatro dimensiones principales:

1. Agresión física: Todo comportamiento que implique empujones, golpes u otra reacción que se exprese de forma física a otro individuo propiciándole daño. Asimismo, este se da a causa del impacto contra el cuerpo de una persona o cosa.
2. Agresión verbal: Todo comportamiento verbal como burlas, amenazas, insultos, etc., presentándose en diferentes circunstancias, en las cuales la voz funciona como el medio, sin la presencia de contacto físico directo.
3. Hostilidad: Alude al juicio negativo respecto a las cosas y las personas, con frecuencia se presenta con una clara intención de lastimar o agredir, propiciando una actitud negativa. Esto surge cuando enunciamos que el otro nos desagrada,

esencialmente si anhelamos que ese individuo se haga daño. La persona hostil tiende a hacer valoraciones negativas del resto, expresando generalmente aversión o desprecio por muchos individuos.

4. Ira: Es una emoción esencial exteriorizada por un sujeto cuando este percibe obstáculos o impedimentos para satisfacer una necesidad o consolidar una meta. De igual forma, se considera un sentimiento creado por la creencia de haber experimentado un daño; por lo regular, no se enfoca en un objetivo en especial, más bien se refiere específicamente a una serie de emociones producidas por reacciones internas psicológicas y expresiones de naturaleza emocional involuntarias que surgen a través de la ocurrencia de un evento desagradable.

Estas cuatro dimensiones comprenden a tres elementos de la agresividad, de esta manera la agresión verbal y física dan lugar al componente instrumental, en otras palabras, el factor proactivo; la hostilidad se asocia con el elemento cognitivo, estimulando los procesos intencionales de atribución de significados, y la ira se vincula con el componente afectivo y emocional promoviendo ciertos sentimientos y conductas, y que al activarse sostiene y alimenta el comportamiento, superando el control voluntario (López et al., 2009; como se citó en Matalinares et al., 2012).

En cuanto a la formulación de hipótesis, se propuso como hipótesis general ( $H_g$ ): La adicción a los videojuegos se relaciona significativamente con la agresión en los adolescentes escolares de un centro educativo público de Villa El Salvador, 2021, e Hipótesis nula ( $H_0$ ): La adicción a los videojuegos no se relaciona significativamente con la agresión en los adolescentes escolares de un centro educativo público de Villa El Salvador, 2021. Continuando con las hipótesis específicas se consideraron ( $H_{e1}$ ): El componente abstinencia de la adicción a los videojuegos se relaciona significativamente con las sub-escalas de la agresión en los adolescentes escolares. ( $H_{e2}$ ): El componente abuso y tolerancia de la adicción a los videojuegos se relaciona significativamente con las sub-escalas de la agresión en adolescentes escolares. ( $H_{e3}$ ): El componente problemas ocasionados por los videojuegos de la adicción a los videojuegos se relaciona significativamente con las sub-escalas de la agresión en los adolescentes escolares. ( $H_{e4}$ ): El componente dificultad de control de la adicción a los videojuegos se relaciona significativamente con las sub-escalas de la agresión

en los adolescentes escolares. (H<sub>e5</sub>): <sup>2</sup> La adicción a los videojuegos se relaciona significativamente con la agresión en función al sexo de los adolescentes escolares.

## **II. METODOLOGÍA**

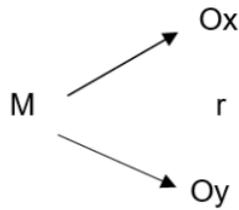
### **2.1. Enfoque, tipo**

Corresponde al enfoque cuantitativo puesto que se centra en el análisis de datos en función de su cuantificación, utilizando fórmulas estadísticas para sus propósitos. Asimismo, es un estudio de tipo básica, puesto que de acuerdo con Hernández y Mendoza (2018), estas investigaciones se orientan a la búsqueda de conocimientos novedosos mediante la recopilación de información acerca de un aspecto de la realidad con el propósito de incrementar el acervo científico y el descubrimiento de principios y leyes.

El método considerado es hipotético – deductivo, el cual consiste en un procedimiento que parte de algunas afirmaciones como hipótesis para refutarlas o falsearlas y sacar en base a ellas conclusiones, las cuales son confrontadas con la realidad (Hernández y Mendoza, 2018)

### **2.2. Diseño de investigación**

Asimismo, el diseño corresponde al no experimental y transversal, conceptualizándose como el estudio que puede realizarse sin necesidad de manipular deliberadamente las variables a analizar. En otras palabras “en estos estudios no se distinguen las variables en dependientes o independientes ya que no se produce una manipulación sobre ellas que cause algún efecto sobre otra, por el contrario, el investigador solo observa los fenómenos que suceden en la naturaleza” (Hernández y Mendoza, 2018, p. 89). Asimismo, sigue un diseño correlacional ya que busca comprender el vínculo o asociación entre dos o más variables o categorías en un entorno particular o muestra. “Al tratarse de una muestra de individuos, el investigador observa los fenómenos que desea asociar, para posteriormente correlacionarlos usando técnicas de alcance estadístico” (Hernández y Mendoza, 2018, p. 76). En este sentido, en el presente estudio se busca indagar la vinculación que pueda existir entre la adicción a los videojuegos y la agresión en adolescentes de un centro educativo. Así, se presenta a continuación el siguiente diagrama:



En donde:

M = Adolescentes de un centro educativo

Ox = Adicción a los videojuegos

Oy = Agresión

r = Correlación

### 2.3. Población, muestra y muestreo

La población se conformó por 650 estudiantes de educación secundaria de ambos sexos, del 1° al 5° grado, considerando edades entre 12 a 16 años, y que se encuentran matriculados en la Institución Educativa Pública “Fe y Alegría 17”, que corresponde a la UGEL 01 “San Juan de Miraflores” ubicada en la localidad de Villa El Salvador en Lima Sur. En la tabla 1 se aprecia la distribución de la población total de acuerdo al grado escolar y sexo.

Tabla 1

*Distribución de la población según grado escolar y sexo*

Grado escolar	Sexo	
	H	M
1° grado	71	62
2° grado	60	65
3° grado	76	62
4° grado	58	70
5° grado	67	59

Sub-total	332	318
Total	650	

---

Así, la muestra representativa se constituyó con 242 adolescentes de primero a quinto grado de educación secundaria; el tamaño de la muestra se determinó utilizando una fórmula de tamaño de muestra, asumiendo un margen de error del 5% y un nivel de confianza del 95%. Asimismo, se consideró el muestreo intencional para constituir la muestra, puesto que la selección de los 242 escolares se realizó en función de la accesibilidad y disponibilidad de cada uno de ellos en ser parte de la investigación.

En este sentido, para seleccionar la muestra se consideraron criterios de inclusión y exclusión. Los primeros comprenden a educandos matriculados en la Institución Educativa Pública “Fe y Alegría 17”, cuyas edades estén entre los 12 a 16 años y que hayan completado todas las preguntas del formulario. Los criterios de exclusión consideran al educando que no haya completado todas las preguntas del formulario y que manifiesten alguna discapacidad física o sensorial.

En cuanto a las variables de análisis, la adicción a los videojuegos se estudió desde lo propuesto por Chóliz y Marco (2011), quienes la describen como el uso compulsivo o excesivo de la misma, que interfiere negativamente con las actividades diarias del sujeto y su vida personal. Operacionalmente se consideran los puntajes que los participantes obtengan en el “Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco (2011)”. Así, esta variable presenta como dimensiones a la abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos, dificultad de control; los cuales reúnen como indicadores a el malestar e irritación por no jugar, el incremento progresivo del uso de los videojuegos, el uso de estos para sentirse bien, para aliviar los problemas, patrones inadecuados de comida, perturbación de hábitos saludables, falta de sueño, problemas en las relaciones interpersonales, dificultad para dejar de jugar, uso excesivo de los videojuegos.

En la variable agresividad, se consideró lo postulado por Buss y Peery (1992), quienes expresan que es una respuesta en la que se entregan estímulos dañinos a otros organismos,

reconociéndose uno mismo como parte de la personalidad, un tipo de respuesta omnipresente y constante, la cual operacionalmente se basa en los puntajes obtenidos por los participantes en el “Cuestionario de Agresión de Buss y Perry”. Sus dimensiones comprenden a la agresión física, agresión verbal, ira y hostilidad; las cuales, a su vez, presentan los siguientes indicadores: empujar, golpear a otros, patear, amenazar y burlarse de otros, insultar, gritar, enojo, sentimientos de injusticia, percepción negativa y emoción adversa.

#### 2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

La encuesta representó la técnica de investigación, mediante dos pruebas psicométricas. La encuesta se considera por Hernández y Mendoza (2018) como técnica de recopilación de información mediante la cual se interroga a los sujetos con el propósito de conseguir sistemáticamente medidas de los constructos provenientes de un problema de investigación construido previamente” (p.8).

El primer instrumento corresponde al “<sup>1</sup>Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)”, el cual fue creado por Chóliz y Marco (2011) considerando los criterios del “Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales (DSM-IV)” de la sección de adicción a sustancias. Utiliza una escala ordinal, cuyas puntuaciones oscilan entre 0 y 4. Sus alternativas de respuestas son: “totalmente de acuerdo”, “un poco de acuerdo”, “neutral”, “un poco en desacuerdo” y “totalmente en desacuerdo”. Fueron 55 ítems que inicialmente comprendía el instrumento; después de ser sometidos a validación por jueces, se redujo a 32 ítems y una vez efectuado el análisis psicométrico quedaron 25 ítems que componen la versión final de la escala TDV.

Respecto a sus propiedades psicométricas, la validez de constructo fue determinada con el método de extracción factorial y de Componentes Principales, y además del método de Normalización Promax para realizar la rotación con un valor Kappa = 4. Se rechazó <sup>1</sup>la hipótesis de que las variables manejadas dentro del análisis no presentan correlación en la población de la que se extrajo la muestra, una vez que se realizó el contraste de esfericidad de Bartlett ( $X^2(300) = 5619.406$ ;  $p < 0.001$ ). Del mismo modo, el índice de ajuste muestral de Kaiser-Meyer-Olkin ( $KMO = 0.95$ ) enseñó que la matriz de correlación se encuentra apta para la investigación.

Fueron en total cuatro los factores extraídos del análisis factorial, al primer factor se lo llamo “Abstinencia”, explicando el 40.43% de la varianza, que incluye los ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25 del test definitivo. Este factor hace alusión al malestar que experimenta la persona cuando no pueden usar los videojuegos, ya sea con el fin de apaciguar sus problemas psicológicos u otros motivos. El siguiente factor se llamó “Abuso y tolerancia”, que explico el 5.49% de la varianza, constituido por los ítems: 1, 5, 8, 9 y 12; dicho factor hace mencionen al acto de jugar de forma progresiva llegando a convertirse a ser excesivo. Problemas ocasionados por los videojuegos fue el tercer factor, que explico el 4.19% de la varianza, que incluye los ítems: 16, 17, 19 y 23. El último factor se denominó “Dificultad en el control”, que explico el 4.00% de la varianza, que incluyo los ítems: 2, 15, 18, 20, 22 y 24; el mencionado factor describe las dificultades para dejar de jugar, aunque no sea funcional ni adecuado hacer en la situación o momento (Chóliz y Marco, 2011).

Asimismo, Salas-Blas, et al. (2017), realizaron la verificación de validez de constructo a través del análisis factorial confirmatorio. Este análisis realizado incluyó dos modelos: el primer modelo muestra la existencia de un único factor porque la totalidad de los ítems se encuentran fuertemente correlacionados; y el segundo, que buscaba específicamente establecer la existencia de los cuatro factores reportados por Chóliz y Marco (2011). Los resultados indicaron que el modelo unidimensional que proponía la existencia de un factor principal y común en el que los ítems pueden unificarse (dependencia a videojuegos), fue satisfactorio, al igual que el modelo oblicuo que propone la presencia de distintos factores, donde se observaron valores entre 0.8 y 0.97.

En cuanto a la confiabilidad, se inició con un cuestionario que incluía 55 ítems, que se desarrolló de acuerdo con los criterios de dependencia de sustancias y la dificultad del control de impulsos; se seleccionó los elementos de mayor representatividad en la adicción a los videojuegos. Luego de un proceso de validación transversal por medio de jueces expertos se conformó un cuestionario de 32 ítems, el cual se aplicó a 621 participantes para analizar la confiabilidad a través de técnicas de análisis de consistencia interna (Chóliz y Marco, 2011).

El alfa de Cronbach para el acumulado de 32 ítems fue de 0.93. Teniendo en cuenta el índice de homogeneidad corregido y el alfa de Cronbach al eliminar un ítem, se eliminaron los reactivos 4, 6, 21, 17, 26 y 31 porque la correlación que presentan estos ítems es débil (menor a 0.5) con el cuestionario general. El omitir estos ítems influye levemente en la coherencia interna de la escala e incluso la incrementa; de tal forma que los resultados finales para todo el cuestionario dieron un coeficiente alfa de Cronbach de 0.94, en base a las sub-escalas, los problemas ocasionados por los videojuegos recibieron un alfa de 0.79, con abuso y la tolerancia fue 0.78, con abstinencia el valor alfa fue 0.89 y finalmente, para la dificultad de la dimensión control, el coeficiente alfa fue de 0.68 (Chóliz y Marco, 2011).

Salas-Blas, et al. (2017) estiman la confiabilidad mediante consistencia interna utilizando el coeficiente alfa ( $\alpha$ ) y sus intervalos de confianza. Los coeficientes  $\alpha$  obtenidos para la muestra 1 fue de 0.951 (IC 95%:0.943 – 0.958) y para la muestra 2 fue de 0.938 (IC 95%: 0.921 - 0.954). Del mismo modo, se procedió al cálculo del coeficiente omega ( $\omega$ ) para la muestra 1, consiguiendo un valor de 0.96 y para la muestra 2, se logró un valor de 0.94, señalando elevada varianza confiable, puesto que son altamente semejantes a lo calculado con el coeficiente  $\alpha$ . De esta manera, se afirmó que este test cuenta con adecuados índices de confiabilidad.

Asimismo, para fines de la investigación se realizó un análisis de confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach con las respuestas obtenidas por la muestra de estudio. Como se evidencia, se obtuvo un coeficiente igual a ,945 para la escala total y valores entre ,787 y ,885 para las dimensiones del instrumento. Estos índices permiten afirmar que la escala total y sus dimensiones evidencian una confiabilidad óptima.

Tabla 2

*Análisis de confiabilidad del Test de Dependencia a Videojuegos y sus dimensiones*

	Alfa de Cronbach	Nº de elementos
Escala total	,945	25
Dimensión		
1 Abstinencia	,885	10
Abuso y tolerancia	,807	5
Problemas ocasionados por los videojuegos	,787	4
Dificultad de control	,795	6

El segundo instrumento aplicado corresponde al “Cuestionario de Agresión (CA)”, el cual fue implantado por Buss y Perry en 1992 en los Estados Unidos, que mide la conducta agresiva en adolescentes y jóvenes. En el 2002, se realizó su traducción al español por Andreu, Peña y Graña. Posteriormente, su adaptación psicométrica en población peruana se realizó con Matalinares, et al. (2012), quien utilizó una sub-población de 3,632 adolescentes de diferentes instituciones alrededor del país. Por su parte, Tintaya (2017) revisó y comprobó las propiedades psicométricas del instrumento, el cual se compone de cuatro dimensiones: hostilidad, ira, agresión verbal y agresión física. Su ámbito de aplicación es el educativo y clínico.

Matalinares, et al. (2012) confirmaron la validez del diseño a través de un análisis factorial investigativo, que facilitó revisar la estructura de los principales factores con el método de componentes principales. El resultado mostró un componente mayoritario (agresión) que explicó el 60.819% de la varianza total acumulada, evidenciando una estructura formada por un solo factor de cuatro componentes. Tintaya (2017) comprobó la validez de contenido a través del cálculo de la V de Aiken, con valores de .80 y .10 para los ítems, demostrando así la validez de la prueba. Se constató también la validez de constructo valiéndose del análisis factoriales confirmatorio, donde se conforman por 4 factores que explican el 62.742 % de la varianza cuyas cargas factoriales son menores a 0.720 y superiores a 0.322” (p. 79).

En cuanto a su confiabilidad, Matalinares, et al. (2012), la verificaron con el método de consistencia interna u homogeneidad en su medición, con base en el coeficiente alfa de Cronbach. Para la escala completa, se obtuvo un coeficiente de confiabilidad alto ( $\alpha = 0.836$ ); no obstante, en el caso de las sub-escalas, fueron menores: sub-escala hostilidad ( $\alpha = 0.650$ ), la sub-escala de la ira ( $\alpha = 0.552$ ), la sub-escala de agresión verbal ( $\alpha = 0.565$ ) y la agresión física ( $\alpha = 0.683$ ). Asimismo, Tintaya (2017) comprobó la confiabilidad usando el coeficiente de alfa de Cronbach para la escala total, siendo el valor igual a 0.814, considerándose un grado elevado y aceptable. De igual forma, se aplicó a la prueba el método de estabilidad o test –retest; el coeficiente de correlación conseguido fue de 0.932, considerándose un valor elevado, aceptable y de mucha estabilidad en el tiempo.

Para establecer la confiabilidad del instrumento en este estudio, se valoró sus índices de consistencia interna mediante el análisis de Alfa de Cronbach en las respuestas de los participantes de la investigación, obteniendo un valor de ,913 lo cual implica una confiabilidad óptima para la escala total; de igual forma, en la dimensiones que la componen, se evidencia valores entre ,787 y ,808, con lo cual se puede afirmar que tanto la escala total y sus dimensiones presentan índices favorables de confiabilidad.

Tabla 3

*Análisis de confiabilidad del Cuestionario de Agresión y sus dimensiones*

	Alfa de Cronbach	Nº de elementos
Escala total	,913	29
Dimensión		
Agresión física	,787	9
Agresión verbal	,733	5
Ira	,732	7
Hostilidad	,808	8

**2.5. Técnicas de procedimiento y análisis de la información**

Se procedió a la recolección de información mediante formularios virtuales de google una vez brindada la autorización formal de la directora de la Institución Educativa Pública “Fe y Alegría 17”. El tiempo promedio de aplicación virtual es de 25 minutos. Estos formularios fueron compartidos de forma individual a los estudiantes que voluntariamente aceptaron colaborar con el estudio, mediante la firma de los padres en el consentimiento informado. Así mismo se utilizó el “Programa Estadístico para las Ciencias Sociales (SPSS)” versión 25 en español, y se calcularon las frecuencias y porcentajes exponiéndose a través de tabla y gráficas. Esto permitió comprender cómo se comportan los datos de cada variable. Para establecer la distribución normal de los puntajes, se aplicó la prueba de Kolmogorov – Smirnov (K – S), cuyos resultados justifican el análisis de los datos con estadística inferencial no paramétrica, de manera pertinente para la contrastación de hipótesis. Así, se analizó la correlación entre las variables mediante la aplicación del coeficiente de Spearman.

#### **4** **2.6. Aspectos éticos en investigación**

La indagación se ajustó a los criterios determinados por el Código de Ética en Investigación de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”. Se respetó la autoría de la información bibliográfica utilizada en esta investigación, refiriéndose a los autores y sus respectivos datos en las citas correspondientes.

Asimismo, se consideró al artículo número 81 y 87 del “Código de Ética y Deontología del Colegio de Psicólogos del Perú”, la cual describe que el investigador está obligado de informar a los participantes todas las implicancias que atañen al estudio, resguardando el bienestar y la dignidad de los participantes, siendo la información que se obtenga del estudio confidencial. Considerando los artículos señalados, la presente investigación informará a todos los participantes quienes conforman la unidad de análisis sobre cómo se realizó el proceso de investigación.

### 3. RESULTADOS

Tabla 4

**1**  
*Frecuencias y porcentajes de los grados de adicción a los videojuegos*

Grados	fi	%
Uso normal	64	26.4
Leve	60	24.8
Moderada	61	25.2
Grave	57	23.6
Total	242	100.0

En la tabla 4 se contempla que, de la muestra total de jóvenes escolares, el 26.4% (64) obtuvieron un grado uso normal de los videojuegos, seguido de un 25.2% (61) que alcanzaron un grado moderado de adicción, el 24.8% (60) lograron un grado leve de adicción, y el 23.6% (57) se posicionaron en el grado grave de adicción.

En síntesis, se encontró que el 48,8% (118) de los participantes obtuvieron un grado moderado y severo de adicción a los videojuegos.

Tabla 5

*Frecuencias y porcentajes de los grados de agresión*

Grados	fi	%
Muy bajo	54	22.3
Bajo	85	35.1
Promedio	54	22.3
Alto	42	17.4
Muy alto	7	2.9
Total	242	100.0

En la tabla 5 se contempla que, de la muestra total de jóvenes escolares, el 35.1% (85) presentó un grado bajo de agresión, el 22.3% (54) consiguieron tanto un grado muy bajo como un grado promedio, el 17.4% (42) lograron un grado alto, y el 2.9% (7) se ubicaron en un grado muy alto.

En suma, se encontró que el 20,3% (49) de los adolescentes escolares encuestados obtuvieron un grado alto y muy alto de agresión.

Tabla 6

Análisis de <sup>1</sup> la distribución normal de los puntajes de adicción a los videojuegos y agresión en la muestra total ( $n = 242$ )

	M	D.E.	Z de Kolmogorov-Smirnov	$p$
Adicción a los videojuegos	27.10	18.333	.070	.000
Agresión	65.63	17.865	.055	.069

En la tabla 6, se muestra el cálculo de las medidas descriptivas de cada variable; <sup>3</sup> para el caso de adicción a los videojuegos se evidenció <sup>1</sup> una media igual a 27.10, con una desviación estándar de 18.333; por su parte, la agresión alcanzó <sup>1</sup> una media de 65.63, con una desviación estándar de 17.865. Del mismo modo, se realizó el análisis de bondad de ajuste de la distribución normal de los puntajes de cada variable, ejecutado mediante la prueba Z de Kolmogorov – Smirnov, dando como resultado un valor de significancia ( $p = 0.069$ ) para <sup>1</sup> agresión fue mayor al valor teórico de contraste ( $p > 0.05$ ) demostrando <sup>1</sup> que sus puntajes se acercan a la distribución normal alrededor de la media; no obstante, <sup>1</sup> los puntajes de la variable <sup>1</sup> adicción a los videojuegos no se aproximan a una distribución normal alrededor de la media al conseguir un valor de significancia ( $p = 0.000$ ) menor al valor teórico de contraste ( $p < 0.05$ ).

En conclusión, la estadística inferencial relevante para examinar las relaciones entre variables, así como sus sub-escalas, fue la prueba de correlación de rangos “rho” de Spearman.

Tabla 7

*Medida de correlación entre adicción a los videojuegos y agresión*

		Agresión
	rho	.351
Adicción a los videojuegos	<i>p</i>	.000
	n	242

*Nota:  $p < 0.05$*

La tabla 7, muestra que la variable adicción a los videojuegos presentó una correlación de tipo directa, de intensidad baja y estadísticamente significativa ( $\rho = 0.351$ ;  $p = 0.000$ ), con la variable agresión. Es decir, a mayor presencia de adicción a los videojuegos, mayor es la presencia de agresión en los estudiantes del 2° al 5° grado de secundaria del centro educativo público “Fe y Alegría 17”. Por lo cual, se acepta la hipótesis general.

Tabla 8

Medidas de correlación entre el componente abstinencia de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de agresión

		Agresión verbal	Agresión física	Ira	Hostilidad
Abstinencia	rho	.343	.346	.358	.298
	p	.000	.000	.000	.000
	n	242	242	242	242

Nota:  $p < 0.05$

En la tabla 8, se contempla que el componente abstinencia obtuvo una correlación de tipo directa, de intensidad baja y estadísticamente significativa con las sub-escalas agresión verbal (rho = 0.343;  $p = 0.000$ ), agresión física (rho = 0.346;  $p = 0.000$ ), ira (rho = 0.358;  $p = 0.000$ ) y hostilidad (rho = 0.298;  $p = 0.000$ ). Es decir, a mayor presencia de abstinencia hacia los videojuegos, mayor es la presencia de agresión verbal, agresión física, hostilidad e ira en los estudiantes del 2° al 5° grado de secundaria de la institución educativa pública “Fe y Alegría 17”. Por ende, se acepta la hipótesis específica alternativa.

Tabla 9

Medidas de correlación entre el componente abuso y tolerancia de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de agresión

		Agresión verbal	Agresión física	Ira	Hostilidad
Abuso y tolerancia	rho	.215	.179	.187	.160
	p	.001	.005	.004	.012
	n	242	242	242	242

Nota:  $p < 0.01$ ;  $p < 0.05$

En la tabla 9, se contempla que el componente abuso y tolerancia <sup>5</sup> obtuvo una correlación de tipo directa, de intensidad baja y estadísticamente significativa con la sub-escala agresión verbal ( $\rho = 0.215$ ;  $p = 0.001$ ); y una correlación <sup>5</sup> de intensidad muy baja y estadísticamente significativa con las sub-escalas agresión física ( $\rho = 0.179$ ;  $p = 0.005$ ), ira ( $\rho = 0.187$ ;  $p = 0.004$ ) y hostilidad ( $\rho = 0.160$ ;  $p = 0.012$ ). En otros términos, <sup>3</sup> a mayor presencia de abuso y tolerancia hacia los videojuegos, mayor es la agresión verbal, agresión física, hostilidad e ira en los estudiantes del 2° y 5° grado de secundaria de la institución educativa pública “Fe y Alegría 17”. <sup>1</sup> Por ende, se acepta la hipótesis específica alternativa.

Tabla 10

Medidas de correlación entre el componente problemas ocasionados por los videojuegos de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de agresión

		Agresión verbal	Agresión física	Ira	Hostilidad
Problemas ocasionados por los videojuegos	rho	.304	.277	.264	.183
	p	.000	.000	.000	.004
	n	242	242	242	242

Nota:  $p < 0.05$

En la tabla 10, se contempla que el componente problemas ocasionados por los videojuegos obtuvo una correlación de tipo directa, de intensidad baja y estadísticamente significativa con las sub-escalas agresión verbal ( $\rho = 0.304$ ;  $p = 0.000$ ), agresión física ( $\rho = 0.277$ ;  $p = 0.000$ ) e ira ( $\rho = 0.264$ ;  $p = 0.000$ ); y una correlación de intensidad muy baja y estadísticamente significativa con la sub-escala hostilidad ( $\rho = 0.183$ ;  $p = 0.004$ ). En otras palabras, a mayores problemas ocasionados por los videojuegos, mayor es la presencia de agresión verbal, agresión física, hostilidad e ira en los escolares del 2° y 5° grado de secundaria del centro educativo público “Fe y Alegría 17”.

Tabla 11

Medidas de correlación entre el componente dificultad de control <sup>1</sup> de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de agresión

		Agresión verbal	Agresión física	Ira	Hostilidad
Dificultad de control	rho	.320	.283	.269	.184
	p	.000	.001	.000	.004
	n	242	242	242	242

Nota:  $p < 0.01$ ;  $p < 0.001$ .

Continuando con la tabla 11, se observa que el componente dificultad de control <sup>5</sup> obtuvo una correlación de tipo directa, de intensidad baja y estadísticamente significativa con las sub-escalas agresión verbal (rho = 0.320;  $p = 0.000$ ), agresión física (rho = 0.283;  $p = 0.001$ ) e ira (rho = 0.269;  $p = 0.000$ ); una correlación <sup>5</sup> de intensidad muy baja y estadísticamente significativa con la sub-escala hostilidad (rho = 0.183;  $p = 0.004$ ). En pocas palabras, a mayor dificultad de control del uso de videojuegos, mayor será la agresión verbal, agresión física, hostilidad e ira en los estudiantes del 2° y 5° grado de secundaria de la institución educativa pública “Fe y Alegría 17”. <sup>1</sup> Por ende, se acepta la hipótesis específica alternativa.

Tabla 12

Medida de correlación entre <sup>2</sup> adicción a los videojuegos y agresión en función al sexo

	Agresión			
	Hombre (n = 160)		Mujer (n = 82)	
	rho	p	rho	p
Adicción a los videojuegos	.459	.000	.401	.000

Nota:  $p < 0.001$

La tabla 12, revela que para la sub-muestra de hombres la variable adicción a los videojuegos mostró una correlación de tipo directa, de intensidad moderada y altamente significativa ( $\rho = 0.459$ ;  $p = 0.000$ ) con la variable agresión; de tal manera que, a mayor presencia de adicción a los videojuegos, mayor agresión en los varones. En la sub-muestra de mujeres, la variable <sup>1</sup> adicción a los videojuegos también reveló una correlación directa, de intensidad moderada y significativa ( $\rho = 0.401$ ;  $p = 0.000$ ); por tanto, a mayor presencia de adicción a los videojuegos, mayor presencia de agresión en las mujeres. Es así que, se acepta la hipótesis específica alternativa.

#### 4. DISCUSIÓN

Los resultados encontrados, teniendo en cuenta al objetivo general “establecer la relación que existe entre adicción a los videojuegos y agresión en adolescentes escolares de un centro educativo público de Villa El Salvador”, evidenciaron una correlación estadísticamente significativa, de tipo directa y de intensidad baja ( $\rho = 0.351$ ;  $p = .000$ ) entre adicción a los videojuegos y agresión, reflejando que los educandos que evidencian una adicción con los juegos online tienen una relación directa con las conductas agresivas que manifiestan en determinados contexto.

Estos corolarios se aproximan a lo encontrado por Faya y González (2020), quienes encontraron una correlación moderada y directa entre adicción a los videojuegos y agresividad ( $\rho=0.428$ ;  $p<.001$ ) en estudiantes de dos centros educativos públicos de varones de la ciudad de Trujillo. Al mismo tiempo, Guevara (2020) al evaluar un grupo de adolescentes de un plantel educativo privado de la localidad Pimentel, en Chiclayo, precisó que la dependencia a los videojuegos y agresión guarda una correlación significativa, de grado alto y directa entre adicción a los videojuegos y agresividad ( $r = 0.777$ ;  $p = .01$ ); es decir, a mayor consumo de videojuegos, mayores niveles de agresión. Del mismo modo, Remigio (2017) reportó la existencia de una correlación directa y significativa entre adicción a los videojuegos y conducta agresiva en adolescentes escolares de dos centros educativos públicos ubicados en el distrito de Los Olivos.

Con estos resultados se afirma que la dependencia a los videojuegos sí contribuye de forma favorable con las conductas agresivas. Así, Chirinos (2019) expresa que la dependencia a los videojuegos se puede considerar como una droga virtual que suele relacionarse con la agresión, puesto que cuando la persona hace uso excesivamente los videojuegos se aleja del mundo real, llegando a presentar con más intensidad sus conductas agresivas. Por otro parte, Anderson et al. (2017) al evaluar adolescentes en Australia, China, Alemania, Estados Unidos y otros países, encontraron que la exposición a medios violentos, incluida la televisión, las películas y videojuegos, se relacionaron positivamente con la agresión de los adolescentes, lo que manifiesta una coherencia intercultural.

En referencia al objetivo específico uno, “identificar el grado de adicción a los videojuegos que existe en los adolescentes escolares”, los resultados revelan que el 26.4% (64) de escolares de secundaria obtuvieron un grado uso normal de los videojuegos, seguido de un 25.2% (61) que alcanzaron un grado moderado de adicción, el 24.8% (60) lograron un grado leve de adicción, y el 23.6% (57) se posicionaron en el grado grave de adicción. Sin embargo, Faya y González (2020) evidenciaron que el 50% lograron un grado moderado de adicción a los videojuegos, mientras que Remigio (2017) encontró que 97% de adolescentes escolares de la ciudad de Los Olivos, evidenciaron niveles de abuso con respecto al uso de los videojuegos. Por lo que se refiere al estudio de Valle (2019) reportó que el 66.5% de los adolescentes de una institución de San Juan de Lurigancho hace uso de los videojuegos. No obstante, Sánchez y Silveira (2019) hallaron que el 42.5% (79) de los jóvenes de un plantel público del Estado de Campeche en México, refiere no depender de los videojuegos, en otros términos, lo usan a modo de pasatiempo.

Dichas discrepancias, podrían ser explicadas desde el papel que desempeña la sociedad en el uso de los videojuegos; en otras palabras, si el adolescente se rodea de una sociedad donde existe un uso permisivo y frecuente de los videojuegos y no se aplica alguna medida de control, puede aumentar el riesgo de dependencia a los videojuegos online (Marco, 2013). Asimismo, cabe señalar que el uso excesivo que haga el adolescente de los videojuegos, no es el problema, viene a ser la relación de dependencia que conlleva a un deterioro en las relaciones interpersonales, provocando un déficit en el control del sujeto en sus propias actividades diarias (Chóliz, 2011).

En relación al objetivo específico dos, “identificar el grado de la agresión que existe en los adolescentes escolares”, los resultados muestran que el 35.1% (85) obtuvieron un grado bajo de agresión, el 22.3% (54) consiguieron tanto un grado muy bajo como un grado promedio, el 17.4% (42) lograron un grado alto, y el 2.9% (7) se ubicaron en un grado muy alto. Simultáneamente, Vara (2018) en una muestra de estudiantes adolescentes de Villa María del Triunfo encontró que el 26.8% obtuvieron un nivel bajo de agresión, el 32.4% un nivel promedio, el 29.7% obtuvieron un nivel alto y muy alto. No obstante, Remigio (2017) en su estudio de una muestra de estudiantes adolescentes mostró que 32% de estudiantes evidenció niveles elevados vinculados a conductas agresivas. Empleando las palabras de Osorio (2013), en la adolescencia, los individuos sufren de cambios físicos y emocionales,

los cuales muchas veces provocan que los adolescentes presenten otras dificultades o incrementen ciertas conductas, como lo es la agresión. Asimismo, la investigación se realizó durante la pandemia por COVID-19, ante la cual, se han adoptado diversas medidas políticas para salvaguardar la salud de los ciudadanos, siendo el aislamiento social el más importante.

Respecto al objetivo específico tres, “describir la relación que existe entre el componente abstinencia de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de la agresión en adolescentes escolares”, los resultados expuestos mostraron que la dimensión abstinencia halló una correlación de tipo directa, de intensidad baja y estadísticamente significativa con las sub-escalas agresión verbal ( $\rho = 0.343$ ;  $p = 0.000$ ), agresión física ( $\rho = 0.346$ ;  $p = 0.000$ ), ira ( $\rho = 0.358$ ;  $p = 0.000$ ) y hostilidad ( $\rho = 0.298$ ;  $p = 0.000$ ). Estos datos se aproximan al estudio de Faya y González (2020), en donde encontró una correlación moderada, directa y altamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión agresión física ( $\rho = 0.420$ ), agresión verbal ( $\rho = 0.373$ ), y hostilidad ( $\rho = 0.265$ ) e ira ( $\rho = 0.394$ ). Pero discrepa de lo reportado por, Valle (2019) al no obtener correlaciones significativas ( $p > .05$ ) entre las dimensiones de la agresividad: agresión verbal, agresión física, tolerancia e ira, con la adicción a los videojuegos. Lo cual podría explicarse, por el hecho de haber utilizado como instrumento la Escala de Adicción a los Videojuegos de Aquiles de Mendoza. De esta forma, Sandoval (2020) da a conocer que la abstinencia a los videojuegos suele asociarse con la agresión física, puesto que, el sujeto al no diferenciar el mundo real del mundo virtual, tiende a copiar con más facilidad las conductas corporales del juego en su vida diaria.

En cuanto al objetivo específico cuatro, “describir la relación que existe entre el componente abuso y tolerancia de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de la agresión en adolescentes escolares”, los resultados mostraron que la dimensión abuso y tolerancia obtuvo una correlación directa, de intensidad baja y estadísticamente significativa con la sub-escala agresión verbal ( $\rho = 0.215$ ;  $p = 0.001$ ); y una correlación de intensidad muy baja y estadísticamente significativa con las sub-escalas agresión física ( $\rho = 0.179$ ;  $p = 0.005$ ), ira ( $\rho = 0.187$ ;  $p = 0.004$ ) y hostilidad ( $\rho = 0.160$ ;  $p = 0.012$ ). Estos datos se asemejan al estudio de Faya y González (2020), en donde encontraron una correlación directa, moderada y altamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión agresión física ( $\rho = 0.420$ ), agresión verbal ( $\rho = 0.373$ ), hostilidad ( $\rho =$

0.265) e ira ( $\rho = 0.394$ ). El abuso de los videojuegos, de acuerdo con Castellana et al. (2007; como se citó en Shao y Wang, 2019) produce consecuencias sumamente perjudiciales en el ámbito familiar, social, académico y personal del sujeto, como alteraciones en el estado del ánimo, incremento de la agresión física, verbal e interpersonal.

De acuerdo con el objetivo específico cinco, “describir la relación que existe entre el componente problemas ocasionados por los videojuegos de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de la agresión en adolescentes escolares”, los resultados evidencian que la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos obtuvo una correlación directa, de intensidad baja y estadísticamente significativa con las sub-escalas agresión verbal ( $\rho = 0.304$ ;  $p = 0.000$ ), agresión física ( $\rho = 0.277$ ;  $p = 0.000$ ) e ira ( $\rho = 0.264$ ;  $p = 0.000$ ); y una correlación de intensidad muy baja y estadísticamente significativa con la sub-escala hostilidad ( $\rho = 0.183$ ;  $p = 0.004$ ). Del mismo modo, estos datos se aproximan al estudio de Faya y González (2020), en donde encontró correlación directa, moderada y altamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión agresión física ( $\rho = 0.420$ ), agresión verbal ( $\rho = 0.373$ ), hostilidad ( $\rho = 0.265$ ) e ira ( $\rho = 0.394$ ). Sin embargo, discrepa de lo reportado por, Valle (2019) al no obtener correlación significativa ( $p > .05$ ) entre las dimensiones de la agresividad: agresión verbal, agresión física, tolerancia e ira, con la adicción a los videojuegos. Al respecto, Rujataronjai y Varma (2017) enfatizan que muchos de los jugadores patológicos presentan sentimientos de ira, baja autoestima y depresión, por lo que tienden a hacer uso de los videojuegos de forma constante como una forma de ocultar esos sentimientos.

Con referencia al objetivo específico seis, “describir la relación que existe entre el componente dificultad en el control de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de la agresión en adolescentes escolares”, los resultados evidenciaron que la dimensión dificultad de control obtuvo una correlación tipo directa, de intensidad baja y estadísticamente significativa con las sub-escalas agresión verbal ( $\rho = 0.320$ ;  $p = 0.000$ ), agresión física ( $\rho = 0.283$ ;  $p = 0.001$ ) e ira ( $\rho = 0.269$ ;  $p = 0.000$ ). Nuevamente, lo reportado por Faya y González (2020), se aproximan a estos resultados al encontrar una correlación directa, moderada y altamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión agresión física ( $\rho = 0.420$ ), agresión verbal ( $\rho = 0.373$ ), hostilidad ( $\rho = 0.265$ ) e ira ( $\rho = 0.394$ ). No obstante, Valle (2019) reportó no obtener correlación significativa ( $p >$

.05) <sup>4</sup> entre las dimensiones de la agresividad: agresión verbal, agresión física, tolerancia e ira, con la adicción a los videojuegos.

En afinidad con el objetivo específico siete, “describir la relación que existe entre adicción a los videojuegos y agresión en función al sexo de los adolescentes escolares”, los resultados indicaron que los hombres reportaron <sup>5</sup> una correlación de tipo directa, de intensidad moderada y altamente significativa (rho = 0.459;  $p = 0.000$ ) entre las variables; de igual forma, las mujeres consiguieron <sup>5</sup> una correlación de tipo directa, de intensidad moderada y altamente significativa (rho = 0.401;  $p = 0.000$ ). De acuerdo, con Rosenkranz et al. (2017) son los varones quienes manejan con mayor frecuencia y por más tiempo los videojuegos, sin considerar la edad, nacionalidad o raza. En ese sentido, Griffiths y McLean (2017) destacaron que las diferencias de género en el uso de los videojuegos se encuentran estrechamente vinculado con el proceso de socialización, al ser los hombres recompensando socialmente por el uso de videojuegos, no siendo el mismo caso para las mujeres, quienes muestran mayor interés por juegos que involucran aspectos afectivos (Salas et al., 2017). Sin embargo, los resultados han permitido indicar que, en ambos grupos, el abuso que se ejerce sobre los videojuegos online favorece directamente la manifestación de la conducta agresiva en circunstancias diversas. Aunque, es importante declarar que un factor que puede contribuir con estos resultados, es que los adolescentes cuentan con fácil acceso a internet y videojuegos online, sumado al escaso control que los padres ejercen sobre el uso que estos le dan.

La dependencia a los videojuegos es el consumo excesivo de los juegos online que, a diferencia de la dependencia a sustancias tóxicas, es propiamente conductual, por lo tanto, suele estar asociada a diferentes aspectos psicológicos y emocionales del sujeto, como es la depresión, baja autoestima, la agresión, entre otros. La investigación ha permitido constatar que presentar dependencia a los videojuegos está asociada al incremento de las conductas agresivas del individuo, es por ello que es sumamente relevante que tanto el ámbito educativo, así como el entorno familiar, tomen en cuenta los resultados presentados, puesto que, si no se realiza un plan de prevención de forma oportuna, los patrones de dependencia y agresión pueden seguir en aumento y convertirse en una problemática social más graves.

## **V. CONCLUSIONES**

1. Respecto al objetivo general, se concluye que la adicción a los videojuegos y la agresión en los educandos de primero a quinto grado de educación secundaria, guardan una correlación de tipo directa, de intensidad baja y estadísticamente significativa. De igual modo, se puede afirmar que, a mayor presencia de adicción a los videojuegos, mayor es la presencia de agresión.
2. Respecto al objetivo específico uno, se concluye que un porcentaje elevado del total de educandos de primero a quinto grado de educación secundaria, obtuvieron un grado uso normal de videojuegos (26.4%) y un grado de adicción a videojuegos (23.6%), indicando una práctica compulsiva y desproporcionada, asimismo que les cuesta en exceso dejar de practicarlos.
3. Respecto al objetivo específico dos, se concluye que un porcentaje elevado del total de educandos de primero a quinto grado de educación secundaria, obtuvieron un grado bajo (35.1%) de agresión, indicando que manifiestan con poca frecuencia conductas violentas con la intención de infringir daño o dolor físico a otro.
4. Respecto al objetivo específico tres, se concluye que el componente abstinencia de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de la agresión: agresión física, verbal, ira y hostilidad en los educandos de primero a quinto grado de educación secundaria, guardan una correlación de tipo directa, de intensidad baja y estadísticamente significativa.
5. Respecto al objetivo específico cuatro, se concluye que el componente abuso y tolerancia de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de la agresión: agresión física y verbal, en los educandos de primero a quinto grado de educación secundaria, guardan una correlación de tipo directa, de intensidad baja y estadísticamente significativa; y una correlación de intensidad muy baja y estadísticamente significativa con la sub-escala agresión física, ira y hostilidad.
6. Respecto al objetivo específico cinco, se concluye que el componente problemas ocasionados por los videojuegos y las dimensiones de la agresión: agresión física,

agresión verbal e ira, en los educandos de primero a quinto grado de educación secundaria, guardan una correlación de tipo directa, de intensidad baja y estadísticamente significativa; y, una correlación de intensidad muy baja y estadísticamente significativa con la sub-escala hostilidad.

7. <sup>1</sup> Respecto al objetivo específico seis, se concluye que el componente dificultad en el control de la adicción a los videojuegos en los educandos de primero a quinto grado de educación secundaria, guarda una correlación de tipo directa, de intensidad baja y estadísticamente significativa con sub-escala agresión verbal, agresión física, ira; y, una correlación de intensidad muy baja y estadísticamente significativa con la sub-escala hostilidad.
8. <sup>1</sup> En cuanto al objetivo específico siete, se concluye que el grupo de varones mostro una correlación de tipo directa, altamente significativa y de intensidad moderada al asociar la adicción a los videojuegos con la agresión; del mismo modo, el grupo de mujeres evidencio una correlación de tipo directa, de intensidad moderada y altamente significativa al asociar las variables en estudio.

## VI. RECOMENDACIONES

1. Para futuros estudios, se recomienda seguir indagando sobre esta población que ha sido objeto de estudio, para vincular la dependencia a los videojuegos con otras variables de sumo interés como la procrastinación académica, el autocontrol, la personalidad, el estrés académico, consumo de sustancias psicoactivas, habilidades sociales, entre otras, y así lograr obtener datos significativos que permita conformar el patrón de comportamiento de los adolescentes en etapa escolar.
2. Se sugiere a la institución educativa, adquirir los servicios de un profesional de la carrera de Psicología, para que ejecute capacitaciones orientadas a padres de familia y al personal docente respecto al impacto que produce el abuso de los videojuegos en los estudiantes, y su repercusión en el ámbito académico y social.
3. Se recomienda diseñar y aplicar un programa para el control de la agresión en los adolescentes, en el cual se brinden herramientas psicoeducativas para el control emocional y manejo de la ira y la hostilidad con el propósito de disminuir la agresión tanto física como verbal.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bandura, A. (1982). Self Efficacy Mechanism in Human Agency. *American Psychologist*, 37 (2), 122-147.
- Barrios, K. y Pérez, D. (2018). *Clima social familiar y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del distrito de José Luis Bustamante y Rivero*. [Tesis de pregrado. Facultad de Psicología. Universidad Nacional de San Agustín.] <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7405>
- Batthyány, D., Müller, K. W., Benker, F., & Wölfling, K. (2009). Computer game playing: clinical characteristics of dependence and abuse among adolescents. *Wiener Klinische Wochenschrift*, 121(15–16), 502–509. <https://doi.org/10.1007/s00508-009-1198-3>
- Buss, A., y Perry, M. (1992). The aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459. <https://psycnet.apa.org/record/1993-00039-001>
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia, *Anales de Psicología*, 27 (2), 418 – 426. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Chung, J., Song, G., Kim, K., Yee, J., Hee, J., Lee, K. y Gwak, H. (2019). Association between anxiety and aggression in adolescents: a cross-sectional study. *BMC Pediatrics*, 19(1), 115-126. <https://doi.org/10.1186/s12887-019-1479-6>
- Contini, E. N. (2015). Agresividad y habilidades sociales en la adolescencia. Una aproximación conceptual. *Psicodebate*, 15 (2), 31 – 54. [https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/psicodebate/article/view/533/pdf\\_12](https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/psicodebate/article/view/533/pdf_12)
- Corrales, Y. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis – periodo 2019*. [Tesis de pregrado. Facultad de Psicología. Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. [http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRABSUFICIE\\_NCIA\\_CORRALES\\_YESICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRABSUFICIE_NCIA_CORRALES_YESICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Espada, J. y González, M. (2021). Tratamientos psicológicos para los trastornos debidos a comportamientos adictivos. En Fonseca, E. (Coord). *Manual de tratamiento psicológicos* (pp. 530 – 531). Pirámide.
- Faya, J. y González, F. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo*. [Tesis de pregrado. Escuela de Psicología. Universidad César Vallejo] [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45815/Faya\\_DLCJAZ-Gonzalez\\_GFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45815/Faya_DLCJAZ-Gonzalez_GFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Griffiths, M.D. (2005). A components model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197.
- Griffiths, M. D., & McLean, L. (2017). Content Effects: Online and Offline Games. *The International Encyclopedia of Media Effects*, 1–16. <http://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0129>
- Guevara, G. (2020). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel*. [Tesis de Maestría. Escuela de Posgrado. Universidad César Vallejo] [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48856/Guevara\\_CGI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48856/Guevara_CGI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Education.
- Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S. K., Chung, U. S., & Renshaw, P. F. (2015). Risk factors associated with online game addiction: a hierarchical model. *Computers in Human Behavior*, 48, 706-713. <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1016/j.chb.2015.02.008>
- Inga, S. (2019). *Motivación hacia la práctica de videojuegos online: Un estudio cualitativo en mujeres universitarias*. [Tesis de pregrado. Facultad de Psicología. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas] [https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/626398/Inga\\_PS.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/626398/Inga_PS.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

- Instituto Nacional de Salud Mental “Honorio Delgado – Hideyo Noguchi” (2014). *Expertos en Salud Mental exhortan a los padres mayor vigilancia a sus hijos en el acceso a los videojuegos porque pueden generar adicción*. Nota de prensa N<sup>a</sup> 001. <http://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2014/001.html>
- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E. Huari, Y., Campos, A. y Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión español del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. *Revista IIPSI*, 15 (1), 147 – 161. file:///C:/Users/User-PC/Downloads/2947.pdf
- Pérez, T., Godoy, C. y Piñero, E. (2019). Hábitos de consume de las nuevas tecnologías en adolescentes ¿Uso o abuso? *European Journal of Child Development, Education and Psychopathology*, 7 (1), 47 – 57. file:///C:/Users/User-PC/Downloads/Dialnet-HabitosDeConsumoDeLasNuevasTecnologiasEnAdolescent-7059067.pdf
- Ramos, V. (2019). *Uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019*. [Tesis de pregrado. Facultad de Psicología. Universidad Cesar Vallejo.] [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38071/Ramos\\_QVY.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38071/Ramos_QVY.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rehbein, F., & Baier, D. (2013). Family-, media-, and school-related risk factors of video game addiction: A 5-year longitudinal study. *Journal of Media Psychology*, 25(3), 118–128. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000093>
- Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017*. [Tesis de pregrado. Facultad de Psicología. Universidad César Vallejo.] [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11347/Remigio\\_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11347/Remigio_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rikkers, W., Lawrence, D., Hafekost, J., & Zubrick, S. R. (2016). Internet use and electronic gaming by children and adolescents with emotional and behavioural problems in Australia - Results from the second Child and Adolescent Survey of Mental Health and Wellbeing. *BMC Public Health*, 16(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-016-3058-1>

- Rodríguez, M. y García, F. (2020). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2), 557–591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>.
- Rosenkranz, T., Müller, K. W., Dreier, M., Beutel, M. E., & Wölfling, K. (2017). Addictive Potential of Internet Applications and Differential Correlates of Problematic Use in Internet Gamers versus Generalized Internet Users in a Representative Sample of Adolescents. *European Addiction Research*, 23(3), 148–156. <https://doi.org/10.1159/000475984>
- Rujataronjai, W. y Varma, P. (2016). The impact of video game addiction on depression, anxiety, and stress among that adolescents, mediated by selfregulation and social support. *Scholar*, 8(2). <http://www.assumptionjournal.au.edu/index.php/Scholar/article/view/2505>
- Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M. y Marco, Cl. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16 (4), 1 – 13.
- Sánchez, J. y Silveira, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista electrónica sobre ciencia tecnología y sociedad*, 6 (11). <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>
- Sandoval, E. (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente? *Pensamiento Psicológico*, 18(1), 87-102. <https://doi.org/10.11144/Javerianacali.PPSI18-1.ctvp>
- Shao, R. y Wang, Y. (2019). The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect. *Frontiers in Psychology* 10:384. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.00384/full>
- Sturme, P. (2022). Psychological and Sociological Theories of Violence and Aggression. *Violence and Aggression*, 16(1), 215-232. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-04386-4\\_9](https://doi.org/10.1007/978-3-031-04386-4_9)
- Tintaya, Y. (2017). *Propiedades psicométricas del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry- AQ en adolescentes de Lima Sur* [Tesis pregrado. Facultad Psicología.

Universidad Autónoma del Perú.]

<http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/433/1/TINTAYA%20GAMARRA%20YESSENIA.pdf>

Torres, A. y Carbonell, X. (2017). Actualización y propuesta de Tratamiento de la Adicción a los Videojuegos en línea: El programa PIPATIC. *Revista de Psicoterapia*, 28 (107), 317 – 336.

Valle, Sh. (2019). *Agresividad y Adicción a los Videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2018*. [Tesis de pregrado. Facultad de Psicología. Universidad Cesar Vallejo] <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/36214>

Vadlin, S., Aslund, C., & Nilsson, K. W. (2015). Development and content validity of a screening instrument for gaming addiction in adolescents: The Gaming Addiction Identification Test (GAIT). *Scandinavian Journal of Psychology*, 56 (4), 458–466. <https://doi.org/10.1111/sjop.12196>

Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados d Villa María del Triunfo* [Tesis de pregrado. Facultad de Psicología. Universidad Autónoma del Perú] <http://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/AUTONOMA/558>

Wearing, S., Porter, D., Wearing, J. y McDonald, M. (2021). Exploring adolescent computer gaming as leisure experience and consumption: some insights on deviance and resistance, *Leisure Studies*, 41(1), 28-41. <https://doi.org/10.1080/02614367.2021.1942525>

World Health Organization. (2018). *ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics*. <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>

**1**  
**ANEXOS**

## Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información

### TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Chóliz y Marco (2011)

#### 3 Instrucciones

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo

Nº	ÍTEMES	RESPUESTAS				
1.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	0	1	2	3	4
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5.	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	0	1	2	3	4
6.	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7.	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.	0	1	2	3	4
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4

13.	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0	1	2	3	4
14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces

N°	ÍTEMS	RESPUESTAS				
15.	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0	1	2	3	4
16.	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0	1	2	3	4
17.	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.	0	1	2	3	4
18.	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	0	1	2	3	4
19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4
20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.	0	1	2	3	4
21.	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo	0	1	2	3	4
22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23.	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	0	1	2	3	4
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	0	1	2	3	4
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0	1	2	3	4

### CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

## Buss y Perry (1992)

### Instrucciones

A continuación, se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo un aspa “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.

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, sólo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

ÍTEMS	CF	BF	VF	BV	CV
1. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3. Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4. A veces soy bastante envidioso.					
5. Si 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. Si 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.					
13. Suelo involucrarme en las peleas más de la cuenta.					

14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, suelo discutir con ellos.					
15. Soy una persona pacífica.					
16. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.					
17. Si 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 mí a mis espaldas.					
27. He amenazado a gente que conozco.					
28. Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.					
29. He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.					

**Anexo 2:** <sup>4</sup> Ficha técnica

**FICHA TÉCNICA 1:**

<b>Nombre original del instrumento:</b>	Aggression Questionnaire (AQ)
<b>Autor y año:</b>	<b>Original:</b> Arnold Herbert Buss y Mark Perry (1992)
	<b>Adaptación:</b> Yessenia Tintaya (2017)
<b>Objetivo del instrumento:</b>	Medir el nivel de agresión y de sus diferentes componentes: agresión física, agresión verbal, ira y hostilidad.
<b>Usuarios:</b>	Adolescentes y adultos.
<b>Formas de administración o modo de aplicación:</b>	Individual y colectiva.
<b>Validez</b>	Tintaya (2017) reportó la validez de contenido por medio del cálculo de la V de Aiken, siendo los valores de .80 y .10 para los ítems, demostrando así la validez de la prueba. A su vez, se constató la validez de constructo a través del análisis factoriales confirmatorio, donde “se encuentra conformado por 4 factores que explican el 62.742 % de la varianza cuyas cargas factoriales son superiores a 0.322 y menores a 0.720” (p. 79).
<b>Confiabilidad</b>	Tintaya (2017) corroboró la confiabilidad valiéndose del coeficiente de alpha de Cronbach para la escala total, siendo el valor igual a 0.814, considerándose un grado elevado y aceptable. Asimismo, se aplicó a la prueba el método de estabilidad o test –retest; el coeficiente de correlación conseguido fue de 0.932, considerándose un valor elevado, aceptable y de mucha estabilidad en el tiempo.

## FICHA TÉCNICA 2:

<b>Nombre original del instrumento:</b>	Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)
<b>Autor y año:</b>	<b>Original:</b> Mariano Chóliz y Clara Marco (2011) <b>Adaptación:</b> Salas-Blas, Merino-Soto, Chóliz y Marco (2017)
<b>Objetivo del instrumento:</b>	Medir la dependencia de los videojuegos, basado en los principales criterios diagnósticos del trastorno por dependencia de sustancias del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales en su cuarta versión revisada (DSM-IV-TR) de la American Psychiatric Association (APA).
<b>Usuarios:</b>	Adolescentes y adultos.
<b>Formas de administración o modo de aplicación:</b>	Individual y colectiva.
<b>Validez</b>	Salas-Blas, Merino-Soto, Chóliz y Marco (2017), realizaron la verificación de validez de constructo mediante análisis factorial confirmatorio. El análisis realizado contempló dos modelos: el primero, que arroja la existencia de un solo factor debido a que todos los ítems están altamente correlacionados; y el segundo modelo, que buscó precisamente determinar la existencia de los cuatro factores reportados por Chóliz y Marco (2011). Los resultados indicaron que el modelo unidimensional que proponía la existencia de un factor principal y común en el que los ítems pueden unificarse (dependencia a videojuegos). fue satisfactorio, al igual que el modelo oblicuo que propone la presencia de distintos factores, donde se observaron valores entre 0.8 y 0.97.
<b>Confiabilidad</b>	Salas-Blas, Merino-Soto, Chóliz y Marco (2017) estimaron la confiabilidad por consistencia interna a través del coeficiente alfa ( $\alpha$ ) y sus intervalos de confianza. Los coeficientes $\alpha$ obtenidos para la muestra 1 fue de 0.951 (IC 95%:0.943 – 0.958) y para la muestra 2 fue de 0.938 (IC 95%: 0.921 - 0.954). Del mismo modo, se procedió al cálculo del coeficiente omega ( $\omega$ ) para la muestra 1, consiguiendo un valor de 0.96

	y para la muestra 2, se logró un valor de 0.94, señalando elevada varianza confiable, ya que son altamente similares a lo estimado con el coeficiente $\alpha$ . De esta manera, se afirmó que este test cuenta con adecuados índices de confiabilidad.
--	---

### Anexo 3. Operacionalización de variables

Tabla 1

*Matriz de operacionalización de las variables de investigación*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
Adicción a los videojuegos	“Participación recurrente y persistente durante varias horas en videojuegos, normalmente grupales, implicando un deterioro o malestar clínicamente significativo”	Puntajes del “Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco (2011)” conformado por un cuestionario de 25 ítems.	Abstinencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>Irritación por no jugar.</li> <li>Malestar por no jugar.</li> <li>Aumento de forma progresiva del uso de los videojuegos.</li> </ul>	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25	“Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco (2011)”	Ordinal
			Problemas ocasionados	Presenta problemas en las relaciones	16, 17, 19, 23		

(Carbonell, 2014, p. 36).

	<p>por los interpersonales (sociales y familiares).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pérdida de sueño.</li> <li>• Perturbación de hábitos saludables.</li> <li>• Patrones de comida inadecuados.</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiene dificultad para dejar de jugar.</li> <li>• Usa de forma excesiva los videojuegos.</li> </ul>	<p>2,15,18,20,22,24</p>
<p>Agresión</p>	<p>Agresión física</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Patear</li> <li>• Golpes a otros.</li> <li>• Empujar</li> </ul>	<p>1,5,9,13,17,21,24,27,29</p>
<p>Manifestación de cualquier conducta que tiene como propósito el dañar o generar malestar a otro (Buss y Perry, 1992).</p>	<p>del Cuestionario de Buss y Perry (1992) conformado por 29 ítems.</p>	<p>2, 6, 10, 14, 18</p>
<p>Agresión verbal</p> <p>Ira</p>	<p>Agresión verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Amenazas y burlas.</li> <li>• Insultos.</li> <li>• Gritos.</li> <li>• Enojo.</li> <li>• Sentimiento de injusticia.</li> </ul>	<p>o de Agresión de Buss y Perry (1992)</p> <p>3, 7, 11, 15, 19, 22, 25.</p>

---

4, 8, 12, 16, 20,

- Percepción negativa.

23, 26, 28

- Emoción adversa

(disgusto)

---

**Anexo 4: Carta de presentación**

Villa el Salvador, 09 de agosto del 2021

**Carta de presentación N° 001**

**DIRECTORA: PATRICIA MARÍA SALAZAR LLERENA  
I.E. FE Y ALEGRÍA N°17 – VILLA EL SALVADOR  
LIMA.-**

**Asunto:** Presentación y solicitud de autorización para realización de encuestas virtuales a los alumnos de secundaria sobre agresividad y videojuegos.

De mi mayor consideración, es grato dirigirme a usted para saludarla cordialmente, y a su vez, solicitarle la autorización para la realización de encuestas virtuales a los alumnos de secundaria. Esto se realizará en el marco de un estudio de investigación titulado **ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA AGRESIÓN EN ADOLESCENTES DE UN CENTRO EDUCATIVO PÚBLICO DE VILLA EL SALVADOR**, para la obtención de la Maestría en Psicología Clínica y de la Salud que estamos realizando en la Universidad Católica de Trujillo. Los test que se emplearán serán el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresión (CA) y se ejecutarán de forma virtual con la participación de alumnos de 2° a 5° de secundaria, a través del aplicativo google formulario cuya duración máxima será de 15 minutos; es por ello, que solicito a usted se otorgue el permiso correspondiente para que se lleve a cabo la investigación en su digna institución.

Desde ya agradezco su gentil atención y esperando contar con su autorización y apoyo, nos despedimos.

Atentamente,

**FERNANDO JUAN MELGAREJO**  
CORONEL  
DNI. 43720325  
C.Ps.P. N° 30574  
CEL. 991559621

**MARCO ANTONIO EULOGIO**  
FERNANDEZ  
DNI. 09672242  
C.Ps.P. N° 25141  
CEL. 991314324

Patricia Salazar Llerena  
DIRECTORA I.E. N° 17  
VILLA EL SALVADOR

Acceptado.

**Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos**

**Autorización de uso de información de institución.**

Yo **PATRICIA MARÍA SALAZAR LLERENA**, identificado con DNI: 08385514, en mi calidad de Directora de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 17, ubicada en el distrito de Villa el Salvador de la provincia de Lima.

**OTORGO LA AUTORIZACIÓN,**

Al Sr. Fernando Juan Melgarejo Coronel, identificado con DNI N.º 43720325 y al Sr. Marco Antonio Eulogio Fernandez con DNI N° 09672242, del Programa de Maestría en Psicología Clínica y de la Salud, para que utilice la información de la institución: Datos y respuestas de los alumnos encuestados, información de estadísticos e informaciones que ayuden al desarrollo de dicha tesis, con la finalidad de que pueda desarrollar su (X) Informe estadístico, (X) Trabajo de Investigación, (X) Tesis para optar el grado académico de Maestro/ Doctor. (X) Publique los resultados de la investigación en el repositorio institucional de la UCT.

Indicar si el Representante que autoriza la información de la empresa, solicita mantener el nombre o cualquier distintivo de la empresa en reserva, marcando con una "X" la opción seleccionada.

- (X) Mantener en reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa; o  
( ) Mencionar el nombre de la empresa.



Firma y sello del Representante Legal

DNI: 08385514

El Estudiante declara que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación, en la Tesis son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Estudiante será sometido al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles acciones legales que la empresa, otorgante de información, pueda ejecutar.

Fernando Juan Melgarejo Coronel  
DNI N° 43720325

Marco Antonio Eulogio Fernandez  
DNI N° 09672242

Villa el Salvador, 11 de agosto del 2021.

**Anexo 6: Asentimiento informado**

Estimado(a) Sr. Padre/Madre de familia:

Solicito su autorización y colaboración para que su menor hijo (a) participe en un estudio titulado “Adicción a videojuegos y su relación con la agresión en adolescentes de un centro educativo público de Villa el Salvador”, el cual se propone analizar la relación entre la adicción a videojuegos y agresión en adolescentes.

La participación de su menor hijo (a) se realizará mediante el llenado del cuestionario virtual, que pretende saber con qué frecuencia su hijo(a) utiliza los videojuegos y en qué medida suele mostrarse agresivo (a).

El mismo que servirá para fines exclusivamente de investigación y académicos.

En las siguientes hojas encontrará preguntas referentes al tema lo cual se pide responder con honestidad. Por otro lado, es importante considerar que su participación es voluntaria y anónima, además sus respuestas serán tratadas de manera confidencial.

De antemano, le agradezco su participación y la información valiosa que brindará.

ACEPTO

NO ACEPTO

Anexo 7: Matriz de consistencia

Título	Formulación del problema	Hipótesis	Objetivos	VARIABLES	Dimensiones	Metodología
Adicción a videojuegos y su relación con la agresión en adolescentes de un centro educativo público de Villa El Salvador, 2021	<p><b>Problema general</b></p> <p>¿Qué relación existe entre adicción a los videojuegos y agresión en adolescentes escolares de un centro educativo público de Villa El Salvador, 2021?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <p>¿Qué grado de adicción a los videojuegos existe en los adolescentes escolares?</p> <p>¿Qué grado de agresión existe en los adolescentes escolares?</p> <p>¿Qué relación existe entre el componente abstinencia de la adicción a los videojuegos y las sub-</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>H<sub>g</sub>: La adicción a los videojuegos se relaciona significativamente con la agresión en los adolescentes escolares de un centro educativo público de Villa El Salvador, 2021.</p> <p>H<sub>0</sub>: La adicción a los videojuegos no se relaciona significativamente con la agresión en los adolescentes escolares de un centro educativo público de Villa El Salvador, 2021.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>H<sub>e1</sub>: El componente abstinencia de la adicción a los videojuegos y las sub-</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Establecer la relación que existe entre adicción a los videojuegos y agresión en adolescentes escolares de un centro educativo público de Villa El Salvador, 2021.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Identificar el grado de adicción a los videojuegos en los adolescentes escolares.</p> <p>Identificar el grado de agresión en los adolescentes escolares.</p> <p>Describir la relación que existe entre el componente abstinencia de la adicción a los videojuegos y las sub-</p>	<p>Adicción a los videojuegos</p> <p>Agresión</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abstinencia.</li> <li>• Abuso y tolerancia</li> <li>• Problemas ocasionados por los videojuegos</li> <li>• Dificultad de control</li> </ul> <p>• Agresión física</p>	<p><b>Tipo</b></p> <p>Básico</p> <p><b>Método</b></p> <p>Hipotético – deductivo</p> <p><b>Diseño:</b></p> <p>No experimental, transversal y correlacional</p> <p><b>Población y muestra:</b></p> <p>La población está constituida por 650 estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “Fe y Alegria 17”</p>

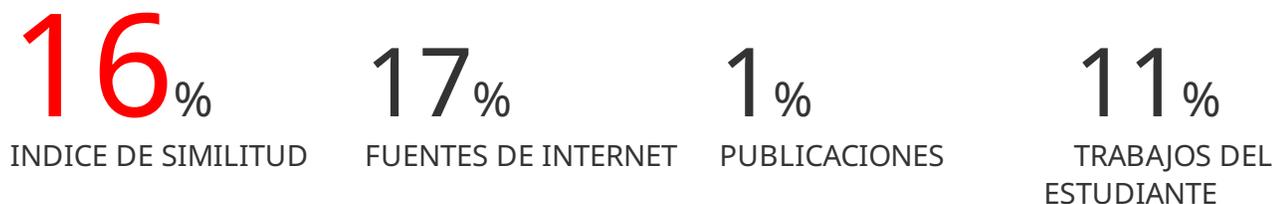
	<p>escalas de la agresión en los adolescentes escolares?</p> <p>¿Qué relación existe entre el componente abuso y tolerancia de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de la agresión en los adolescentes escolares?</p> <p>¿Qué relación existe entre el componente problemas ocasionados por los videojuegos de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de la agresión en los adolescentes escolares?</p> <p>¿Qué relación existe entre el componente dificultad en el control de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de la agresión en los adolescentes escolares?</p>	<p>videojuegos se relaciona significativamente con las sub-escalas de la agresión en los adolescentes escolares.</p> <p>H<sub>e2</sub>: El componente abuso y tolerancia de la adicción a los videojuegos se relaciona significativamente con las sub-escalas de la agresión en adolescentes escolares.</p> <p>H<sub>e3</sub>: El componente problemas ocasionados por los videojuegos de la adicción a los videojuegos se relaciona significativamente con las sub-escalas de la agresión en los adolescentes escolares.</p> <p>H<sub>e4</sub>: El componente dificultad de control de la adicción a los videojuegos se relaciona significativamente con las sub-escalas de la agresión en los adolescentes escolares.</p>	<p>escalas de la agresión en los adolescentes escolares.</p> <p>Describir la relación que existe entre el componente abuso y tolerancia de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de la agresión en los adolescentes escolares.</p> <p>Describir la relación que existe entre el componente problemas ocasionados por los videojuegos de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de la agresión en los adolescentes escolares.</p> <p>Describir la relación que existe entre el componente dificultad en el control de la adicción a los videojuegos y las sub-escalas de la agresión en los adolescentes escolares.</p>	<p>• Agresión verbal</p> <p>• Ira</p> <p>• Hostilidad</p>	<p>La muestra se conformará por 242 estudiantes del 1º al 5º grado de educación secundaria, cantidad que fue obtenida mediante un proceso de muestreo no probabilístico de tipo intencional.</p> <p><b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuesta</li> <li>• Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992).</li> <li>• Test de Dependencia a los Videojuegos</li> </ul>
--	---	---	---	---	---

	<p>¿Qué relación existe entre adicción a los videojuegos y agresión en función al sexo de los adolescentes escolares?</p>	<p>agresión en los adolescentes escolares.</p> <p>2 La adicción a los videojuegos se relaciona significativamente con la agresión en función al sexo de los adolescentes escolares</p>	<p>los adolescentes escolares.</p> <p>Describir la relación que existe entre adicción a los videojuegos y agresión en función al sexo de los adolescentes escolares.</p>		<p>de Chóliz y Marco (2011)</p> <p><b>Métodos de análisis de investigación:</b></p> <p>Programa SPSS versión 24 en español.</p>
--	---	--	--	--	---

**Anexo 8: Imagen de Porcentaje de Turnitin**

# ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA AGRESIÓN EN ADOLESCENTES DE UN CENTRO EDUCATIVO PÚBLICO DE VILLA EL SALVADOR

## INFORME DE ORIGINALIDAD



## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://repositorio.autonoma.edu.pe">repositorio.autonoma.edu.pe</a>	7%
	Fuente de Internet	
2	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a>	4%
	Fuente de Internet	
3	<a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a>	3%
	Fuente de Internet	
4	<a href="http://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a>	1%
	Fuente de Internet	
5	<a href="#">Submitted to Universidad Autonoma del Peru</a>	1%
	Trabajo del estudiante	

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo