

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN
ESCUELA DE POSGRADO
Unidad de Posgrado de Psicología



Una Institución Adventista

**Dependencia a videojuegos como predictor de agresividad en
adolescentes de Lima Este en contexto de confinamiento por
COVID-19**

Tesis para obtener el Grado Académico de Maestra en Psicología
Clínica y de la Salud

Por:
Iveth Jaquelin Gómez Alvarez
Dilma Juana Yañacc Pacuri

Asesor:
Dra. Damaris Susana Quinteros Zúñiga

Lima, marzo de 2022

DECLARACIÓN JURADA DE AUTORIA DE TESIS

Dra. Dámaris Susana Quinteros Zúñiga, docente de la Escuela de Posgrado, Unidad de Posgrado de Psicología, de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que el presente informe de investigación titulado: **“Dependencia a videojuegos como predictor de agresividad en adolescentes de Lima Este en contexto de confinamiento por COVID-19”** constituye la memoria que presenta los **Bachilleres Iveth Jaquelin Gómez Alvarez y Dilma Juana Yañacc Pacuri**, para aspirar al Grado académico de Maestra en Psicología Clínica y de la Salud, ha sido realizada en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

Las opiniones y declaraciones en este informe son de entera responsabilidad del autor, sin comprometer a la institución.

Y estando de acuerdo, firmo la presente constancia en Lima, a los treinta y un días del mes de marzo del año 2022.

Dra. Dámaris Susana Quinteros Zúñiga

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DE MAESTRO(A)

En Lima, Ñaña, Villa Unión, a 07 días del mes de Marzo del año 2022, siendo las 10:00 am, se reunieron en la modalidad online sincrónica, bajo la dirección del Señor Presidente Mg. Jania Elizabeth Soncco Jaimes del Jurado: Mg. Sara Esther Richard Pérez, el secretario: Dr. Josué Edison Turpo Chaparo, Mg. Eddy Widmar Aquisé Anco, los demás miembros: Dra. Dámaris Susana Quinteros Zúñiga y el asesor: Dra. Dámaris Susana Quinteros Zúñiga, con el propósito de administrar el acto académico de sustentación de Tesis de Maestro(a) titulada: "Dependencia a videojuegos como predictor de agresividad en adolescentes de Lima Este en contexto de confinamiento por COVID19"

del Bachiller/Licenciado(a) Iveth Jaquelin Gómez Alvarez y Dilma Juana Yañacc Pacuri Conducente a la obtención del Grado Académico de Maestro(a) en: Maestra en Psicología Clínica y de la Salud (Nomenclatura del Grado Académico) con Mención en

El Presidente inició el acto académico de sustentación invitando al candidato hacer uso del tiempo determinado para su exposición. Concluida la exposición, el Presidente invitó a los demás miembros del Jurado a efectuar las preguntas, cuestionamientos y aclaraciones pertinentes, los cuales fueron absueltos por el candidato. Luego se produjo un receso para las deliberaciones y la emisión del dictamen del Jurado.

Posteriormente, el Jurado procedió a dejar constancia escrita sobre la evaluación en la presente acta, con el dictamen siguiente:
Bachiller/Licenciado (a): Iveth Jaquelin Gómez Alvarez y Dilma Juana Yañacc Pacuri

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
Aprobado	18	A-	Con nominación de Muy bueno	Sobresaliente

(*) Ver parte posterior

Finalmente, el Presidente del Jurado invitó al candidato a ponerse de pie, para recibir la evaluación final. Además, el Presidente del Jurado concluyó el acto académico de sustentación, procediéndose a registrar las firmas respectivas.

<hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>Presidente</p>	<hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>Secretario</p>	
<hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>Asesor</p>	<hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>Miembro</p>	<hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>Miembro</p>
<hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>Iveth Gómez Alvarez Bachiller</p>	<hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>Dilma Yañacc Pacuri Bachiller</p>	

Indice de Contenido

Indice de contenido	04
Resumen	05
Introducción	06
Método	08
Test de Dependencia a videojuegos	09
Test de agresividad	09
Resultados	10
Discusión	12
Conclusiones	14
Conflicto de intereses	15
Responsabilidad ética	15
Referencias bibliográficas	15
Anexos	20

Dependencia a videojuegos como predictor de la agresividad en adolescentes de Lima Este en contexto de confinamiento por COVID-19

Dependence on video games as a predictor of aggressiveness in adolescents from East Lima in the context of confinement due to COVID-19

Iveth Gómez Alvarez*, Dilma Yañacc Pacuri y Damaris Quinteros Zúñiga

Universidad Peruana Unión, Perú

Resumen:

Antecedentes: El confinamiento a causas del Covid-19 ha virtualizado la educación, manteniendo a los estudiantes en sus hogares y favoreciendo el uso excesivo de las tecnologías educativas y de entretenimientos como los videojuegos (Iris et al., 2020). El consumo desmedido de estos últimos, altera el comportamiento de los adolescentes e incrementa sus niveles de agresividad, entre otras consecuencias (Ortega y Pinto, 2021). **Objetivo:** El presente estudio analiza la dependencia a videojuegos como predictor de agresividad en escolares adolescentes, en el contexto de confinamiento a causa del Covid-19. **Método:** el estudio es no experimental, de corte transversal y alcance predictivo. La muestra estuvo constituida por 430 estudiantes de secundaria de 11 a 17 años, que pertenecían a instituciones educativas de Lima Este, a quienes se les aplicó el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresión. **Resultados:** Los adolescentes varones presentaron mayor dependencia a videojuegos a diferencia de las mujeres. Se halló una correlación significativa entre las variables ($r=.360^{**}$; $p=.000$). Además, se encontró que la dependencia a videojuegos predice la agresividad hasta en un 13% ($R=.360$; $R^2=.130$). **Conclusiones:** La dependencia a videojuegos se relaciona y predice la agresividad en los adolescentes evaluados.

Palabras clave: *dependencia, videojuegos, agresividad, confinamiento, COVID-19*

Abstract:

Background: The confinement due to Covid-19 has virtualized education, keeping students at home and favoring the excessive use of educational and entertainment technologies such as video games (Iris et al., 2020). The excessive consumption of the latter alters the behavior of adolescents and increases their levels of aggressiveness, among other consequences (Ortega and Pinto, 2021). **Objective:** This study analyzes dependence on video games as a predictor of aggressiveness in school adolescents, in the context of confinement due to Covid-19. **Method:** the study is not experimental, cross-sectional and predictive in scope. The sample consisted of 430 high school students from 11 to 17 years old, who belonged to educational institutions in East Lima, to whom the Video Game Dependence Test (TDV) and the Aggression Questionnaire were applied. **Results:** Male adolescents presented greater dependence on video games, unlike females. A significant correlation was found between the variables ($r=.360^{**}$; $p=.000$). In addition, video game dependence was found to predict aggressiveness by up to 13% ($R=.360$; $R^2=.130$). **Conclusions:** Dependence on video games is related to and predicts aggressiveness in the adolescents evaluated.

Keywords: *dependence, video games, aggressiveness, confinement, COVID-19*

La cuarentena como medida sanitaria a causa de la COVID-19, ha impactado notablemente en las actividades y rutinas de los adolescentes, en especial, en las labores académicas, ocasionando grandes retos y dificultades en el aprendizaje escolar (Pérez et al., 2020). Esta medida sanitaria ha provocado estrés y ansiedad en los estudiantes, debido al uso excesivo de la tecnología como una forma de aprendizaje, distracción y entretenimiento. Según Chamarro (2020), los adolescentes han sobrellevado el confinamiento gracias a la posibilidad de jugar con sus “amigos virtuales”; sin embargo, estar conectados a por mucho tiempo, los ha expuesto al riesgo de dependencia a videojuegos e internet, ya que es un grupo que fácilmente desarrolla problemas en los patrones de consumo digital (Hernanz, 2015; Ortega y Pinto, 2021; Lluén et al., 2017). Esta situación se torna preocupante, considerando que el uso desmedido de la tecnología y los videojuegos afectan a los adolescentes e incrementan sus manifestaciones psicopatológicas, debido a la pérdida de control de impulsos y falta de adherencia a actividades más sanas y satisfactorias, además de aumentar los niveles de agresividad, ira, pobre control de los impulsos y otros desórdenes emocionales (Iris et al. 2020; Carmenate et al., 2020).

Por lo que resulta vital conocer las implicancias de la crisis sanitaria en la salud emocional de los adolescentes, (Sandoval, 2020). Los estudios realizados por Ortega y Pinto (2021), refieren que los adolescentes que usan frecuentemente los dispositivos digitales tienen más probabilidades de sufrir problemas psicológicos, ya que reducen las horas de descanso, afecta las relaciones interpersonales e interfiere en su calidad de vida (López et al., 2021). Asimismo, de acuerdo al informe de Unicef (2020), más del 85% de las familias han visto alteraciones en los estados emocionales y conductuales de los adolescentes, como consecuencia del confinamiento. Dentro de los síntomas más habituales se encuentran la dificultad de concentración, irritabilidad, agitación, aburrimiento, desinterés y comportamiento agresivo y ansioso. Es posible que los adolescentes busquen salidas para la ansiedad y el aburrimiento y se refugien en la tecnología (Gavoto et al., 2020), incrementado considerablemente las horas de juego. Esta realidad se evidencia fácilmente, ya que el inicio de la pandemia, el uso de videojuegos tuvo un crecimiento del 65% en comparación al 2019 (Ortiz et al., 2020). Como consecuencia del uso frecuente de videojuegos, se han agudizado los mecanismos emocionales como irritabilidad,

conductas disruptivas y enfrentamientos crecientes con las figuras parentales (Alvarez, 2020; Pedreira, 2020), lo cual en cierta medida puede ser causado por las altas dosis de agresividad que presentan muchos de los videojuegos más populares (Toribio, 2019), ya que las campañas publicitarias de los videojuegos hacen de la violencia uno de sus mejores atributos (Vara, 2017).

La dependencia a videojuegos se ubica dentro de las adicciones comportamentales (Marco Chóliz, 2012; Oflu y Yalcin, 2019) y se caracteriza por la dependencia psicológica que llevan al desinterés por otras actividades gratificantes, que pueden ser placenteras al comienzo y tornarse cada vez más peligrosas (Marco y Chóliz, 2012; Nagai et al., 2002). De acuerdo al modelo de Chóliz y Marco (2011), esto se produce mediante cuatro dimensiones: abstinencia, que es la molestia ante la interrupción del juego, o cuando no se ha jugado por un tiempo; abuso y tolerancia, que consiste en jugar cada vez más y en exceso; problemas ocasionados por los videojuegos, que son las consecuencias del uso excesivo; y dificultad en el control, que implica lo difícil que es dejar el juego, incluso cuando es inapropiado (Malander, 2019; Marco y Chóliz, 2013, 2017).

Por otro lado, la agresión es un tipo de respuesta continua y permanente y se da con el objetivo de dañar a los demás. A menudo

se considera una respuesta adaptativa como parte de las estrategias para hacer frente a las amenazas del entorno. De acuerdo al modelo de Buss y Perry (1992), sus dimensiones son: agresividad física, que es el ataque a alguien usando parte de su cuerpo o de armas con la intención de causar daño; agresividad verbal, entendida como conductas amenazantes y críticas abusivas; ira, que es un estado mental con sensaciones de intensidad variable, que termina en furia intensa; y hostilidad, que es una variante cognitiva que se distingue por una importancia disminuida de las motivaciones extrínsecas, caracterizada por la oposición y deseo de dañar a los demás (Buss y Perry, 1992; M. Matalinares et al., 2014; M. C. Matalinares et al., 2013).

La dependencia a juegos violentos están asociados al comportamiento agresivo (De Medeiros et al., 2020). Al respecto La mayoría de investigaciones en esta área muestran que los videojuegos violentos aumentan el pensamiento agresivo, los sentimientos de ira, la excitación fisiológica y los comportamientos agresivos y disminuyen los sentimientos de empatía y los comportamientos de ayuda (Gentile et al., 2017; Hasan et al., 2012; Verheijen et al., 2018); es decir, jugar videojuegos frecuentemente disminuye el comportamiento prosocial (Anderson y Bushman, 2001). Se puede ver que existe

riesgo de un mayor nivel de agresión después de la exposición repetida a videojuegos, ya que la mayoría implican principalmente violencia física y muchos de los juegos multijugador también involucran violencia verbal y después de muchas repeticiones se crea estructuras de conocimiento agresivas (Yao et al., 2019). Estrada et al. (2021) encontraron que la adicción a internet y el incremento de la agresión en adolescentes se relaciona significativamente. En esta misma línea, Zhang et al. (2021) revelaron que, exponer brevemente a los estudiantes a un videojuego violento aumenta la cognición agresiva y el comportamiento agresivo. Esto tiene coherencia con la teoría de aprendizaje social (Allen et al., 2018; Bandura, 1978). Sin embargo, una investigación experimental reciente en la cual los participantes fueron asignados a una condición de videojuego violento, completaron una tarea de tiempo de reacción para medir la agresión. Los resultados indicaron que el contenido violento no está vinculado a la agresión (Barrington y Ferguson, 2022).

Por lo tanto, se considera que es importante tener bases sólidas para tomar acciones en cuanto a las conductas agresivas y de dependencia a videojuegos en los adolescentes, los cuales se han incrementado en esta pandemia. Por ende, la presente investigación es relevante, ya que presenta un

diagnóstico sobre la prevalencia de estas variables en las instituciones educativas, que sirven como aporte para generar programas de prevención y atención sobre riesgos y consecuencias del consumo desmedido de los videojuegos en el comportamiento de los estudiantes. Asimismo, aporta nuevo conocimiento en esta área, ya que recopila información relevante y actualizada, en el contexto de la Covid-19 (Rodríguez y Padilla, 2021). Tomando como referencia lo antes expuesto, el presente estudio tuvo como objetivo analizar la dependencia a videojuegos como predictor de agresividad de los adolescentes de Lima Este durante el confinamiento por la COVID-19.

Método

El diseño fue no experimental, de corte transversal y alcance predictivo (Ato et al., 2013). La muestra estuvo constituida por 430 estudiantes de ambos sexos de primero a quinto de secundaria, que oscilaban entre los 11 a 17 años, pertenecientes a las Instituciones Educativas de la zona de Lima Este, que contaban con el consentimiento de sus padres para el tratamiento de la información.

Para la ejecución del estudio se obtuvo la aprobación a las instancias administrativas de los colegios, a quienes se les explicó la finalidad del trabajo de investigación, así

como el proceso de aplicación de instrumentos, haciendo énfasis en la confidencialidad.

La recolección de datos se realizó en los meses de julio y agosto del 2021. Se adecuaron los instrumentos a formato virtual a través de formularios de Google. La aplicación se realizó de manera virtual y colectiva, previa coordinación con el área de tutoría de cada institución. Los cuestionarios fueron compartidos mediante un enlace generado en el aula virtual Zoom. Se detalló que la participación sería anónima y voluntaria, respondiendo el cuestionario de forma sincrónica durante la hora de tutoría bajo el acompañamiento de las investigadoras principales.

Las técnicas para el análisis estadístico fueron descriptivas e inferenciales, determinadas por el análisis de la prueba de normalidad. Asimismo, se realizaron análisis de correlación y de regresión lineal usando el SPSS (v.23) y las hojas de cálculo de Excel reportadas del Formulario de Google.

Test de Dependencia a Videojuegos (TDV).

Fue creado por Chóliz y Marco (2011) y adaptado en el Perú por Salas y Merino (2017). El TDV tiene alta consistencia interna ($\alpha = 0.94$), su estructura factorial se obtiene a partir del análisis de componentes, del cual se derivan 4 dimensiones: abstinencia (40.43% de la varianza) compuesto por 10 ítems; abuso y tolerancia, (5.49% de la varianza), compuesto por 5 ítems; problemas ocasionados por los videojuegos, conformada por 4 ítems (4.19% de la varianza); y

dificultad en el control, (4% de la varianza) constituido por 6 ítems (Escurra y Salas, 2014). La escala de respuesta es de tipo Likert: donde 0 corresponde a “totalmente en desacuerdo”, 1 “un poco en desacuerdo”, 2 “neutral”, 3 “un poco de acuerdo” y 4 “totalmente de acuerdo”.

Cuestionario de agresión.

Fue creado Buss y Perry (1992) y adaptado en el Perú por Matalinares et al. (2014), en una muestra de 3632 adolescentes de 10 a 19 años, de la costa, sierra y selva. Está conformado por 29 ítems calificados en una escala de tipo Likert de cinco alternativas de respuesta, donde 1 corresponde a “completamente falso para mí”, 2 “bastante falso para mí”, 3 “ni verdadero, ni falso para mí”, 4 “bastante verdadero para mí” y 5 “completamente verdadero para mí”. Está conformado por cuatro dimensiones: agresividad física donde encontramos 9 ítems; agresividad verbal conformada por 5 ítems; hostilidad que está formada con 8 ítems; e ira con 7 ítems. Reporta un Alfa de Cronbach del .83; para la dimensión agresión física, 0.68, para la agresión verbal 0.56, en la dimensión ira 0.55 y en la dimensión hostilidad 0.65. Para la validez de constructo se realizó un análisis factorial exploratorio, confirmando la estructura de los factores por el método de componentes principales que

dio como resultado la extracción del componente principal que explicó el 60,8% de la varianza total acumulada, representando la estructura del test conformada por un factor que agrupa a cuatro dimensiones, un

resultado que es consistente con el modelo propuesto por Arnold Buss en su teoría (Tintaya, 2019).

Resultados

Tabla 1

Análisis descriptivo global de la dependencia a videojuegos y agresividad.

	α	M	DE	gl	g2
Dependencia a videojuegos	.759	23.92	21.591	.805	-.150
Agresividad	.746	34.55	19.631	.814	.516

Nota: α = Alfa; M=Media; DE=Desviación estándar; gl= Asimetría; g2= Curtosis

En la tabla 1, se observan los valores a partir del análisis descriptivo de las variables. Respecto a dependencia a videojuegos (M=23.92; DE=21.591; gl=.805; y g2=-.150), se puede interpretar que la variable de dependencia a los videojuegos posee una asimetría positiva dentro de los rangos

esperados para considerarse una distribución normal. Por otro lado, la variable agresividad (M=34.55; DE=19.631; gl=.814; y g2=.516) puede ser considerada una variable de distribución normal, debido que su asimetría se encuentra dentro del rango esperado +/- 1.5 (Pérez & Medrano, 2010).

Tabla 2

Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes según sexo.

	Hombres		Mujeres		t	p
	M	DE	M	DE		
Dependencia a videojuegos	29.95	20.534	18.59	21.138	5.636	.000
Agresividad	33.62	18.081	35.37	20.914	-.920	.358

Nota: M=Media, DE= Desviación estándar, t= Prueba t para muestras independientes, p=significancia estadística

La tabla 2, presenta los valores del análisis descriptivo de las variables diferenciados entre varones y mujeres. En cuanto a dependencia a los videojuegos, los varones obtienen M=29.95; y DE=20.534, respecto a

las mujeres M=18.59; y DE=21.138; el análisis de comparación de medias por T de Student demuestran que la variable tiene un comportamiento diferenciado entre varones y mujeres. Se halla que los varones que tienen

una mayor dependencia a los videojuegos que las mujeres ($p=.000$). En cuanto a agresividad, los varones obtienen $M=33.62$ y $DE=18.081$, en cuanto a las mujeres se observa $M=35.37$ y $DE=20.914$; el análisis

de comparación de medias por T de Student, demuestra que la variable agresividad no posee diferencias estadísticamente significativas entre varones y mujeres ($p=.358$).

Tabla 3

Correlación entre variables globales y dimensiones de dependencia a videojuegos y agresividad

Dependencia a videojuegos	Agresividad				
	Global	Agresividad física	Agresión verbal	Ira	Hostilidad
Global	.360	.316	.340	.308	.264
Abstinencia	.366	.315	.336	.306	.286
Abuso y tolerancia	.280	.248	.286	.250	.183
Problemas ocasionados por los videojuegos	.352	.344	.335	.305	.221
Dificultades en el control	.312	.254	.290	.267	.250

Nota: Todos los valores vistos en la tabla son significativas al 99% de confianza.

En la tabla 3, el análisis de correlación muestra que la variable dependencia a videojuegos se correlaciona de forma significativa con la variable agresividad ($r=.360$; $p=.000$), lo cual permite aseverar una relación significativa al 99%. Por lo tanto, existe relación entre la variable dependencia a videojuegos y las dimensiones

de agresividad como agresividad física, agresión verbal, ira y hostilidad, se confirma que todas las dimensiones de agresividad poseen relación directa y estadísticamente significativa, lo que quiere decir que puntuaciones altas en dependencia a videojuegos se asocian mejor con puntuaciones altas en agresividad.

Tabla 4

Resumen de modelo predictivo

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación	Durbin-Watson
1	.360 ^a	.130	.128	18.33429	1.923

Nota: a. Predictores: (Constante), dependencia a videojuegos

b. Variable dependiente: agresividad

Para proceder con el análisis de regresión, se comprobaron que el modelo cumple con los supuestos de la regresión, tales como

independencia de errores ($DW= 1.9$); una homocedasticidad en la que no se visualizan pautas de asociación; normalidad de los

residuos no estandarizados ($gl = 0.930$); no colinealidad con Tolerancia (>0.10) y FIV (< 10) en todos los casos; y gráficos de linealidad verificando la relación entre variables.

Estos resultados permitieron el análisis y valores vistos en la tabla 4, donde se observa

una relación de las variables ($R = .360$), un coeficiente de determinación ($R^2 = .130$), lo que asegura que la dependencia a videojuegos logra predecir el comportamiento de la agresividad hasta en un 13%.

Tabla 5

Coefficientes de regresión múltiple B (no estandarizados), β (estandarizados) y test t.

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados			Estadísticas de colinealidad	
	B	Error estándar	Beta	t	Sig.	Tolerancia	VIF
1 (Constante)	26.714	1.320		20.230	.000		
Dependencia a videojuegos	.328	.041	.360	7.989	.000	1.000	1.000

Nota: t=Diferencia significativa

La tabla 5 evidencia los resultados del análisis de regresión lineal, teniendo como modelo predictivo a la dependencia a videojuegos sobre la agresividad ($\beta = .360$; $p < .05$), estos valores indican que existe una predicción directa, moderadamente baja y estadísticamente significativa; es decir, cuanto más sea la dependencia a videojuegos, mayor será la agresividad en adolescentes de 11 a 17 años. Cabe mencionar que esta predicción solo representa el 13% del comportamiento de la variable dependiente.

Discusión

El confinamiento a raíz de la Covid-19 ha afectado significativamente a los adolescentes, quienes han llegado a manifestar actitudes desafiantes en el contexto familiar, generando preocupación y conflictos en el hogar (Chamarro, 2020; Gavoto et al., 2020). La nueva normalidad impuesta por la pandemia les ha provocado estrés, que ha influido en el uso excesivo de la tecnología (Carmenate et al., 2020). Estas conductas de dependencia a videojuegos ha provocado un incremento en los niveles de agresión de los adolescentes causándoles problemas en diferentes contextos (López et al., 2021). Bajo esa premisa, la presente

investigación buscó analizar el rol de la dependencia a videojuegos como predictor de la agresividad en los adolescentes de Lima Este.

Respecto a las características sociodemográficas de los participantes, existe antecedentes de estudios efectuados en grupos similares. Por ejemplo, Vara (2017) analizó la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en 306 alumnos de secundaria de dos colegios privados de Lima, de 13 a 17 años. De igual forma, Estrada et al. (2021) identificaron la relación que existe entre la adicción a internet y la agresividad de los estudiantes de secundaria de un colegio público, con una población conformada por 170 estudiantes de edades similares. Estos estudios revelan la importancia de abordar esta problemática en una edad tan sensible como la adolescencia, y más aún, considerando las implicancias del distanciamiento social vivido en los dos últimos años.

En el análisis comparativo se halló que los varones reportaron mayor nivel de dependencia a los videojuegos, coincidiendo con lo reportado por Chóliz y Marco (2011) en una población de 621 niños y adolescentes de 10 a 16 años de escuelas privadas y públicos de Valencia, España, encontraron diferencias estadísticamente significativas en varones que jugaban más tiempo y en mayor

frecuencia que las mujeres. Asimismo, Vara (2017) realizó un estudio en 170 estudiantes de secundaria de colegios privados de Lima, encontró que hay diferencias altamente significativas en todas las dimensiones y adicción a los videojuegos, en general el grupo masculino recibió las calificaciones promedio más altas.

Respecto al análisis de correlación, se identificó que todas las dimensiones de agresividad se relacionaron significativamente respecto a la dependencia a videojuegos, lo que implica que puntuaciones altas en dependencia a videojuegos se asocian a puntuaciones altas en agresividad. Este hallazgo es coherente con el reporte de Hasan et al. (2012), quienes evidenciaron un incremento de las conductas agresivas y hostiles en adolescentes que participaron de un estudio experimental, que demostró el vínculo entre la exposición violenta a videojuegos y la agresividad. Asimismo, con los resultados de Li et al. (2020), revelan que la exposición a videojuegos, se asocia positivamente con la desconexión moral y todas las dimensiones de agresividad, en una muestra de 630 adolescentes chinos. Coincide también con lo reportado por Vara (2017), quién encontró una correlación entre la adicción a los videojuegos y la agresión en una muestra de 170 adolescentes limeños.

El análisis de regresión múltiple reveló una concordancia entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en el contexto de confinamiento por la COVID-19. Además, la dependencia a videojuegos predice la agresividad. Estos resultados coinciden con los hallazgos de De Medeiros et al. (2020), quienes a inicios de la pandemia, explicaron el vínculo entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas en los adolescentes, debido a los altos contenidos violentos que alteraban su comportamiento. En esta misma línea, Zhang et al. (2021) reportaron que los videojuegos violentos predicen la agresividad en los estudiantes; es decir, a mayor uso videojuegos violentos, mayor incidencia a la agresividad en todas sus formas. Incluso antes del confinamiento, la dependencia a videojuegos como predictor de las conductas agresivas de los adolescentes han sido temas de mucho interés. Los resultados del presente estudio, se asemejan a los análisis realizados por Anderson y Bushman (2001), quienes también explicaron que la exposición a videojuegos violentos aumenta la alteración conductual, los pensamientos y sentimientos relacionados con la agresión, por lo tanto, se infiere que los cambios biológicos y psicológicos, acompañados de una mayor exposición al contenido violento, aumentan el comportamiento agresivo en los

adolescentes. Estas consideraciones ayudan a explicar el vínculo entre la dependencia a videojuegos y los comportamientos agresivos (Verheijen et al., 2018; Yao et al., 2019).

Los hallazgos encontrados tienen implicancia teórica de acuerdo al modelo de Chóliz y Marco (2011). Asimismo, se observó que el contexto de confinamiento, los adolescentes pasan más horas en los videojuegos, buscando formas de socializar y favorecer sus relaciones interpersonales. La mayoría de videojuegos que prefiere la población de estudio, de acuerdo las encuestas realizadas, tienen alto contenido violento, es por ello que el presente estudio confirma la relación significativa con los niveles de agresividad en todas las dimensiones propuestas por Buss y Perry (1992), la cual tiene consistencia con la teoría del aprendizaje social (Allen et al., 2018; Bandura, 1978), quienes refieren que los menores aprenden comportamientos agresivos imitando modelos agresivos. Asimismo, aporta resultados relevantes con alcance predictivo de la dependencia a videojuegos sobre la agresividad de forma directa y estadísticamente significativa en el contexto de pandemia. Por tanto, se debe profundizar en investigaciones posteriores para contrastar con los resultados obtenidos.

Conclusiones

El presente estudio se realizó en 430 estudiantes de secundaria. Se concluye que los varones presentan mayores niveles de dependencia a videojuegos que las mujeres. Asimismo, se encontró correlación altamente positiva entre las variables; es decir, cuanto mayor es la dependencia a videojuegos, mayor es la agresividad en los adolescentes. Lo cual afecta al ámbito social, escolar y familiar (López et al., 2021). Asimismo, se confirma que la dependencia a videojuegos logra predecir el comportamiento agresivo hasta un 13%. Esto se debe también a los altos niveles de violencia en los videojuegos más populares, lo cual afecta el control de sus impulsos (Iris et al., 2020).

Una de las limitaciones del estudio se centra en las características sociodemográficas de la población, ya puede tener un sesgo de respuesta, debido a su homogeneidad. Asimismo, la aplicación virtual de los instrumentos, limitó la interacción con los estudiantes. Por último, el estudio transversal excluye la inferencia de causalidad. Por lo que los resultados están restringidos a la muestra de estudio. Por lo tanto, se sugiere que investigaciones posteriores se realice muestreos probabilísticos que permitan la generalización de resultados.

Por otro lado, se recomienda analizar la dependencia de videojuegos como predictor de agresividad de los adolescentes en una

mayor población e instituciones educativas privadas y públicas. Además, se sugiere realizar más estudios predictivos teniendo en cuenta el aumento de la dependencia a videojuegos y la agresividad en los adolescentes, tanto en contexto de confinamiento como postconfinamiento. Finalmente, se espera la construcción, adaptación y validación de más instrumentos, en contexto de pandemia específicamente.

Conflicto de intereses

Los autores declaramos que no existe ningún conflicto de intereses.

Responsabilidad ética

Los autores manifestamos que se siguieron los protocolos del Código de ética del Colegio de Psicólogos del Perú y las recomendaciones del Comité de Ética de la Escuela de Posgrado de la Universidad Peruana Unión, considerando la calidad científica y el bienestar de los participantes.

Referencias Bibliográficas

- Allen, J. J., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). The General Aggression Model. *Current Opinion in Psychology, 19*, 75–80. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2017.03.034>
- Alvarez, L. (2020). Efectos en la salud mental durante la pandemia del coronavirus. *Derecho y Realidad, 18*(36), 203–218. <https://doi.org/https://doi.org/10.19053/16923936.v18.n36.2020.12164>

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science, 12*(5), 353–359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
- Ato, M., López, J. J., & Benavente, A. (2013). A classification system for research designs in psychology. *Anales de Psicología / Annals of Psychology, 29*(3), 1038–1059. <https://doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511>
- Bandura, A. (1978). Social Learning Theory of Aggression. *Journal of Communication, 28*(3), 12–29. <https://doi.org/10.1111/J.1460-2466.1978.TB01621.X>
- Barrington, G., & Ferguson, C. J. (2022). Stress and Violence in Video Games: Their Influence on Aggression. *Trends in Psychology*. <https://doi.org/10.1007/s43076-022-00141-2>
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). *The Aggression Questionnaire*.
- Carmenate, I., Salas, Y., & Santander, S. (2020). Confinamiento por la COVID-19, adicciones tecnológicas y salud mental del niño y el adolescente. In *jvirtualpsiquiatria2020.sld.cu*. <http://jvirtualpsiquiatria2020.sld.cu/index.php/jvpsq/2020/paper/download/43/60>
- Chamarro, A. (2020). Impacto psicosocial del Covid-19: algunas evidencias, muchas dudas por resolver. *Aloma - Revista de Psicología, 38*(1), 9–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.51698/aloma.2020.38.1.9-10>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011a). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología, 27*(2), 418–426. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051/138311>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011b). Pattern of Use and Dependence on Video Games in Infancy and Adolescence. *Anales de Psicología / Annals of Psychology, 27*(2), 418–426.
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011c). Title: Pattern of Use and Dependence on Video Games in Infancy and Adolescence. *Anales de Psicología, 27*, 418–426. <http://revistas.um.es/analesps>
- De Medeiros, B. G., Pimentel, C. E., Sarmet, M. M., & Mariano, T. E. (2020). “Brutal kill!” violent video games as a predictor of aggression. *Psico-USF, 25*(2), 261–271. <https://doi.org/10.1590/1413-82712020250205>
- Escurre Mayaute, M., & Salas Blas, E. (2014). Construcción Y Validación Del Cuestionario De Adicción a Redes Sociales (Ars) Construction and Validation of the Questionnaire of Social Networking Addiction (Sna). *Liberabit, 20*(1), 1729–4827. <http://www.eluniversal.com.mx/notas/%0A> <http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v20n1/a07v20n1.pdf>
- Estrada, E., Mamani, M., Gallegos, N., & Mamani, H. (2021). *Adicción a internet y agresividad en estudiantes peruanos de educación secundaria Internet. 11*(1), 140–157. <https://doi.org/https://doi.org/10.17162/au.v11i1.560>
- Gavoto, L., Terceiro, D., & Terrasa, S. A. (2020). *Vista de Pantallas, niños y confinamiento en pandemia: ¿debemos limitar su exposición?* <http://www.evidencia.org/index.php/Evidencia/article/view/6897/4478>
- Gentile, D. A., Bender, P. K., & Anderson, C. A. (2017). Violent video game effects on salivary cortisol, arousal, and aggressive thoughts in children. *Computers in Human Behavior, 70*, 39–43. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2016.12.045>
- Hasan, Y., Bègue, L., & Bushman, B. J. (2012).

- Viewing the world through “blood-red tinted glasses”: The hostile expectation bias mediates the link between violent video game exposure and aggression. *Journal of Experimental Social Psychology*, 48(4), 953–956.
<https://doi.org/10.1016/J.JESP.2011.12.019>
- Hernanz Ruiz, M. (2015). Adolescente y nuevas adicciones. *Revista de La Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 35(126), 309–322. <https://doi.org/10.4321/s0211-57352015000200006>
- Iris, D., Carmenate Rodríguez, D., Yania, D., Salas Mayea, G., Sorahy, D., & García, S. (2020). Confinamiento por la COVID-19, adicciones tecnológicas y salud mental del niño y el adolescente. In *jvirtualpsiquiatria2020.sld.cu*.
<http://jvirtualpsiquiatria2020.sld.cu/index.php/jvpsq/2020/paper/viewFile/43/60>
- Li, J. Y., Du, Q., & Gao, X. (2020). Adolescent aggression and violent video games: The role of moral disengagement and parental rearing patterns. *Children and Youth Services Review*, 118(2), 105370. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105370>
- Lluén, R., La Cruz, J., & Torres, V. (2017). *Características de la Adicción a Internet En Estudiantes de Nivel Secundario en Colegios Estatales en el Distrito de Chiclayo*. 10(2), 7–12.
- López, O., Pinargote, C., Cedeño, E., Zambrano, W., & Mendoza, M. (2021). El uso de videojuegos en el confinamiento y su incidencia psicológica y social en las personas. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação/Iberian Journal of Information Systems and Technologies*, 7(43), 633–646.
- Malander, N. M. (2019). Adicciones tecnológicas en adolescentes: Relación con la percepción de las prácticas parentales. *Drugs and Addictive Behavior*, 4(1), 25–45. <https://doi.org/10.21501/24631779.2761>
- Marco, C., & Chóliz, M. (2012). Impulsividad y Dependencia de videojuegos en adolescentes. In *Aportaciones recientes al estudio de la motivación y las emociones*.
- Marco, C., & Chóliz, M. (2013). Tratamiento cognitivo-conductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 13, 125–141. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56028282009>
- Marco, C., & Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*, 35(1), 57–69. <https://doi.org/10.4067/s0718-48082017000100006>
- Matalinares, M. C., Díaz, G. A., Raymundo, O. V., Baca, D. R., Fernández, E. A., Uceda, J. E., Leyva, V. O., Sánchez, E. Y., Villavicencio, N. C., Yaringaño, J. L., Torre, J. M., Encalada, M. D., & Díaz Universidad Nacional Mayor De San Marcos, A. V. (2013). Influence of parenting styles on addiction to internet in peruvian secondary students. *Revistasinvestigacion.Unmsm.Edu.Pe*, 16(2), 195–220. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/6554>
- Matalinares, M., Yaringaño L., J., Uceda E., J., Fernández A., E., Huari T., Y., & Campos G., A. (2014). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista de Investigación En Psicología*, 15(1), 147. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v15i1.3674>
- Nagai, Y., Honma, T., Tang, Z., Hono, K., & Hasegawa, M. (2002). Coincidence doppler broadening study of the pre-precipitation stage of an Al-Cu-Mg-Ag alloy. *Philosophical Magazine A: Physics of Condensed Matter, Structure, Defects and Mechanical Properties*, 82(8), 1559–1572. <https://doi.org/10.1080/01418610208240037>
- Oflu, A., & Yalcin, S. (2019). Uso de videojuegos en alumnos de la escuela secundaria y

- factores asociados. *Arch Argent Pediatr* 2019;117(6):E584-E591 / E584, 117(6), 8. <https://doi.org/10.5546/aap.2019.e584>
- Ortega-Mohedano, F., & Pinto-Hernández, F. (2021). Predicting wellbeing in children's use of smart screen devices. *Comunicar*, 29(66), 113–122. <https://doi.org/10.3916/c66-2021-10>
- Ortiz, L., Tillerias, H., Chimbo, C., Athenea, V. T., & 2020, U. (2020). Impact on the video game industry during the COVID-19 pandemic. *Athenea.Autanabooks.Com*, 1, 05–13. <https://doi.org/doi.org/10.47460/athenea.v1i1.1>
- Pedreira Massa, J. L. (2020). Salud mental y COVID-19 en infancia y adolescencia: visión desde la psicopatología y la Salud Pública. *Revista Espanola de Salud Publica*, 94, 1–17. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7721396>
- Pérez, E. R., & Medrano, L. (2010). Análisis factorial exploratorio : Bases conceptuales y metodológicas. *Revista Argentina de Ciencias Del Comportamiento*, 2(1889), 58–66. http://www.academia.edu/12607324/Revista_Argentina_de_Ciencias_del_Comportamiento_RACC_Analisis_Factorial_Exploratorio_Bases_Conceptuales_y_Metodologicas_Articulo_de_Revisión
- Pérez, R., Villalonga, C., Baños, O., & Guillén, A. (2020). Estudio de la influencia del confinamiento debido a la COVID-19 en padres, alumnado y profesorado en ESO y FP. *Enseñanza y Aprendizaje de Ingeniería de Computadores*, 10. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/64780/T3_N10_Revista_EAIC_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodríguez, M. R., & Padilla, F. M. G. (2021). The use of video games in adolescents. A Public Health problema. *Enfermería Global*, 20(2), 575–591. <https://doi.org/10.6018/EGLOBAL.438641>
- Salas Blas, E., & Merino Soto, C. (2017). Psychometric analysis of the Test of Dependence of Videogames (TDV) in Peruvian population. *UNIVERSITAS PSYCHOLOGICA*, 16(4). <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.ap>
- Sandoval-Obando, E. E. (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente? *Pensamiento Psicológico*, 18(1), 87–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.11144/Javerianacali.PPSI18-1.ctvp>
- Tintaya, Y. (2019). Propiedades psicométricas del cuestionario de agresión de Buss y Perry - AQ en adolescentes de Lima Sur. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Toribio, M. J. (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. *Revista de Psicología Aplicada Al Deporte y El Ejercicio Físico*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a2>
- Unicef. (2020). *Salud mental e infancia en el escenario de la Covid-19*. https://www.aepp.net/wp-content/uploads/2021/03/Covid19_UNICEF_Salud_Mental.pdf
- Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 193–216. http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/558/1/RAQUEL_PAOLA_VARA_SALAS.pdf
- Verheijen, G. P., Burk, W. J., Stoltz, S. E. M. J., van den Berg, Y. H. M., & Cillessen, A. H. N. (2018). Friendly fire: Longitudinal effects of exposure to violent video games on aggressive behavior in adolescent friendship dyads. *Aggressive Behavior*, 44(3), 257–267. <https://doi.org/10.1002/AB.21748>
- Yao, M., Zhou, Y., Li, J., & Gao, X. (2019). *Violent video games exposure and*

aggression: The role of moral disengagement, anger, hostility, and disinhibition.
<https://doi.org/10.1002/ab.21860>

Cognition and Aggressive Behavior.
Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 24(1), 5–10.
<https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0676>

Zhang, Q., Cao, Y., & Tian, J. J. (2021). Effects of Violent Video Games on Aggressive

Anexos

Test de dependencia a videojuegos (TDV)

Apellidos y Nombres: _____ Edad: _____

Grado: _____ Fecha: _____

Evaluador: _____

Instrucciones

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

Nunca = N **Raras vez = RV** **A veces = AV** **Con frecuencia = CF** **Muchas veces = MV**

Nº	Preguntas	TD	ED	N	DA	TA
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué Hacer.					
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.					
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
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.					
14	Cuando me encuentro mal o triste me refugio en mis videojuegos					
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.					
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar un videojuego, aunque sólo sea un momento.					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					

22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos.					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado tiempo) a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más.					
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.).					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

Cuestionario de Agresión

Edad: _____ Grado: _____

Sexo: _____

Instrucciones: A continuación se te presenta un listado de preguntas sobre el modo como actúas frente a determinadas situaciones.

Se presentan 5 alternativas después de cada pregunta donde marcarás con una aspa o cruz en la alternativa que te parezca correcta, no emplees mucho tiempo en una pregunta y contesta con veracidad.

1: Completamente falso para mí

2: Bastante falso para mí

3: Ni verdadero ni falso para mí

4: Bastante verdadero para mí

5: Completamente verdadero para mí

		1	2	3	4	5
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 enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4	A veces soy bastante envidioso(a).					
5	Si me molestan mucho, puedo golpear a otra persona.					
6	A menudo no estoy de acuerdo con mis compañeros.					
7	Cuando las cosas no me salen bien, 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 mis compañeros me molestan, 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 tienen más suerte que yo.					
13	Me suelo involucrar en las peleas algo más de lo normal.					
14	Cuando los demás no están de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.					
15	Soy una persona tranquila.					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan disgustado 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" hablan mal de mí a mis espaldas.					
21	Hay personas que me gustan pero no quiero apegarnos.					
22	Algunas veces me enojo sin razón.					
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.					

Pase a la siguiente hoja

25	Tengo dificultades para controlar mi genio.					
26	Algunas veces siento que las personas se están riendo de mí a mis espaldas.					
27	He amenazado a gente que conozco.					
28	Cuando los demás se muestran especialmente amigables, me pregunto qué querrán.					
29	He llegado a estar tan enojado que rompía cosas.					