



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes: Una revisión
sistemática

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Psicología

AUTORES:

Meléndez Pérez, Carlos Andrés (ORCID: 0000 – 0001 – 8218 – 3274)

Sánchez Pérez, Llanina Celeste (ORCID: 0000 – 0002 – 6935 – 9527)

ASESOR:

Dr. Reyes Baca, Gino Job (0000 – 0001 – 5869 – 4218)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

TARAPOTO - PERÚ

2021

Dedicatoria

Al todo...

Andrés Meléndez

A mis amados padres, que a pesar de mis caídas, me dieron las armas para levantarme y alcanzar mis metas.

A mis hijas, por la paciencia que me han tenido y el amor que me han dado a lo largo de este camino, que por las circunstancias, ha sido difícil para nosotras, esto es por ustedes.

Llanina Sánchez

Agradecimiento

A las personas que aportaron al desarrollo del presente trabajo de investigación, a mi familia, a la Universidad César Vallejo y en especial a nuestro asesor por su dedicación y sapiencia.

Andrés Meléndez

A mi compañero de tesis, que ha sido mi apoyo y pilar fundamental para el desarrollo de este trabajo.

A mi asesor Dr. Gino Reyes, por su paciencia y dedicación.

Llanina Sánchez

Índice de contenido

| | |
|---|------|
| Carátula | i |
| Dedicatoria..... | ii |
| Agradecimiento | iii |
| Índice de contenido | iv |
| Índice de tablas | v |
| Índice de gráficos y figuras..... | vi |
| Resumen | vii |
| Abstract..... | viii |
| I. INTRODUCCIÓN | 1 |
| II. MARCO TEÓRICO | 4 |
| III. MÉTODO | 11 |
| 3.1. Tipo y Diseño de Investigación | 11 |
| 3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización | 11 |
| 3.3. Escenario de estudio..... | 11 |
| 3.4. Participantes | 11 |
| 3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos | 12 |
| 3.6. Procedimiento | 12 |
| 3.7. Rigor científico | 13 |
| 3.8. Método de análisis de información | 14 |
| 3.9. Aspectos Éticos | 14 |
| IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN | 15 |
| V. CONCLUSIONES | 23 |
| VI. RECOMENDACIONES..... | 24 |
| REFERENCIAS | 25 |
| ANEXOS..... | 33 |

Índice de tablas

Tabla 1. Autores, diseño, correlación y nivel de significación reportados 17

Tabla 2. Autores, tipo de videojuego y enfoques teóricos empleados 18

Índice de gráficos y figuras

| | |
|--|----|
| Figura 1. Diagrama de flujo de la información obtenida de las etapas de la revisión sistemática | 15 |
|--|----|

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo, conocer los hallazgos de los estudios sobre la relación del uso de los videojuegos y la agresividad en los adolescentes. La metodología empleada, en su diseño fue teórico, en su forma de revisión sistemática. Además, como objetos de estudio, se seleccionó a nueve artículos de 100 encontrados, luego de su filtración acorde a los criterios de inclusión y exclusión establecidos. Los artículos se registraron de manera ordenada en una ficha de registro, que sirvió como instrumento. De acuerdo al análisis de los datos, se concluyó que los hallazgos de los estudios sobre la relación entre el uso de los videojuegos y la agresividad en adolescentes, demuestran en su mayoría, una relación positiva y significativa, además de que existe efecto significativo de la primera variable sobre la otra, pero en estudios longitudinales no existe tal efecto. Así también, los diseños metodológicos prevalentes en los estudios analizados, fueron causales correlaciones y de corte transversal; a su vez existe prevalencia del tipo de videojuego violento y el enfoque teórico más frecuente en los estudios analizados fue el mixto, considerando en su mayoría al Modelo General de la Agresión.

Palabras clave: videojuegos, agresividad, adolescentes

Abstract

The objective of the present research was to know the findings of the studies that determine the relationship between video games and aggressiveness in adolescents. The study has a theoretical design in its form of systematic review, thus employing nine empirical studies out of 100 found, after filtering according to the proposed inclusion and exclusion criteria, recorded in an orderly manner in a document analysis file. According to the analysis of the data, it was concluded that the findings of the studies on the relationship between video games and aggressiveness show a positive and direct relationship for the most part, in addition to the fact that there is an effect of the first variable on the other, but in the long term there is no effect, in addition the prevailing design is the causal correlational one, and in the type of content the violent prevails, finally, the most used theoretical model was the General Model of Aggression.

Keywords: video games, aggressiveness, adolescents

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los adolescentes, representan casi el 25% de la población mundial (1.200 millones) (United Nations Children's Fund, 2017), los cuales, atraviesan esta etapa caracterizada por pasar de la infancia a la adultez, en donde se desarrollan aspectos cognitivos, psicosociales y emocionales; (Sanders, 2013). Dicho grupo poblacional, en la actualidad, se encuentra sobreexposto a las nuevas tecnologías y medios de información de tipo electrónico, ya sea en casa o en su centro de estudio, dentro de estas tecnologías se encuentran incluidos los videojuegos (Bavelier et al., 2010).

En su definición, los videojuegos son medios electrónicos para entretener, en el que interactúan una o más personas por medio de un aparato o máquina (Suasnabas et al., 2017), los cuales, son un modo importante de entretenimiento en la sociedad en la que vivimos (Marco & Chóliz, 2014), y que, como nuevas tecnologías, no están desvinculadas de polémica, por ser influyente en la vida cotidiana (Labrador & Villadangos, 2010). Y, con respecto a los adolescentes, su uso se ha vuelto influyente en sus vidas, así como más accesibles y atractivos; tanto así, que el uso de videojuegos se ha incrementado ante el desarrollo de las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación), haciendo que la juventud lo emplee de diversos modos, sin considerar algún tipo de consecuencia ante su uso continuo (Sánchez & Silveira, 2019).

Los videojuegos consiguen enganchar a aquellos que lo usan, sobre todo a los adolescentes, y la polémica sobre su uso está asociado al empleo frecuente, siendo riesgoso en una personalidad con poco control de impulsos, ya que puede hacer que su uso se incremente (Ameneiros & Ricoy, 2015). Aparte de lo mencionado, el uso de videojuegos suele ser costoso, y al ser gran parte de adolescente que lo usan y que no cuentan con el dinero suficiente, pueden llegar a realizar actividades delictivas para poder jugar (Tejeiro et al., 2009), esto se refuerza con el hecho de que existe predisposición de los adolescentes a disfrutar de comportamientos de riesgo (Sanders, 2013). Aunque de acuerdo con Tejeiro et al. (2009), no es suficiente la consideración por parte de la sociedad y

ciertos investigadores, que realmente sea algo comprobado o concreto, de que los videojuegos, tengan que ver con ciertos problemas conductuales en los adolescentes.

Las conductas problema, pueden verse asociadas a la agresividad, ya que es frecuente en los adolescentes, y es una conducta que suele ser motivo de consulta, en diversos campos de la psicología (Contini, 2015). Al respecto de esto, la agresividad se define como una conducta demandante, la cual provoca reacciones adversas sobre otros, como pueden ser amenazas, burlas e insultos; así mismo este puede ser expresada de manera directa, al destruir cosas, gritar, y de manera indirecta, en la difusión de rumores (Kumari & Kang, 2017). Este tipo de conductas también se asocian con los aspectos de conducta externalizada tal como lo plantearon Achenbach et al. (1987), en su método de evaluación de conductas internalizantes y externalizantes, los cuales mencionan, que la segunda conlleva problemas de agresividad, comportamiento delictivo, desobediencia y carencia de atención, donde Alarcón y Bárrig (2015) emplean estos aspectos para evaluar a adolescentes. De igual modo la violencia es importante de considerar ya que es una manifestación de la agresividad y que es influenciada por factores sociales y de familia (Arias, 2013).

De este modo, es relevante en la literatura científica, la vinculación de los videojuegos y la agresividad en adolescentes, ya que existen estudios empíricos que hablan de ello (Ferguson et al., 2008; Ferguson et al., 2011; Milani et al., 2015; Shao & Wang, 2019). En algunos se afirma que, si existe tal relación, tal como lo menciona Kühn et al (2018), aunque también de acuerdo con Dorantes (2017) hay otros estudios donde no existe relación.

Aquello, genera incertidumbre, dado que actualmente, no se cuenta con una revisión de la literatura científica con respecto a este tema centrado en los adolescentes, considerando que los últimos estudios fueron de Da Silva et al (2017) y Prescott et al. (2018). El primer autor, hace hincapié que se tiene que tener en cuenta otros elementos o factores en las futuras investigaciones de revisión sistemática, y entre ambos, como se mencionó, no consideran a la

población adolescente en específico, además solo revisaron algunos estudios de hace 5 años.

Según el problema percibido anteriormente mencionado, se plantea la siguiente interrogante: ¿Cuáles son los hallazgos de los estudios sobre la relación entre el uso de los videojuegos y la agresividad en adolescentes?

De este modo, justificando el estudio, este tiene gran importancia a nivel teórico, ya que, al conocer los hallazgos que determinan la relación de los videojuegos y la agresividad en los adolescentes, por medio de la presente revisión de los últimos cinco años, se incrementará el conocimiento y se tendrá una mejor perspectiva teórica sobre el tema, a su vez que se sustenta en fuentes confiables. A nivel práctico, el estudio se justifica con el hecho de que permitirá gracias a los resultados, plantear las sugerencias las cuales pueden ser ejecutadas por otros investigadores para continuar la investigación de este tema a otros niveles de estudio. A nivel social, la investigación es un aporte a la comunidad científica como antecedente y demás interesados, inclusive es importante para los padres de familia, que, gracias a las conclusiones, pueden tomar actitudes para regular el uso de videojuegos en los adolescentes. Finalmente, a nivel metodológico, el estudio se desarrolló dentro de un proceso de metodología científica con enfoque teórico, para que de este modo se cumpla con los objetivos propuestos en la investigación.

De este modo, los objetivos planteados en la investigación, a nivel general, se trata de, comprender los hallazgos de los estudios sobre la relación del uso de videojuegos y la agresividad en adolescentes. Como objetivos específicos, describir los diseños metodológicos empleados en los estudios seleccionados; describir la prevalencia del tipo de videojuegos en los estudios seleccionados, y describir las perspectivas teóricas empleadas en los estudios seleccionados.

II. MARCO TEÓRICO

Luego de haber descrito el problema y haber determinado el propósito de la investigación, se procederá a dar sustento por medio de investigaciones previas y las teorías en torno a las variables.

De este modo en los antecedentes a nivel internacional, se presenta primero a Griffiths (1999), que tuvo como objetivo hacer una revisión sistemática con respecto a la relación entre los videojuegos violentos y la agresión. El estudio fue de tipo teórico, ejecutando una revisión de la literatura, por tanto, analizó la bibliografía para el desarrollo de la investigación y así incrementar la información sin aplicación de pruebas o recojo de información de una población en particular. La cantidad de estudios empleados fue 24, publicadas en revistas físicas. De acuerdo con los resultados llega a concluir que, todas las investigaciones publicadas, presentan problemas en su metodología, ya que solamente incluyen medidas de corto plazo sobre sus consecuencias. Por tanto, concluye que no se puede determinar exactamente, que los videojuegos causen un efecto agresivo en la conducta considerándose una variable independiente con influencia de diversos factores, requiriendo una taxonomía general de los videojuegos porque algunos tipos podrían ser positivos y otros negativos.

Así también, la revisión de Sherry (2001) que tuvo como objetivo, analizar por medio de la recopilación de investigaciones empíricas, los efectos de los videojuegos violentos, la estimación del tamaño general del efecto y discernir tendencias importantes y variables moderadores. La investigación empleó como metodología un metaanálisis con análisis estadístico de las investigaciones relacionadas a las variables, obteniendo un total de 900 hallazgos, de los cuales luego del filtro, resultó en 32 estudios que al final se establecieron solo 25. Los estudios fueron recopilados de base de datos en línea como PsychInfo, Dissertation Abstracts International, e índices encuadrados (Communication Abstracts, Psychological Abstract). Los resultados sugieren que los videojuegos violentos poseen efecto menor sobre la agresión que el que se encuentra con la exposición a programas violentos en televisión. Además, este efecto se asocia

positivamente con el tipo de violencia del juego y se relaciona negativamente con el tiempo dedicado a jugar, al controlar la edad y el tiempo de juego.

También, el estudio de Da Silva et al., (2017) estableció como objetivo, analizar estudios sobre la relación entre ambas variables, entre los años 2008 a 2013. Seleccionó en total 45 artículos, desarrollando el estudio bajo una metodología teórica haciendo uso de la revisión documental, desde 5 fuentes de base de datos como Web of Science, Redalyc, Psycnet, Scielo y Pepsic, empleando palabras en español, inglés y portugués. Legó a concluir, que de todos los estudios, la mayoría (37) apuntan a que existe relación entre los videojuegos violentos y la agresión o violencia, sustentándose con otros estudios similares, en donde se verificó que se reducía la empatía y la conducta prosocial, además mencionan que es necesario considerar otras variables, como la frustración, que son mediadoras para la conducta agresiva violenta y los videojuegos. También se habla de que los videojuegos son herramientas para el aprendizaje y que el estudio del nexo entre estas variables es muy joven aún, necesitando mejores formas de evaluar.

Y finalmente el metaanálisis de Prescott et al., (2018) tuvo como objetivo, el abordaje de diversos argumentos sobre la relación entre videojuegos agresivos y la agresión, considerando la etnia como un moderador de dicha relación. La metodología que empleó fue el metanálisis, revisando estudios para estimar el tamaño, confiabilidad y heterogeneidad de los efectos de los estudios que analizó entre la relación de ambas variables. Para aquello, identificó 24 estudios, con muestras de individuos entre 9 y 19 años, dichos artículos fueron seleccionados hasta el año 2017, siendo estudios de diversos países, donde se incluía artículos o libros que contengan la información de la medición de la exposición a videojuegos violentos y la agresividad física con una segunda medición de no menos de tres semanas, por tanto se limitó a estudios longitudinales que miden el efecto entre las variables, incluyendo aquellos publicados o no. Para dicha búsqueda los autores, consideraron como bases de datos a ERIC, Web of Sciences, PubMed, y PsycInfo, empleando palabras clave como *videogam**, *computer gam**, *electronic gam**, *prospective OR longitudinal*

y *aggress** OR *violen** OR *delinquen**. Finalmente, en sus hallazgos, concluyen que jugar videojuegos violentos se asocia con mayores niveles de agresión física manifiesta a lo largo del tiempo, considerando la existencia de agresión previa, además este efecto puede ser moderado por la etnia, en este caso encontró que en personas blancas el efecto es más fuerte, menos fuerte en asiáticos y poco confiable en hispanos.

Cabe mencionar que los antecedentes citados, han hecho revisiones sistemáticas en base a una población heterogénea, en donde se incluye a niños, adolescentes y jóvenes, por tanto, de manera exacta o directa, no se centran en la población del presente estudio, el cual es de sumo interés, no obstante, sirvieron para comparar y realizar la discusión de los resultados.

Mencionados los antecedentes, se procede a sustentar teóricamente las variables de estudio. De este modo, lo concerniente a la variable agresividad, se fundamenta bajo el modelo propuesto por Anderson y Dill (2000), el Modelo Afectivo General de la Agresión, General Affective Aggression Model (GAAM), por sus siglas en inglés. El modelo integra ideas teóricas sobre el aprendizaje social de Bandura, (Bandura, 1971, 1973; Bandura, Ross & Ross, 1961, 1963), así también el modelo cognitivo neoasociacionista de Berkowitz (Berkowitz, 1984, 1990, 1993), el modelo de transferencia de excitación de Zillmann (1988), el modelo sociocognitivo, con respecto al efecto que tiene la violencia dentro de los medios de comunicación (Huesmann, 1986), el modelo de agresión afectiva de Geen (1990) y el modelo de procesamiento de información social de Dodge y sus colegas (Dodge & Crick, 1990; Crick & Dodge, 1994).

Para Anderson y Dill (2000), todos los autores mencionados anteriormente, refuerzan su modelo GAAM, refiriendo que, integra aspectos del aprendizaje, el crecimiento, la instigación y manifestación de la agresión humana; además menciona que la agresión conlleva en su mayoría aspectos cognitivos, como pueden ser esquemas mentales generados por aprendizaje social.

No obstante, el modelo evoluciona al Modelo General de la Agresión o General Aggression Model (GAM) por sus siglas en inglés, tal como lo refiere Anderson y Bushman (2002), que se compone de los elementos anteriores mencionados, pero con la particularidad de que abandonan la parte “afectiva”.

Antes de explicar el modelo, es necesario conceptualizar el término, los autores refieren que la agresividad es cualquier conducta dirigida a otra persona, la cual se realiza para ocasionarle daños. Además, está vinculada con la violencia, ya que esta se define como una agresión con un nivel de daño más elevado, considerándose a toda violencia, una agresión, pero que en muchos casos la agresión no es violencia (Anderson & Bushman, 2002).

Entonces, la agresividad tiene un modo de generarse y manifestarse, justamente explicado por el GAM, para comprender esto, es necesario entender las particularidades que posee dicho modelo según Anderson y Bushman, (2002), que explican que, las estructuras de conocimiento se generan por medio de la propia experimentación, llegan a influir en la percepción, ya sea desde patrones visuales simples, hasta conductas complejas; estas se pueden volver automáticas, se pueden relacionar a estados afectivos, creencias y conductas establecidas, además son empleadas para guiar las interpretaciones y modos de conducta del ambiente social y físico. Las estructuras de conocimiento poseen tres subtipos, los cuales son los esquemas perceptivos, que permiten identificar elementos simples y también complejos como situaciones sociales. El otro tipo son los esquemas de la persona, donde se insertan creencias sobre grupos sociales o algún individuo particularmente, y el último tipo son los guiones de comportamiento, los cuales poseen información sobre el modo de actuar de las personas sobre variados contextos.

Dichas estructuras, además, poseen el aspecto afectivo, donde se considera que comprende aspectos relacionados a conceptos de afecto basados en la experiencia, el nivel de conocimiento del afecto y un guion o modo de actuar en base al afecto. Ejemplos de estos es que, al activarse alguna estructura cognitiva donde se encuentra la ira, se manifiesta la misma, o por ejemplo un guion de

insulto personal puede generar consecuencias agresivas si el nivel de ira es elevado (Anderson & Bushman, 2002).

El GAM está enfocado en el individuo dentro de la situación, lo denomina a esto un episodio, conlleva un proceso de interacción social perenne. El modelo como proceso, contiene tres focos básicos, el primero son las variables de entrada compuestas por los recursos del individuo y el escenario o situación, luego, se sigue las rutas, que son cognitivas, afectivas y de excitación por donde, las variables de entrada generan su influencia. Luego se encuentran los resultados del proceso de evaluación y decisión que generan acciones (Anderson & Bushman, 2002).

Las variables de entrada que se mencionan en el modelo, son dos, los aspectos personales y del entorno del individuo, los cuales pueden incidir en el estado interno del mismo, o sea en sus ideas (aspecto cognitivo), afectos (aspectos afectivos) y de alteración fisiológica (excitación). Es por ello que, dependiendo de la personalidad, como son niveles altos en personalidad agresiva, los individuos poseerán esquemas mentales accesibles a información vinculada a la agresión. De igual manera, un entorno o situación puede influenciar en lo mismo, como por ejemplo ser insultado, puede hacer que un individuo piense en la manera de devolver el insulto, o incluso de modo más dañino (Anderson & Dill, 2000).

Finalmente, el modelo es un referente importante para explicar la agresión humana, según lo planteado por Anderson y Bushman (2002), ya que, explica los procesos que actúan sobre el ser humano para manifestar dicha agresión.

Luego de describir la primera variable, corresponde hacer mención a los videojuegos y su uso. Esta variable se fundamenta desde el enfoque de la ludología híbrida, tal como menciona Mesa (2012), se trata de un enfoque elaborado por el mismo, donde se consideran los contextos y normas de tipo tecnológico y humano, dentro del cual, se encuentra el concepto de mediador, elaborado por Latour, para comprender la heterogeneidad de los videojuegos

dentro de la cotidianeidad de los jóvenes y los componentes influyentes y dinámicos de los aspectos humano-tecnológicos. El enfoque ayuda a entender a los videojuegos de manera homóloga, tal y como lo hacen aquellos que lo juegan (Mesa, 2012).

En base a este enfoque de la ludología híbrida, se define a los videojuegos como un software de algún sistema de información, que posee elementos los cuales facilitan la ejecución de determinadas tareas por los jugadores. Además, de que estos en general, se particularizan por estar configurados bajo un escenario de normas, objetivos propios, emociones y gran significancia (Mesa, 2012).

Al respecto de su uso, o el acto en sí, Mesa (2012) refiere que el videojugar, se trata de ejercer acciones con distintos componentes y reglas accesibles al jugador, los cuales están para emplearse o transformarse, y se orientan al desarrollo de una historia simulada que se acerca a la realidad, a veces interactuando con otros personajes en escenarios relevantes. Además, el sujeto o “videojugador”, se define como aquel que puede cumplir con un sin número de roles, inclusive como espectador, interactuando con otros individuos en eventos y acontecimientos de ese tipo, ya sea en línea o fuera de línea (Mesa, 2012).

Según lo anterior, de acuerdo al análisis de Jenkins, referido por parte de Mesa (2012), dichos videojugadores poseen diversos rasgos y están inmersos en una cultura, que se genera de la relaciones interpersonales entre jóvenes, en un contexto colaborativo novedoso y de instrumentos de comunicación fuera de o en línea, en donde se encuentran los videojuegos, dichos rasgos o componentes son: 1) la casi nula brecha de expresión, 2) el refuerzo de una comunidad de apoyo al intercambio y creación, 3) asociaciones informales en las cuales se comparten experiencias con los principiantes, 4) la creencia de los individuos de que su aporte favorece al grupo y 5) la sensación de relación social con otras personas.

El enfoque mencionado, también resalta el motivo de jugar videojuegos, y de esto se entiende, que la persona vivencia por medio de sus actos e interacciones,

junto a los componentes del ambiente virtual, una tensión dramática, la cual es la principal finalidad del por qué se consumen los videojuegos (Mesa, 2012). Así también, los videojuegos estimulan a la persona que juega para lidiar con el aburrimiento, escapando por un momento a sus problemas, esto sumado a que el videojugador participa de manera activa en las acciones que ejecuta en el juego, siendo este posiblemente su atractivo más significativo, posibilitando una vivencia ficticia intensa, pudiendo trasgredir normas sin ningún tipo de consecuencia (Levis, 2013).

Descrito los motivos por los que se juega, cabe destacar que existen clasificaciones dentro de los videojuegos por su contenido, se puede hacer referencia según Urosa (2012), al sistema dependiente de la Interactive Software Federation of Europe, la cual crea PEGI (Pan European Game Information) que brinda una clasificación por edad de los videojuegos, la cual posee una catalogación por contenido. En este aspecto Etxeberria (2011), resume, que el código PEGI en su clasificación, evidencia por símbolos la edad y el contenido dentro de los videojuegos, dichos contenidos son, adicción al juego, discriminación, drogas, sexo o desnudos, miedo, malas palabras y violencia.

De este modo según lo señalado anteriormente, se puede comprender para fines del estudio, la agrupación en cinco categorías de contenido, violencia (física, verbal, discriminación, adicción, drogas), miedo, sexual, apto para todos y de manera general, en el caso de estudios que solamente analizan el uso de videojuegos sin considerar su contenido.

Cabe resaltar, que los videojuegos también han generado una nueva sociedad de consumo, y la experiencia de participación colectiva, haciendo que los diseñadores se esmeren en entregar un producto de dichas características (Mesa, 2012).

III. MÉTODO

3.1. Tipo y Diseño de Investigación

La investigación presentó un diseño teórico, la cual se enmarca en una recopilación de datos de la temática a analizar, donde el investigador consigue la información no de manera empírica, sino, en base a la recopilación de estudios primarios o de revisión de la literatura. Además, en su tipo o forma, fue de revisión sistemática, haciendo uso de un proceso ordenado, para conseguir datos de investigaciones empíricas o primarias, generalmente expuestas en forma de artículos de revista científica, sin emplear procesos estadísticos para la resolución de los objetivos e integración de los datos (Ato et al., 2013).

3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización

Para el presente estudio, se empleó algunas categorías y subcategorías que fueron de interés para los investigadores, considerándose como categorías principales, el diseño metodológico, con sus subcategorías, como alcance o nivel de investigación, ya sea correlacional o correlacional causal (explicativo) y su dimensión temporal (corte transversal y longitudinal). También otra categoría, fueron los tipos de videojuegos, ya sean violentos, de miedo, sexual, apto para todos y general. La última categoría fue el enfoque o perspectiva teórica, que pudo ser humanista, cognitivo, biopsicosocial o en caso de unir varios modelos o enfoques, mixto (ver el anexo 1).

3.3. Escenario de estudio

Con respecto al escenario de estudio, este conllevó el entorno virtual en donde se realizó la búsqueda universal de información, como lo son repositorios de revista o bases de datos acreditadas, para preservar la confiabilidad de los datos a emplear.

3.4. Participantes

De acuerdo con la naturaleza del estudio, los elementos que fueron fuente de información para conseguir los datos pertinentes, fueron los artículos

científicos, que son equivalentes a la población, siendo objetos no personas. Tras la búsqueda se obtuvo un total de 100 documentos considerando que contengan las variables de estudio, posterior a la selección y filtración, quedaron un total de nueve artículos incluidos, de acuerdo con los criterios de inclusión y exclusión propuestos. Como criterios de inclusión se consideró, artículos de entre los años 2015 al 2020, en idioma inglés o español, con mínimo coeficiente de correlación y con población adolescente. Como criterios de exclusión, artículos teóricos o no empíricos y que no sean indexados.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Como técnica se empleó el análisis documental, el cual es un proceso ordenado para la revisión o evaluación de documentos, ya sea de manera impresa como electrónica (basados en computadora y transmitidos por Internet). Para esto es necesario que la información se analice e interprete para conseguir resultados (Bowen, 2009). Como instrumento se usó una ficha de registro de datos, que equivale a un protocolo para registrar y organizar los datos provenientes de los artículos científicos (ver anexo 2).

3.6. Procedimiento

Para desarrollar la revisión sistemática, se tuvo en cuenta la recopilación de investigaciones de tipo empírico, con respecto a la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad en adolescentes, empleando los criterios de inclusión y exclusión mencionados, cumpliendo el siguiente proceso: se procedió a ubicar primero los artículos con los términos de las variables en inglés, ya que, en dicho idioma, son los más necesarios por su calidad, empleando palabras como *videogames, aggressiveness, aggression, violence, adolescents, teens, behavior, media*; y de igual manera en español como *violencia, adolescentes, videojuegos, agresividad, agresión, medios*; concretando con los operadores booleanos (AND, OR, *) la frase de *Video games OR media AND aggres* OR violen* behavior adolescents teen*, y para español *Video o juegos OR medios AND agres* OR violen* conducta adolescente*.

Los términos se finalizan siempre con la palabra *pdf* para que otorgue en su mayoría resultados en dicho formato, además se restringió la búsqueda entre los años 2015 al 2020, no obstante, para ampliar la búsqueda a más opciones a palabras asociadas solo se consideró frases como *video games AND aggres**, *videogames AND violen**, en español, videojuegos AND *aggres**, videojuegos AND *violen**, medios* AND *aggres**, medios AND *violen**. De este modo se seleccionó estudios en inglés o español, considerando que estén indexados en distintos repositorios de revistas oficiales, esta búsqueda dio como resultado a 100 estudios. Cabe mencionar que toda la información encontrada fue registrada gracias al programa Zotero 5.0.92 para facilitar el ordenamiento y selección de artículos.

Luego de ello, con mayor minuciosidad, empleando el programa Zotero 5.0.92, se seleccionó los artículos científicos que fueron analizados, verificando que fueran empíricos. Se descartó información duplicada, se constató que tuvieran índices de correlación y que estudian solo a población adolescente. Finalmente se constató que los artículos estuvieran indexados en diversos repositorios tales como Dialnet, Scielo, Elsevier, Redalyc, Latindex, Psycnet APA, Science Direct, Frontiers, Springer Links, APA PsyNet, y aquellas revistas que se ubicaban en la página SCIMAGO; asignándoles una etiqueta para diferenciarlos.

3.7. Rigor científico

El presente estudio, posee su rigor científico, en cuanto a que es capaz de otorgar evidencias sobre el conocimiento del uso de videojuegos y la agresividad, con respecto a su relación y otras características, expresando la prevalencia de las mismas gracias a una revisión sistemática. Además, como sustento de este apartado, Varela y Vives (2016) mencionan que, para aumentar el valor y la aceptación en estudios cualitativos, se consideran los criterios de calidad y autenticidad, cumpliendo dichos criterios por la selección objetiva de la información de fuentes fiables.

3.8. Método de análisis de información

En relación al método, la investigación ejecutó una descripción de las investigaciones seleccionadas, definiendo las características de los mismos con respecto a la relación del uso de videojuegos y la agresividad en adolescentes, teniendo en cuenta criterios tales como título, año, autor; además del registro de datos referentes al diseño metodológico, el nivel de correlación encontrado con su debida significancia, el tipo de contenido de videojuegos estudiado y el enfoque teórico empleado. Todos estos elementos fueron expuestos en tablas para facilitar su percepción, con su respectiva interpretación para sintetizar los hallazgos.

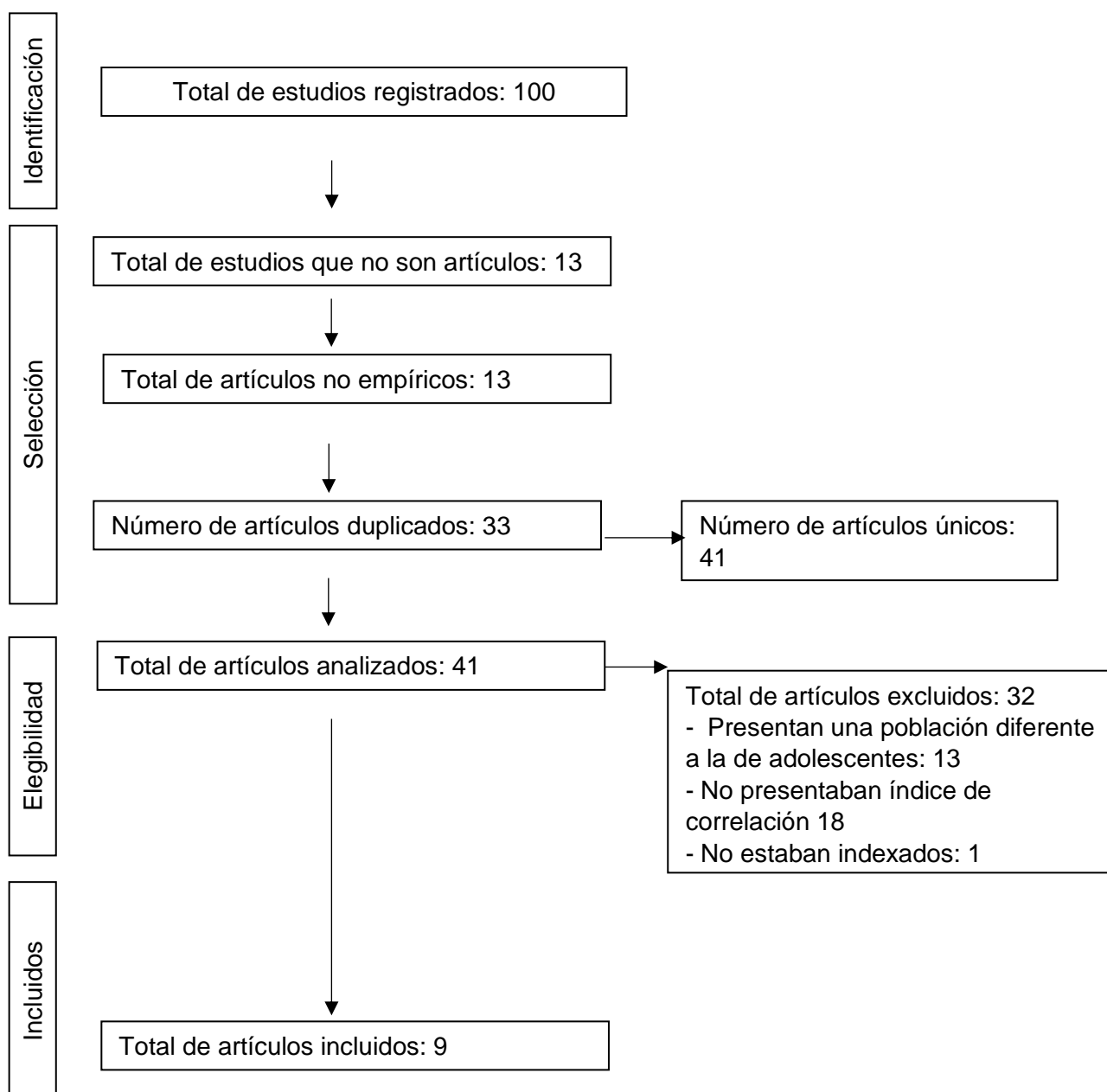
3.9. Aspectos Éticos

Con respecto a los aspectos éticos, se tuvo en cuenta el artículo 2 del código de ética del psicólogo, el cual menciona, que el psicólogo como científico, realiza investigaciones y las publica sin afectar la interpretación de los mismos o datos que se tergiversen, evita cualquier elemento que afecte a la objetividad (Colegio de Psicólogos del Perú, 2017). Además se consideró el principio de honestidad, donde se tiene que respetar la autoría y propiedad intelectual de otros investigadores o entidades que brinden información, previniendo de este modo cualquier plagio (Universidad César Vallejo, 2017), es por ello, que se considera fundamental el empleo de las normas APA séptima edición, para asegurar la originalidad de la investigación, haciendo uso de citas y referencias bibliográficas las cuales son obligación por parte de un profesional o estudiante investigador (López & Coord, 2017).

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este apartado se exponen los resultados a los que arribó la investigación, destacando la figura 1, donde está el procedimiento realizado para conseguir los estudios pertinentes para la investigación, encontrando así, un total de 100 estudios al principio, de los cuales nueve fueron seleccionados al cumplir con los criterios planteados.

Figura 1. Diagrama de flujo de la información obtenida de las etapas de la revisión sistemática



Fuente: Base de datos elaborada en Zotero

Luego de hacer la revisión, se pudo encontrar evidencia actualizada sobre los estudios seleccionados, tal como se muestra en la tabla 1, en donde se encuentra de manera puntual, información sobre los hallazgos de los artículos.

De este modo, partiendo por los objetivos del estudio, se detalla a continuación el general, que se basa en el análisis de los hallazgos sobre la relación de las variables. Tal como se aprecia en la tabla 1 se pudo observar que de los nueve estudios analizados la mayoría posee una correlación positiva (7), solamente dos estudios no cumplen con esta relación, dos de los que sí poseen relación son longitudinales de los tres existentes, pero solo uno muestra que no hay correlación en la primera recopilación de datos. Por otra parte, se destacada en las correlaciones significativas que la mayoría oscila entre $r=0.23$ y $r=0.40$, y que solo un estudio supera estos niveles. Por otro lado, los estudios que adicionalmente referían el efecto de los videojuegos sobre la agresividad (en corte transversal), uno de ellos no encontró efecto y el resto detecta que sí hay efecto entre estas variables, en varios casos siendo un efecto débil o que está intervenido por otras variables, haciendo hincapié de que hay otros factores que intervienen en la conducta agresiva, además de los estudios que analizan el efecto a largo plazo (tres longitudinales) ninguno encuentra dicho efecto a largo plazo de los videojuegos sobre la agresividad.

Con respecto al primer objetivo específico, sobre los diseños metodológicos, se pudo detectar que existen dos trabajos de tipo correlacional y siete son trabajos correlacionales causales. Además, de los nueve estudios, tres son longitudinales (plazo de un año, dos años y de cinco años) y seis son de corte transversal.

Tabla 1

Autores, título, diseño metodológico, correlación y nivel de significación reportados

| N° | Autores (año) | Título | Diseño Metodológico | | Nivel de correlación |
|----|-------------------------------|---|---------------------------------------|--|---|
| | | | nivel/corte | Muestra | |
| 1 | Breuer et al. (2015) | Violent video games and physical aggression: evidence for a selection effect among adolescents | Longitudinal (1 año) correlacional | 140 adolescentes 14 a 17 años | Tiempo 1: Agresión física y videojuego violento $r=0.40$ $p<0.01$ Tiempo 2: Agresión física y videojuego violento ($p=>0.05$) |
| 2 | Coyne et al. (2018) | Violent Video Games, Externalizing Behavior, and Prosocial Behavior: A Five-Year Longitudinal Study During Adolescence | Longitudinal (5 años), correlacional | 488 adolescentes media = 13.83 | Videojuego violento y conducta externalizada $r=0.24$ $p=0.001$ Posteriormente $r=0.01$ $p=>0.05$ Juegos de ordenador/consola y agresividad ($r=0.233$) |
| 3 | Akçay y Akçay (2019) | Effect of media content and media use habits on aggressive behaviors in the adolescents | Descriptivo | 406 adolescentes | Jugar juegos en el celular y agresividad ($r=0.300$), ($p<0.00$) |
| 4 | Al-Harbi (2019) | Video games and their relationship to the aggressive behavior of intermediate school students in Saudi Arabia | Descriptivo correlacional transversal | 500 estudiantes adolescentes | Videojuegos y conducta agresiva, $r=0.95$ Significancia 0.000 Varones $r=0.988$ Mujeres $r=0.90$ |
| 5 | Ferguson y Wang (2019) | Aggressive Video Games are Not a Risk Factor for Future Aggression in Youth: A Longitudinal Study | Correlacional longitudinal (2años) | 3034 individuos media edad=11,21 DS=2,06 | No hay relación |
| 6 | Przybylski y Weinstein (2019) | Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report | Correlacional causal transversal | Adolescentes 1004 de 14 y 15 años | No hay relación |
| 7 | Shao y Wang (2019) | The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect | Correlacional causal transversal | 648 estudiantes de secundaria | Videojuegos violentos y agresión $r=0.26$ $p=0.001$ |
| 8 | Li et al. (2020) | Adolescent aggression and violent video games: The role of moral disengagement and parental rearing patterns | Correlacional transversal | 630 adolescentes | Exposición a videojuegos violentos y agresión física $r=0.29$ y agresión verbal $r=0.14$ $p=0.001$ |
| 9 | Medeiros et al. (2020) | "Brutal Kill!" Violent video games as a predictor of aggression | Descriptivo correlacional transversal | Estudiantes de entre 13 a 20 años | Violencia en videojuegos y agresión física $r=0.23$ Significancia= <0.01 Agresión verbal $r=-0.03$ (no existe relación) |

Prosiguiendo con los demás objetivos específicos, y tal como se presente en la tabla 2, se indaga si los estudios analizaron videojuegos con agresividad/violencia y sin ella, así como el enfoque teórico empleado.

De este modo, describiendo los tipos de contenido en videojuegos, analizados en los estudios, se constató que la gran mayoría (ocho estudios), han considerado analizar la relación entre videojuegos y agresividad, pero con videojuegos violentos, de los cuales uno investigó videojuegos de manera general, sin mencionar el tipo.

Por último, sobre los enfoques o perspectivas teóricas empleadas para comprender la relación entre las variables, en la mayoría de los estudios fue el GAM, Modelo General de la Agresión, esto en siete de los estudios revisados. Por otra parte, uno de ellos considera otra teoría (Ferguson & Wang, 2019), y el otro solamente compara tres modelos entre ellos el GAM, pero no enfatiza o se queda con uno de ellos (Breuer et al., 2015).

Tabla 2

Autores, tipo de contenido en videojuegos y enfoques teóricos empleados

| N° | Autores (año) | Tipo de contenido en videojuegos | Enfoque teórico empleado |
|-----------|-------------------------------|---|--|
| 1 | Breuer et al. (2015) | Violentos | No define, describe y compara tres |
| 2 | Coyne et al. (2018) | Violentos | Modelo General de la Agresión (Mixto) |
| 3 | Akçay y Akçay (2019) | Violentos | Modelo General de la Agresión (Mixto) |
| 4 | Al-Harbi (2019) | General | Modelo General de la Agresión (Mixto) |
| 5 | Ferguson y Wang (2019) | Violentos | Modelo de Catalizador (Biopsicosocial) |
| 6 | Przybylski y Weinstein (2019) | Violentos | Modelo General de la Agresión (Mixto) |
| 7 | Shao y Wang (2019) | Violentos | Modelo General de la Agresión (Mixto) |
| 8 | Li et al. (2020) | Violentos | Modelo General de la Agresión (Mixto) |
| 9 | Medeiros et al. (2020) | Violentos | Modelo General de la Agresión (Mixto) |

En el presenta apartado se realizó la discusión de los hallazgos encontrados, en el orden de los objetivos propuestos, partiendo de este modo, por el objetivo general, y tal como se mencionó, de nueve estudios analizados siete poseen relación significativa y positiva entre los videojuegos y la agresividad (uno con la variable conducta externalizada), por tanto, dos estudios no encontraron relación entre las variables (Ferguson & Wang, 2019; Przybylski & Weinstein, 2019), y lo de los que sí encontraron relación, el menor coeficiente fue $r=0.23$ y el mayor $r=0.95$, no obstante, este último es el único con una correlación elevada (Al-Harbi, 2019), ya que el resto oscila entre $r=0.23$ y $r=0.40$, denotando una relación moderada baja (seis estudios). Por otra parte, en los tres estudios longitudinales analizados (Breuer et al., 2015; Coyne et al., 2018; Ferguson & Wang, 2019), en su segunda medición, no encontraron correlación significativa entre las variables. Estos resultados se asemejan a la revisión de Da Silva et al. (2017), que concluyó que, de todos los estudios, la gran mayoría (37) apuntan a que existe relación entre los videojuegos violentos y la agresión o violencia ya que encontró, que se reducía la empatía y la conducta prosocial.

Cabe resaltar, que los estudios que consideraron analizar el efecto de los videojuegos en la agresividad, indicaron justamente en su mayoría que, si existe un efecto, no obstante, es poco el grado (Coyne et al., 2018). Otro trabajo, considera que hay efecto, pero existen mediadores como las creencias y un entorno familiar deficiente (Shao & Wang, 2019), considerando, además, que no es el único factor, aunque sí influyen y predicen la conducta agresiva (Li et al., 2020; Medeiros et al., 2020). En este aspecto, se encuentra similitud con el estudio de Sherry (2001), que indica que los videojuegos violentos poseen un efecto sobre la agresión, pero este es menor, además el tipo de violencia en el juego también posee el efecto de incrementar la agresión.

También, como se mencionó, hay tres estudios longitudinales los cuales determinan que a largo plazo no existe efecto de los videojuegos sobre la agresividad (Breuer et al., 2015; Coyne et al., 2018; Ferguson & Wang, 2019), y dicho resultado, difiere con lo analizado por Prescott et al., (2018), que concluye que si existe este efecto a largo plazo. No obstante, hay que

considerar que dicho autor, analizó estudios en población con diferentes edades, sobre todo niños, y en la presente investigación solamente se centra en adolescentes, lo cual permite inferir que cuando los adolescentes crecen y se vuelven más jóvenes, este efecto se reduce e inclusive se puede anular.

Con respecto al primer objetivo específico, centrado en la descripción de los diseños metodológicos empleados en los estudios revisados, prevalecen los diseños de tipo correlacional causal, además del corte transversal. En este aspecto de los nueve trabajos, siete de ellos son de tipo correlacional causal, esto se puede determinar según Hernández y Mendoza (2018) que refiere que los estudios correlaciones causales poseen pruebas de análisis de regresión lineal, ANOVA entre otros, siendo pruebas empleadas en los estudios para medir el impacto o efecto de una variable sobre otra. Por tanto, dichos estudios, aparte de tener la correlación como tal, cuentan con un análisis de los factores causales de la variable videojuegos sobre la conducta agresiva; en estos también se pudo observar que hay estudios longitudinales (Breuer et al., 2015; Coyne et al., 2018; Ferguson & Wang, 2019), que justamente buscaban conocer el efecto de las variables en mención. De ahí el resto, que son los trabajos sobrantes, son de nivel correlacional y de corte transversal (Akçay y Akçay, 2019; Al-Harbi, 2019).

Comparando este resultado con la revisión de Griffiths (1999), que refiere que, dentro de la mayoría de las investigaciones publicadas, existen problemas en su metodología, ya que solamente incluyen medidas de corto plazo sobre sus consecuencias. En cambio, esto soluciona en parte en el presente estudio, ya que, al contar con estudios de tipo correlacional causal y longitudinal, se pudo tener una mejor perspectiva de la vinculación de las variables y efecto de los videojuegos sobre la agresión, aunque en principio no estaba contemplado este tipo de metodologías, no obstante se verifica que existe dicho efecto, aunque algunos estudios aseguran que influye, de manera sutil o que hay otras variables que inciden en la agresividad, tal como se señala en párrafos anteriores. Esto amplía la perspectiva de entender que se investiga para ver la

posibilidad del efecto de los videojuegos en la agresividad, lo cual ahora sería necesario pasar a otro nivel de investigación más experimental.

Con respecto al segundo objetivo específico, que trató de describir la prevalencia de los tipos de videojuegos en los estudios revisados, se encontró que la gran mayoría (ocho estudios), han considerado analizar la relación entre videojuegos y agresividad, pero con videojuegos de contenido violento, solamente uno (Al-Harbi, 2019) investigó videojuegos de manera general, sin importar el tipo de contenido, o si era violentos o no, aunque dos preguntas hacen alusión al uso de videojuegos violentos. En dicho estudio también se encontró una correlación positiva y significativa. Dicho resultado se puede comparar, con los tres estudios de antecedentes expresados en el marco teórico, siendo Griffiths (1999), Sherry (2001) y Da Silva et al. (2017), quienes en sus conclusiones hacen referencia a que han analizado estudios sobre videojuegos violentos, careciendo por tanto de estudios que se enfoquen en videojuegos que no lo son, para poder tener diferencias entre ambos y poder concretar así mejores resultados y posiblemente otros factores, no obstante del estudio que contemplaba videojuegos de manera general, también hay una correlación positiva, lo que llama la atención y se asume, de que esta relación no tiene que ver solo con el aspecto violento.

Finalmente, en relación al tercer y último objetivo específico, describir las perspectivas teóricas empleadas en los estudios revisados, se percibió prevalencia del Modelo General de la Agresión (GAM), siendo un enfoque mixto, encontrándose en siete estudios. Por otra parte, un estudio adopta otro enfoque, como es el caso de Ferguson y Wang (2019) que resalta el Modelo catalizador para explicar la agresividad (enfoque biopsicosocial), considerando a los videojuegos, como variables intervinientes. Siendo un modelo de diátesis-estrés de violencia, postula que la propensión a la violencia resulta de la herencia genética junto con influencias, especialmente el entorno familiar, esto conduce al desarrollo de un estilo de personalidad particularmente propenso a la agresividad y las atribuciones hostiles (Ferguson & Wang, 2019), entendiendo que posiblemente los videojuegos estén como variables

intervinientes. Y finalmente, el estudio de Breuer et al. (2015), no denota el enfoque con el que tiene más sustento, solo compara tres modelos mencionando sus características, bondades y limitaciones, no obstante, recién en su discusión hace mención, de que sus resultados se sustentan mejor con el Modelo Catalizador. En este aspecto se puede discutir el hecho de que aún prevalece el modelo GAM, mismo que se presenta en el presente estudio, el cual exponen, Anderson y Bushman (2002). Por tanto, la prevalencia de la empleabilidad de este modelo indica, que es muy útil para explicar la relación entre ambas variables, y tal como lo refiere Breuer et al. (2015) el modelo catalizador es mucho más difícil de probar, asumiendo que los otros modelos y sobre todo el GAM son mucho más fáciles.

Con respecto a las limitaciones del presente estudio, se ha considerado que varios de los artículos, no presentaron datos exactos a los requerimientos del trabajo, no obstante, se pudo inferir y comprender tal y como se desarrolló en líneas anteriores, para así conseguir los objetivos del estudio. Dichas limitaciones se percibieron en el diseño de investigación o algunas variables, como, por ejemplo, encontrar la relación entre las variables, pero considerando a los videojuegos dentro del grupo de medios de comunicación o *media*, en inglés, así como también un estudio que incluía las conductas externalizantes (Coyne et al, 2018) ya que tiene que ver con las conductas agresivas.

V. CONCLUSIONES

Los hallazgos de los estudios sobre la relación entre los videojuegos y la agresividad, demuestran en la mayoría, una relación positiva, así como la existencia de un efecto de la primera variable sobre la otra, no obstante, a largo plazo no existe efecto.

La metodología empleada en los estudios sobre la relación de los videojuegos y la agresividad, es prevalentemente de tipo correlacional causal.

Los tipos de contenido en videojuegos que analizaron los estudios referentes a la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad, fueron prevalentemente de contenido violento.

La perspectiva teórica prevalente, empleada en los estudios de la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad, fue la mixta, considerando el Modelo General de la Agresión (GAM) en su mayoría.

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda a los futuros psicólogos, que generen orientaciones con respecto a la agresividad, conductas hostiles o antisociales en adolescentes, de manera interventora y preventiva, ya que al determinar una relación baja /moderada en general entre estas variables, se comprende que hay otros factores asociados.

Se recomienda los investigadores interesados en el tema, ir a un nivel más experimental, que consideren distintas variables como el tipo de crianza o inclusive rasgos de personalidad. A su vez, realizar revisiones en su forma metaanálisis, sobre las variables analizadas.

Se recomienda a los futuros investigadores, incluir en los estudios de la relación entre las variables estudiadas, videojuegos de otros tipos de contenido o con contenido no violento, de tal modo que aporten a comprender mejor el escenario entre el vínculo de las dos variables y su efecto, aportando así más a la literatura científica.

Se recomienda realizar estudios sobre la vinculación de las variables, adoptando otros modelos teóricos, aunque el GAM es el más usado, hay otros que necesitan más estudio para ser reforzados y que podrían explicar mucho mejor la dinámica entre las dos variables.

REFERENCIAS

- Achenbach, T. M., Edelbrock, C., & Howell, C. T. (1987). Empirically based assessment of the behavioral/emotional problems of 2-and 3-year-old children. [Evaluación empírica de los problemas conductuales / emocionales de niños de 2 y 3 años]. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 15(4), 629-650. <https://doi.org/10.1007/BF00917246>
- Akçay, D., & Akçay, B. (2019). Effect of media content and media use habits on aggressive behaviors in the adolescents. [Efecto del contenido y los hábitos de uso de los medios sobre las conductas agresivas en los adolescentes] *The European Research Journal*, 5(3), 433-439. <https://doi.org/10.18621/eurj.395892>
- Alarcón, P., & Bárrig, P. (2015). Conductas internalizantes y externalizantes en adolescentes. *Liberabit*, 21(2), 253-259. <https://www.redalyc.org/pdf/686/68643124008.pdf>
- Al-Harbi, A. (2019). Video games and their relationship to the aggressive behavior. [Los videojuegos y su relación con la conducta agresiva]. *British Journal of Education*, 7(2), 1-18. <https://www.eajournals.org/wp-content/uploads/Video-Games-and-their-Relationship-to-the-Aggressive-Behavior.pdf>
- Ameneiros, A., & Ricoy, M.-C. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista De Estudios E Investigación En Psicología Y Educación*, (13), 115-119. <https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.13.451>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human Aggression. [Agresión humana]. *Annual Review of Psychology*, 53(1), 27-51. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135231>
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. [Videojuegos y pensamientos, sentimientos y comportamientos agresivos en el laboratorio y en la vida]. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Anderson, C. A., Deuser, W. E., & DeNeve, K. M. (1995). Hot Temperatures, Hostile Affect, Hostile Cognition, and Arousal: Tests of a General Model of Affective Aggression. [Temperaturas calientes, afecto hostil, cognición hostil y excitación: pruebas de un modelo general de agresión afectiva]. *Personality*

- and Social Psychology Bulletin*, 21(5), 434–448.
<http://10.1177/0146167295215002>
- Arias, W. (2013). Agresión y violencia en la adolescencia: La importancia de la familia. *Avances en psicología*, 21(1), 23-34.
<https://doi.org/10.33539/avpsicol.2013.v21n1.303>
- Ato, M., López, J., & Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología*, 29(3), 1038-1059. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16728244043>
- Bandura, A. (1971). *Social learning theory of aggression*. [Teoría de la agresión del aprendizaje social]. Aldine
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. [Agresión: un análisis del aprendizaje social]. *Englewood Cliffs*. Prentice-Hall.
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. [transmisión de la agresión mediante la imitación de modelos agresivos]. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66(3), 575-582. <https://doi.org/10.1037/h0045925>
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1963). Imitation of film-mediated aggressive models. [Imitación de modelos agresivos mediados por películas]. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66(1), 3-11.
<https://doi.org/10.1037/h0048687>
- Bavelier, D., Green, C. S., & Dye, M. W. (2010). Children, wired: for better and for worse. [Niños, conectados: para bien y para mal]. *Neuron*, 67(5), 692-701.
<https://doi.org/10.1016/j.neuron.2010.08.035>
- Berkowitz, L. (1984). Some effects of thoughts on anti- and prosocial influence of media events: A cognitive neoassociationist analysis. [Some effects of thoughts on anti- and prosocial influence of media events: A cognitive neoassociationist analysis]. *Psychological Bulletin*, 95(3), 410-427.
<https://doi.org/10.1037/0033-2909.95.3.410>
- Berkowitz, L. (1990). On the formation and regulation of anger and aggression. [Sobre la formación y regulación de la ira y la agresión]. *American Psychologist*, 45(4), 494-503. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.45.4.494>
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and control*. [Agresión: sus causas, consecuencias y control]. McGraw-Hill.

- Bowen, G. (2009). Document Analysis as a Qualitative Research Method. [El análisis de documentos como método de investigación cualitativa]. *Qualitative Research Journal Document Analysis as a Qualitative*, 9(2), 27-40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Brenes, C., & Pérez, R. (2015). Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales*, 13(1), 183-194. <https://www.redalyc.org/pdf/773/77338632009.pdf>
- Breuer, J., Vogelgesang, J., Quandt, T., & Festl, R. (2015). Violent video games and physical aggression: evidence for a selection effect among adolescents. [Videojuegos violentos y agresión física: evidencia de un efecto de selección entre los adolescentes]. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(4), 305-328. <https://doi.org/10.1037/ppm0000035>
- Colegio de Psicólogos del Perú. (2017). *Código de ética y deontología*. Consejo Directivo Nacional. http://api.cpsp.io/public/documents/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf
- Contini, N. (2015). Agresividad y habilidades sociales en la adolescencia. Una aproximación conceptual. *Psicodebate*, 15(2), 31-54. <https://doi.org/10.18682/pd.v15i2.533>
- Coyne, S., Warburton, W., Essig, L., & Stockdale, L. (2018). Violent video games, externalizing behavior, and prosocial behavior: A five-year longitudinal study during adolescence. [Videojuegos violentos, comportamiento exteriorizante y comportamiento prosocial: un estudio longitudinal de cinco años durante la adolescencia]. *Developmental Psychology*, 54(1), 1868-1880. <https://doi.org/10.1037/dev0000574>
- Crick, N. R., & Dodge, K. A. (1994). A review and reformulation of social information-processing mechanisms in children's social adjustment. [Una revisión y reformulación de los mecanismos de procesamiento de información social en el ajuste social de los niños]. *Psychological Bulletin*, 115(1), 74-101. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.115.1.74>
- Da Silva, T., Gouvêa, D. A., & Lourenço, L. (2017). VÍDEO-GAMES VIOLENTOS E A VIOLÊNCIA/AGRESSIVIDADE DO JOGADOR: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA. [LOS VIDEOJUEGOS VIOLENTOS Y LA VIOLENCIA/AGRESIVIDAD DEL JUGADOR: UNA REVISIÓN

- SISTEMÁTICA DE LA LITERATURA]. *Psicología em Revista, Belo Horizonte*, 23(3), 11012-1033. <https://doi.org/10.5752/P.1678-9563.2017v23n3p1012-1033>
- Dodge, K. A., & Crick, N. R. (1990). Social information-processing bases of aggressive behavior in children. [Bases del procesamiento social de la información de la conducta agresiva en los niños] *Personality and Social Psychology Bulletin*, 16(1), 8-22. <https://doi.org/10.1177/0146167290161002>
- Dorantes, G. (2017). Jugar videojuegos violentos no influye en la agresividad vial de adultos jóvenes. *Revista de Psicología y Ciencias del Comportamiento de la Unidad Académica de Ciencias Jurídicas y Sociales*, 8(2), 51-71. <https://doi.org/10.29365/rpcc.20171229-59>
- Etxeberria, F. (2011) Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social*, 1(18), 31-39. https://doi.org/10.7179/PSRI_2011.18.03
- Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Cruz, A. M., Ferguson, D. E., Fritz, S., & Smith, S. M. (2008). Violent Video Games and Aggression. [Violent Video Games and Aggression]. *Criminal Justice and Behavior*, 35(3), 311-332. <https://doi.org/10.1177/0093854807311719>
- Ferguson, C., & Wang, J. (2019). Aggressive Video Games are Not a Risk Factor for Future Aggression in Youth: A Longitudinal Study. [Aggressive Video Games are Not a Risk Factor for Future Aggression in Youth: A Longitudinal Study]. *Journal of Youth and Adolescence*, 48(1), 1439-1451. <https://doi.org/10.1007/s10964-019-01069-0>
- Ferguson, C., San Miguel, C., Garza, A., & Jerabeck, J. (2011). A longitudinal test of video game violence influences on dating and aggression: A 3-year longitudinal study of adolescents. [Una prueba longitudinal de las influencias de la violencia de los videojuegos en las citas y la agresión: un estudio longitudinal de 3 años de adolescentes]. *Journal of Psychiatric Research*, 46(2), 1-6. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2011.10.014>
- Geen, R. G. (1990). *Human aggression*. [Agresión humana]. McGraw-Hill.
- Griffiths, M. (1999). Violent Video Games And Aggression: A Review Of The Literature. [Videojuegos violentos y agresión: Una revisión de la literatura]. *Aggression and Violent Behavior*, 4(2), 203-212. [https://doi.org/10.1016/S1359-1789\(97\)00055-4](https://doi.org/10.1016/S1359-1789(97)00055-4)

- Hernández, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta*. McGraw Hill
- Huesmann, L. R. (1986). Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer. [Procesos psicológicos que promueven la relación entre la exposición a la violencia mediática y el comportamiento agresivo del espectador]. *Journal of Social Issues*, 42(3), 125-139. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1986.tb00246.x>
- Jevtic, B. (2011). Causes of Antisocial Behavior of Adolescents. [Causas del comportamiento antisocial de los adolescentes]. *Problems of Education in the 21st Century*, 38(1), 24-36. scientiasocialis.lt/pec/files/pdf/vol38/24-36.Jevtic_Vol.38.pdf
- Kühn, S., Kugler, D., Schmalen, K., Weichenberger, M., Witt, C., & Gallinat, J. (2018). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. [¿Jugar videojuegos violentos causa agresión? Un estudio de intervención longitudinal]. *Molecular Psychiatry*, 24(1), 1220-1234. <https://doi.org/10.1038/s41380-018-0031-7>
- Kumari, V., & Kang, T. (2017). Relationship between Aggressive Behaviour and Parenting Style. [Relación entre comportamiento agresivo y estilo de crianza]. *International Journal of Current Microbiology and Applied Sciences*, 6(5), 1224-1231. <https://doi.org/10.20546/ijcmas.2017.605.132>
- Labrador, F. J., & Villadangos, S. M. (2010). Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción. *Psicothema*, 22(2), 180-188. <http://www.psicothema.com/pdf/3713.pdf>
- Levis, D. (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas* (2ª ed.). Sivel. <https://levistextos.files.wordpress.com/2013/08/librovideojuego.pdf>
- Ley N° 30806. Ley que modifica diversos artículos de la Ley 28303, ley Marco de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica (CONCYTEC) (5 de julio de 2018). https://leyes.congreso.gob.pe/Documentos/2016_2021/ADLP/Normas_Legales/30806-LEY.pdf
- Li, J., Du, Q., & Gao, X. (2020). Adolescent aggression and violent video games: The role of moral disengagement and parental rearing patterns. [Agresión

- adolescente y videojuegos violentos: el papel de la desvinculación moral y los patrones de crianza de los padres]. *Children and Youth Services Review*, 118(1), 1-8. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105370>
- López, M., & Coord. (2017). *Las citas y las referencias bibliográficas: sentido, necesidad y procedimiento*. (Seminario informativo). Universidad de Cádiz, Facultad de Ciencias de la Educación: <https://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/19350/Las%20citas%20y%20las%20referencias%20bibliograficas-DEF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Marco, C., & Chóliz, M. (2014). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online. *Anales de psicología*, 30(1), 46-55. <http://dx.doi.org/10.6018/analesps.30.1.150851>
- Medeiros, B., Pimentel, C., Sarmet, M., & Mariano, T. (2020). "Brutal Kill!" Violent video games as a predictor of aggression. [¡Brutal Kill! Los videojuegos violentos como predictor de agresión]. *Psico-USF*, 25(2), 261-271. <https://doi.org/10.1590/1413-82712020250205>.
- Mesa, A. (2012). *Ludología Híbrida. Heterogeneidad en los eventos juveniles cotidianos mediados por videojuegos*. [Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona]. Tesis Doctorales en Xarxa <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/107899/amm1de1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Milani, L., Camisasca, E., Caravita, S., Iono, C., & Miragoli, S. (2015). Violent Video Games and Children's Aggressive Behaviors: An Italian Study. [Videojuegos violentos y comportamientos agresivos de los niños: un estudio italiano]. *SAGE Open*, 5(3), 1-9. <https://doi.org/10.1177/2158244015599428>
- Prescott, A., Sargent, J. & Hull, J. (2018) Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. [Metaanálisis de la relación entre el juego violento de videojuegos y la agresión física a lo largo del tiempo]. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America* 115(40), 9882-9888. <https://doi.org/10.1073/pnas.1611617114>
- Przybylski, A., & Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a

- registered report. [La participación violenta en videojuegos no está asociada con el comportamiento agresivo de los adolescentes: evidencia de un informe registrado]. *Royal Society Open Science*, 6(2), 1-16. <https://doi.org/10.1098/rsos.171474>
- Sánchez, J. P., & Silveira, A. E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista Electrónica sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 6(11), 1-16. <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>
- Sanders, R. (2013). Adolescent Psychosocial, Social, and Cognitive Development. [Desarrollo psicosocial, social y cognitivo del adolescente]. *Pediatrics in Review*, 34(8), 334-339. <https://doi.org/10.1542/pir.34-8-354>
- Shao, R., & Wang, Y. (2019). The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect. [La relación de los videojuegos violentos con la agresión adolescente: un examen del efecto de mediación moderado]. *Frontiers in Psychology*, 10, 1-9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00384>
- Sherry, J. (2001). The effects of violent video games on aggression. [Los efectos de los videojuegos violentos sobre la agresión]. *Human Communication Research*, 27(3), 409-431. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2001.tb00787.x>
- Suasnabas, L., Guevara, G., & Schuldt, O. P. (2017). Videojuegos y su relación con la violencia. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 1(4), 983-1000. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6732718.pdf>
- Tejeiro, R., Pelegrina, M., & Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 1(7), 235-250. http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
- United Nations Children's Fund. (2017). *Annual Report 2017*. [Reporte Anual 2017]. UNICEF. https://www.unicef.org/publications/files/UNICEF_Annual_Report_2017.pdf
- Universidad César Vallejo. (2017). *Resolución del consejo universitario N° 0126-2017/UCCV*. Trujillo.

<https://www.ucv.edu.pe/datafiles/C%C3%93DIGO%20DE%20%C3%89TICA.pdf>

Urosa, R. (2012). *Videojuegos y juventud*. (Nro. 98) Instituto de la Juventud.

http://www.injuve.es/sites/default/files/Revista98_completa.pdf

Varela, R. M., & Vives, V. T. (2016). Autenticidad y calidad en la investigación educativa cualitativa: multivocalidad. *Investigación En Educación Médica*, 5(19), 191-198. <https://doi.org/10.1016/j.riem.2016.04.006>

Zillmann, D. (1983). Cognition-excitation interdependencies in aggressive behavior. [Interdependencias cognición-excitación en el comportamiento agresivo]. *Aggressive Behavior*, 14(1), 51-64. [https://doi.org/10.1002/1098-2337\(1988\)14:1<51::AID-AB2480140107>3.0.CO;2-C](https://doi.org/10.1002/1098-2337(1988)14:1<51::AID-AB2480140107>3.0.CO;2-C)

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de categorización

| Ámbito temático | Problema de investigación | Pregunta | Objetivos | Categorías | Sub categorías |
|-----------------|---|---|--|----------------------------------|--|
| Violencia | Carencia de estudios actuales sobre la relación entre las variables de los últimos cinco años en población adolescente. | ¿Cuáles son los hallazgos de los estudios sobre la relación entre el uso de los videojuegos y la agresividad en adolescentes? | <p>General: Comprender los hallazgos de los estudios sobre la relación del uso de videojuegos y la agresividad en adolescentes.</p> <p>Específicos: Describir los diseños metodológicos empleados en los estudios seleccionados. Describir la prevalencia del tipo de videojuegos en los estudios seleccionados. Describir las perspectivas teóricas empleadas en los estudios seleccionados.</p> | Diseño metodológico | Alcance (Correlacional, correlacional causal o explicativo) Dimensión temporal (corte transversal y longitudinal) |
| | | | | Tipo de contenido de Videojuegos | Violentos Miedo Sexual Apto para todos General |
| | | | | Enfoque/perspectiva teórica | Humanista Cognitivo Mixto Biopsicosocial |



Declaratoria de Originalidad de los Autores

Nosotros, MELENDEZ PEREZ CARLOS ANDRES, SANCHEZ PEREZ LLANINA CELESTE estudiantes de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TARAPOTO, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "USO DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES UNA REVISION SISTEMATICA", es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. Hemos mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

| Nombres y Apellidos | Firma |
|--|--|
| SANCHEZ PEREZ LLANINA CELESTE DNI: 72448518 ORCID 0000 – 0002 – 6935 – 952 | Firmado digitalmente por: SANCHEZP16 el 26-02-2021 08:19:26 |
| MELENDEZ PEREZ CARLOS ANDRES DNI: 70169520 ORCID 0000-0001-8218-3274 | Firmado digitalmente por: MELENDEZC el 26-02-2021 08:19:26 |

Código documento Trilce: INV - 0232423