



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

**Videojuegos y Violencia: Una revisión sistemática**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Licenciado en Psicología

**AUTOR:**

Lizarraga Hernandez, Guillermo Isaac ([orcid.org/0000-0002-7460-7644](https://orcid.org/0000-0002-7460-7644))

**ASESOR:**

Mg. Velarde Camaqui, Davis ([orcid.org/0000-0001-9064-7104](https://orcid.org/0000-0001-9064-7104))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Violencia

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias  
en la educación en todos sus niveles.

CALLAO — PERÚ

2022

## **DEDICATORIA**

Este trabajo de investigación está dedicado principalmente a mis padres, quienes no solo me apoyaron a lograr este sueño, sino que también me educaron con el ejemplo. A mis hermanos que siempre han estado para mí y me han brindado su experiencia y buenos deseos. A mis profesores y asesor que me brindaron más que solo lecciones y a las personas cercanas a mí que considero más que solo amistades.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco principalmente a la Universidad Cesar Vallejo por formarme no solo como psicólogo, sino también como investigador. A mis profesores por ir más allá de las clases y educarme con ética profesional. A mi asesor, Davis Velarde, sin el que este trabajo no hubiera sido posible gracias a su excelente labor como docente.

“Los niños que son tratados como si no fueran educables casi invariablemente se vuelven ineducables”

## Índice de contenido

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice	iv
Resumen	vii
Abstract	viii
I.    Introducción	1
II.   Marco Teórico	5
III.  Metodología	15
3.1 Tipo Y Diseño De Investigación	15
3.2 Categorías, Subcategorías Y Matriz De Categorización	15
3.3 Escenario De Estudio	16
3.4 Participantes	16
3.5 Técnicas E Instrumentos De Recolección De Datos	17
3.6 Procedimiento	17
3.7 Rigor Científico	18
3.8 Método De Análisis De Información	19
3.9 Aspectos Éticos	19
IV.   Resultados y Discusión	20
V.    Conclusiones	35
VI.   Recomendaciones	36
Referencias	38
Anexos	49

## Índice de tablas

Tabla 1. Cadena de búsqueda	18
Tabla 2. Autores, título, diseño, muestra y resultados	23
Tabla 3. Autores, distribución de género, juegos utilizados y tipo de juego	27
Tabla 4. Autores, instrumentos utilizados (Violencia)	30
Tabla 5. Autores, instrumentos utilizados (Uso de videojuegos)	31

## Índice de figuras

Figura 1. Red bibliométrica en base a la coocurrencia de los términos	8
Figura 2. Diagrama de flujo basado en PRISMA	20

## RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo analizar los estudios publicados en los últimos once años (2010 - 2021) en relación a las variables videojuegos y violencia. Se utilizó el método de revisión sistemática, revisando 77 artículos publicados desde enero del 2010 hasta agosto de 2021, que incluyó estudios sobre videojuegos y violencia que se publicaron la base de datos: Scopus. Se aplicaron criterios de inclusión, exclusión con el fin de obtener la mayor información relevante. La revisión sistemática sintetiza los principales hallazgos, identifica la metodología predominante de las investigaciones, detalla el tipo de juego estudiado y contrasta las principales dificultades del estudio. Se logró identificar evidencia que sugiere la existencia de una relación directa pero baja entre las variables uso de videojuegos y violencia, por otro lado, se contrastan vacíos teóricos en el estado actual del estudio de estas variables como el no diferenciar el tipo de juego, la ausencia de instrumentos que permitan medir las conductas asociadas al uso de los mismos y la necesidad del abordaje en estudios longitudinales dirigidas a estas variables. De igual forma se brindaron recomendaciones para futuras investigaciones que aborden el objeto de estudio.

**Palabras clave:** violencia, videojuegos, agresividad, adolescentes, revisión sistemática.

## ABSTRACT

The present research aims to analyze the studies published in the last eleven years (2010 - 2021) in relation to the variables video games and violence. The systematic review method was used, reviewing 77 articles published from January 2010 to August 2021, which included studies on video games and violence that were published in the Scopus database. Inclusion and exclusion criteria were applied in order to obtain the most relevant information. The systematic review synthesizes the main findings, identifies the predominant research methodology, details the type of game studied and contrasts the main difficulties of the study. Evidence was identified that suggests the existence of a direct but low relationship between the variables video game use and violence; on the other hand, theoretical gaps in the current state of the study of these variables are contrasted, such as not differentiating the type of game, the absence of instruments to measure the behaviors associated with the use of video games and the need for longitudinal studies aimed at these variables. Recommendations were also made for future research on the object of study.

**Keywords:** violence, video games, aggressiveness, teenagers, systematic review



## I. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son accesibles desde, prácticamente, cualquier aparato digital moderno, incluyendo los, cada vez más comunes, *smartphones*. Es innegable que la popularidad de estos va en aumento, ya que la cantidad de videojugadores, también llamados *gamers*, en el año 2021 ha aumentado a la cifra de 3.24 billones (Clement, 2021), en comparación a los 2.69 billones que eran en el año 2020 y superando a los 3.07 billones que se esperaban que fuesen (Wijman, 2020). Es así que, la popularización de este medio puede llegar a despertar incógnitas dirigidas a su efecto sobre la salud y el comportamiento de quienes dedican gran parte de su tiempo frente a aparatos electrónicos. Esto es comprensible, ya que se ha registrado un aumento en la frecuencia de problemas psicológicos adjudicados al uso excesivo e indiscriminado de los aparatos electrónicos (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2019).

Es necesario recalcar que, la población más joven tiende a desarrollar una mayor obsesión hacia los videojuegos, ya que son los integrantes de este grupo etario quienes dedican mayor tiempo a los mismos. Asimismo, la adicción a los videojuegos puede ser incluso más difícil de tratar que la adicción a drogas o el alcohol, ya que el internet está en todas partes (Higuchi, s.f., como se citó en Humphreys, 2019). La problemática se hace más evidente cuando se logra atestiguar que el “trastorno por videojuegos” fue incluido en el 2019, dentro de la más reciente edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) (OMS, 2019). También resulta preocupante que la mayoría de padres no supervisa lo que sus hijos juegan (Childcare, 2018), muchas veces debido al componente social que hoy en día tienen estos juegos (Conway 2018).

Por otro lado, respecto a los índices de violencia dentro de la población juvenil que comprende las edades entre los 10 y 29 años se registran 200 000 homicidios alrededor de todo el mundo. Esta cifra representa el 43% de todos los homicidios. Asimismo, este fenómeno se sitúa en el cuarto lugar dentro de las causas de muerte

para dicho grupo etario; siendo la mayoría de víctimas, varones. Además, cuando las consecuencias no son letales, desembocan en repercusiones graves que perduran a lo largo de la vida tanto en el aspecto físico, social y psicológico (OMS, 2020).

En el ámbito latinoamericano, ambos fenómenos, el uso de videojuegos y la violencia, han logrado visualizarse en mayor medida durante la coyuntura actual protagonizada por la pandemia de COVID-19. El 21% de los adolescentes de América Latina y el Caribe reporta una mayor frecuencia de discusiones en el hogar durante la pandemia y son estos adolescentes precisamente los más afectados por las tensiones intrafamiliares (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), 2020). En paralelo, y en cuanto a la realidad gamer latinoamericana, su población comprende el 3er lugar de mayor consumo de videojuegos (Clement, 2021), comprendiendo así un importante sector dentro del público de esta industria.

El Ministerio de Salud del Perú (MINSA, 2021) emitió un reporte de prensa que advertía sobre el incremento de la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes durante los tiempos de pandemia, señalando posibles consecuencias como falta de sueño, trastornos alimenticios, abandono de actividades y problemas de conducta. Haciendo énfasis también en que es necesario analizar el tipo de juegos a los que están siendo expuestos. Sin embargo, y en respuesta a lo anterior, la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos (APDEV, 2021) difirió con lo enunciado por el MINSA, alegando que efectivamente hubo un incremento en las actividades online y el consumo de videojuegos, pero que esto no significaba necesariamente un aumento en la adicción y que dicho reporte avillana a los videojuegos y genera conclusiones erradas. De igual forma, el mismo comunicado recalca la existencia de beneficios en el videojuego casual y contrasta a su vez la importancia del establecimiento de límites a la hora de consumir videojuegos.

En el Perú, la mayor demanda en la compra de videojuegos corresponde al público entre los 18 y 35 años. Además, el 65% de estos consumidores son varones, siendo el otro 35% mujeres. En cuanto al panorama de los videojuegos en relación a la población de Lima, el departamento más poblado del país, destaca por constituir el 75% de los consumidores de videojuegos del país, siendo Lima y Los Olivos los distritos que lideran la compra de los mismos dentro de este departamento (Andina, 2019).

La naturaleza novedosa de este medio genera la necesidad de definir la evidencia de una correlación entre los videojuegos y consecuencias en la salud, sobre todo en el ámbito conductual y emocional. Definir si es probable que el contenido de los videojuegos, especialmente aquellos que expongan contenido violento, puede llegar a motivar conductas de la misma índole.

Ante la evidente problemática se suscita la siguiente pregunta de investigación ¿Cuáles son los artículos de investigación hay sobre videojuegos y violencia en los últimos 10 años?

Es así que, la justificación a nivel teórico de la investigación yace en dar a conocer los hallazgos relacionados a los videojuegos y la violencia a través de una revisión de los últimos 10 años a través de un mapeo sistemático, compilando dicho conocimiento y ampliando la perspectiva teórica del objeto de estudio abordado. A nivel práctico, la investigación tuvo como justificante dar a conocer los vacíos teóricos existentes en la literatura revisada y proponer una guía de acción a futuros investigadores al abordar este tema. En suma, y a nivel social, la investigación contribuye, en su naturaleza como antecedente, a la comunidad científica en relación a los efectos de los videojuegos en el comportamiento humano; siendo esta temática también de notoria importancia para padres, maestros y estudiantes. Finalmente, y en cuanto al método, la revisión sistemática fue desarrollada a través de un proceso con enfoque teórico a razón de cumplir con los objetivos propuestos.

En consecuencia, el principal objetivo de la investigación fue analizar las investigaciones que hay sobre videojuegos y violencia en los últimos 10 años. De igual manera, la revisión sistemática sintetizó los principales hallazgos del estudio, identificó la metodología predominante de las investigaciones, detalló el tipo de juego estudiado y contrastó las principales dificultades del estudio.

## **II. MARCO TEÓRICO**

Se realizó un mapeo sistemático dirigido al objeto de estudio (Videojuegos y Violencia), en la cual se rescatan las siguientes investigaciones.

A nivel internacional, Turel (2020) tuvo como objetivo, en su estudio, analizar el posible papel de los videojuegos en la impresión y comportamientos agresivos, específicamente, relacionados con el uso de armas. Se utilizaron dos muestras estadounidenses, una de 24 779 personas recolectada entre los años 2012 al 2014 y una segunda muestra de 26 543 individuos recolectada entre 2015 y 2017. Múltiples análisis apoyaron una asociación en forma de U, la cual postula que, en niveles bajos de tiempo de videojuegos, los videojuegos desplazan los comportamientos relacionados con las armas y protegen a los adolescentes, manteniéndolos ocupados y reduciendo las oportunidades y la motivación para adquirir armas. Sin embargo, en algún nivel del tiempo de juego (debido a que la mayoría de los juegos populares que juegan los adolescentes incluyen aspectos violentos), la supuesta impronta de comportamientos agresivos domina la fuerza de desplazamiento positivo, y esto puede trivializar y naturalizar los comportamientos de porte de armas y, en última instancia, aumentar la motivación para obtener y llevar armas.

Así mismo, un estudio a cargo de Marzo et al. (2019), que tuvo como objetivo de determinar los efectos de los videojuegos en el comportamiento de los varones dentro de su etapa de adolescencia en una población de 24 escuelas secundarias de Muar, Malasia, utilizó una muestra de 380 individuos cuyas edades que comprendían desde los 13 hasta los 16 años de edad. La recolección de datos se dio mediante el uso de 4 conjuntos de cuestionarios. Los resultados documentaron que existe una relación entre los videojuegos y el comportamiento agresivo, e incluso el comportamiento prosocial también. Las conclusiones de este estudio apuntaron a que la mayoría de los participantes preferían los videojuegos violentos, además, la mayoría de ellos no son empáticos y no tienen actitud altruista.

Un estudio español, a cargo de Rojas-Jiménez y Castro-Sánchez (2020), tuvo como objetivo analizar las conductas violentas, la victimización y el uso problemático de los videojuegos violentos y su asociación con la actividad física. En este estudio, realizado con alumnos de entre 10 a 12 años de edad, dentro del rango de quinto y sexto años de primaria en la ciudad de Granada (España), se identificó que los individuos que practican actividad física presentaban menos problemas con el uso de videojuegos, y los individuos que practicaban más actividad física presentaban un mayor índice de agresividad. Las principales conclusiones del estudio fueron que los videojugadores con potenciales o severos problemas son más agresivos y más propensos a sufrir violencia, y existe una asociación positiva y directa entre comportamiento violento y victimización.

De igual forma, en España, Lopes-Fernandez et al. (2020), con el objetivo de desarrollar un instrumento completo pero breve (*Videogaming Motives Questionnaire* [VMQ]), realizó un análisis factorial exploratorio piloto con datos de 140 estudiantes universitarias sobre diversos elementos de doce motivadores potenciales. Se identificaron ocho factores principales: La recreación, la interacción social, el afrontamiento, fantasía, desarrollo cognitivo, personalización, recompensa violenta y competencia. Además, se realizaron dos estudios posteriores con un análisis factorial confirmatorio y un análisis factorial exploratorio en dos muestras independientes de 407 adolescentes y 260 adultos, respectivamente. El VMQ presentó índices de confiabilidad adecuados. Asimismo, todos los motivadores presentaron asociaciones específicas con respecto a las horas dedicadas a jugar videojuegos, el juego problemático y las predilecciones en los géneros de los juegos. Tanto en adultos jóvenes como en adolescentes, la interacción social fue el motivo principal relacionado con el tiempo dedicado a los videojuegos, mientras que el juego problemático se relacionó tanto con motivadores de afrontamiento y de interacción social.

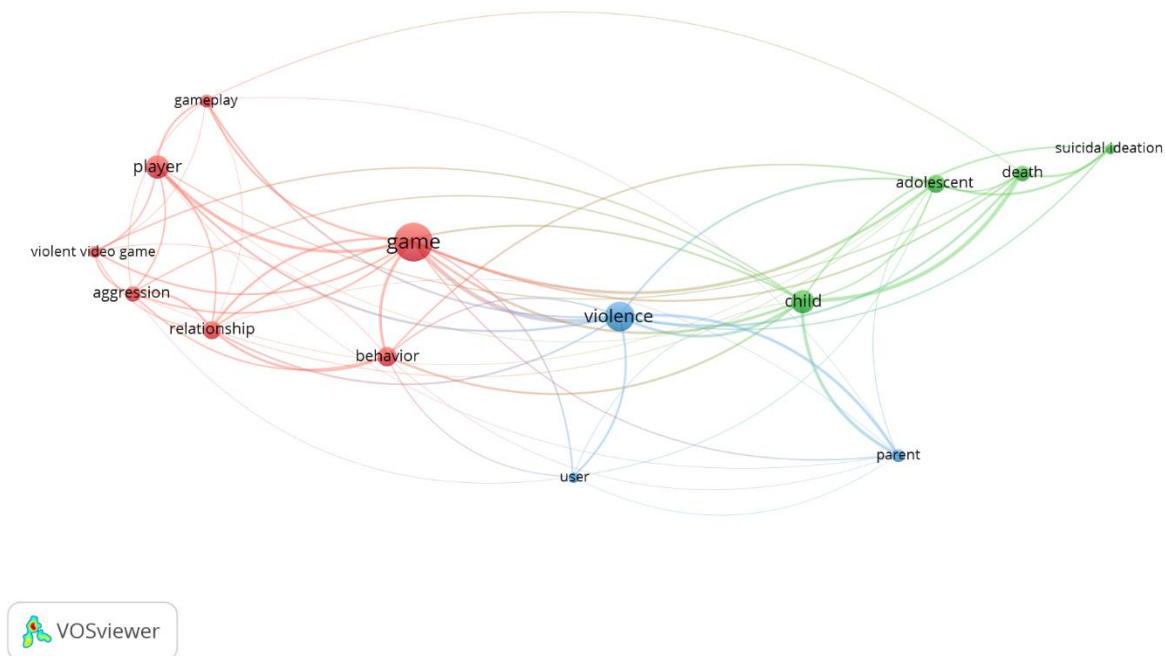
Por otro lado, un estudio realizado en Brasil, a cargo de Soares et al. (2020), tuvo como objetivo identificar las tendencias en la ideación suicida por sexo y determinas los factores asociados. Dicho estudio fue realizado en un intervalo de 5 años, con 4.207

adolescentes (2006), 6.264 adolescentes (2011) y 6.026 adolescentes (2016). Se encontró que el bajo apoyo social, la mala calidad del sueño y la baja supervisión de los padres se asocian con la ideación suicida en niños y niñas. Sin embargo, el tiempo frente a la pantalla del televisor, la computadora y los juegos de vídeo no presentaron evidencia estadísticamente significativa que logre evidenciar una asociación con la ideación suicida en niños o niñas.

Continuando con Latinoamérica, un estudio mexicano a cargo de Dorantes-Argandar (2021), cuyo objetivo fue determinar la relación entre el uso violento de videojuegos y la conducta antisocial. A través de una metodología cuantitativa, participaron en este estudio 596 individuos, entre las edades de 6 a 18 años. Se realizaron análisis paramétricos para determinar si el comportamiento antisocial predice el juego violento de videojuegos. Al finalizar el estudio, se concluyó que no existe una relación sólida que vincule el comportamiento antisocial y el juego de videojuegos violentos.

Finalmente, se rescata un estudio peruano realizado por Loayza (2011), el cual propone una aproximación al fenómeno de los videojuegos y su creciente relevancia en la interacción y aprendizaje del niño y adolescente, contrastando para propósitos de esta revisión sistemática la intransigencia hacia latinoamericanos por parte de jugadores de países desarrollados. Fueron empleadas técnicas cualitativas, haciendo uso de diversos juegos on-line, sobre todo aquellos con mayor índice de éxito entre los años 2008-2011. Se realizaron diálogos con videojugadores de toda Canadá, Estados Unidos y Latinoamérica, con hincapié en estos últimos, con la finalidad de identificar las consecuencias que la interrelación digital produce en las emociones de los jugadores. Se determinó que, los jugadores hispanohablantes eran reconocidos por parte de los demás videojugadores como merecedores de acoso e insultos. Ante ello, los *gamers* latinoamericanos pueden condenarse ellos mismos al silencio, a razón de no arriesgarse a las humillaciones, resignándose a la pertenencia de un grupo que perciben como menor merecedora de respeto.

También se realizó una red bibliométrica extraída en base a la coocurrencia de los términos presentes en los resúmenes y palabras claves de los artículos del mapeo sistemático, como se ve en la Figura 1.



**Figura 1.** Red bibliométrica en base a la coocurrencia de los términos

Se evidencia una elevada frecuencia y relación entre los términos “juego” y “violencia”, lo que refuerza el protagonismo de estos términos en las investigaciones. Por otro lado, el término “videojuego violento” presenta poca frecuencia, reforzando que no es común que las investigaciones dirigidas al fenómeno de los videojuegos aborden el tipo de juego estudiado. Además, si bien el término “videojuego violento” presenta cercanía en la red con el término “agresión”, se encuentra distante de “ideación suicida”, lo que revela que no está relacionado indiscriminadamente con cualquier conducta violenta, siendo la ideación suicida un tipo de conducta violenta al presentarse como un comportamiento planificado y no automático.



Respecto a otras revisiones, se procede a dar sustento a través de investigaciones previas que abordan el objeto de estudio.

Una revisión sistemática a cargo de Da Silva et al. (2017) en Brasil, cuya finalidad recayó en analizar estudios correlacionales entre las variables publicados entre el periodo de 2008 al 2013, seleccionándose un total de 45 estudios, empleando palabras en español, inglés y portugués dentro de los criterios de inclusión. El método fue a través de un estudio teórico, una revisión documental, basando sus fuentes en 5 bases de datos. Tuvo como conclusión que, dentro de todos los estudios, la mayor parte (37 de ellos), sugieren que hay evidencia que hay una correlación entre el contenido violento de los videojuegos y las conductas violentas, con sustento en otros estudios de similar naturaleza. Se contrastan consecuencias como la reducción de la empatía y la conducta prosocial. Sin embargo, se hace mención a la necesidad de considerar otras variables como la frustración y también se rescata que los videojuegos se presentan como herramientas útiles a favor del aprendizaje, encontrándose al estudio en una etapa temprana y necesitando mejores formas de evaluación.

Finalmente, un metaanálisis realizado por Prescott et al. (2018), con el objetivo de explorar los diversos argumentos correlacionales entre videojuegos agresivos y la agresividad, tomo en consideración el factor de etnia como un moderador en dicha relación. El método empleado fue un metaanálisis, identificando 24 estudios con muestras de individuos cuyas edades se encontraban en el rango entre 9 y 19 años. La búsqueda incluyó artículos publicados hasta el 1 de abril de 2017. Se incluyeron estudios de cualquier país, incluso aquellos en idiomas distintos al inglés, siempre que pudieran traducirse al inglés. Se concluyó que los videojuegos violentos se asocian en mayor medida a manifestaciones físicas de agresividad, considerándose los antecedentes de agresión. Asimismo, la etnia constituía un factor de relevancia en este efecto, considerándose un efecto más fuerte en personas blancas y un efecto de menor impacto en personas asiáticas. Los resultados fueron poco confiables en relación a la etnia hispana.

Mencionados los antecedentes, se procede abordar el sustento teórico de las variables de estudio. En cuanto a los videojuegos, estos son bastos en su variedad y accesibilidad; teniendo un alto impacto en nuestra moderna sociedad tecnológica. Estos emergieron en popularidad en la década de los 70's y no han hecho más que seguir creciendo como industria, siendo hoy una de las industrias más entretenimiento con mayor rentabilidad alrededor del mundo; incrementando el número de videojugadores de manera continua (Entertainment Software Association, 2019). En contraste, los videojuegos no solo son un medio de entretenimiento, sino que también ofrecen una variedad de beneficios, tanto en su uso como método terapéutico, como en otras aplicaciones (Griffiths, 2007), siendo una de sus potenciales aportaciones al campo del aprendizaje y educación (Rebetez y Betrancourt, 2007).

Actualmente, un gran número de los individuos que conforman la comunidad activa de jugadores de videojuegos o videojugadores han adoptado la identificación de “*gamers*” (Pew Research Center, 2016). Entre los diversos factores motivadores que incitan al juego a los *gamers* se reconocen los siguientes: Que el jugar videojuegos sea una actividad significativa y con un propósito (que esta actividad ocupe un lugar diferentes facetas de sus vidas), la interacción social y el formar nuevas amistades, el enfrentar retos alcanzando un sentimiento de logro y validación, realizar una actividad relajante y formar parte de la industria de los videojuegos (Shi et al., 2019).

La variable videojuego haya su fundamento a partir del enfoque de la ludología híbrida (Mesa, 2012). Esta considera el contexto y la agencialidad tanto de la tecnología como del elemento jugador-humano. Todo esto a favor de comprender la heterogeneidad entre los videojuegos y su naturaleza cotidiana en el día a día del niño y adolescente.

Se sostiene entonces que, al estudiar el fenómeno psicosocial de los videojuegos, es importante entender que tiene tanta importancia el jugador, lo que está siendo jugado, el lugar de juego y el contexto del juego. Todo esto entendiendo que el

proceso de videojugar consiste de un conjunto de elementos que co-participan simulando e involucrando al jugador en historias y acciones (Mesa, 2012).

Así mismo, Mesa (2012) refiere, respecto al uso de videojuegos, que el videojugar consiste en el uso de acciones y diversos componentes por parte del jugador con respecto a las reglas del juego. Estos elementos son empleados por el jugador con la finalidad de realizar tareas o direccionar la historia simulada, la cual se aproxima a la realidad. Además, se define al jugador como aquel que funge con una infinita cantidad de roles, incluso como espectador, interactuando con eventos de similar naturaleza tanto en línea como fuera de línea.

Para Jenkins (2008), las culturas activas presentan rasgos significativos, producto del contacto entre jóvenes, las cuales germinan gracias a entornos colaborativos o herramientas modernas de comunicación. Asociando estos rasgos a las ideas de Mesa (2012), la cultura *gamer* se caracteriza por: 1) Escasez de barreras hacia la expresión artística, 2) la facilidad de promover y apoyar el pensamiento creativo e intercambio de ideas, 3) la agilizada inducción de los interesados e iniciados por parte de los miembros más experimentados al compartir sus conocimientos, 4) el reconocimiento brindado a los aportantes y la validación de que su aporte favorece a la comunidad y 5) el vínculo social perceptible con los demás miembros de la comunidad.

Por otro lado, Levis (2013) refiere que, a diferencia de una película, el usuario del videojuego no es un simple espectador, este participa de manera activa en los actos violentos que visualiza. Esto probablemente es el secreto detrás del gran atractivo de los videojuegos, en su posibilidad de ofrecer al jugador una mirada más cercana a la acción. Así mismo, a través de esta característica es que la ficción de este medio se puede vivir con mayor intensidad y le permite al jugador ir en contra de las normas sociales sin ningún tipo de consecuencia.

Según Greenfield (1994), los videojuegos son artefactos culturales y estos no solo incorporan sistemas de símbolos particulares; lo hacen en un contexto de actividad dirigida a objetivos con retroalimentación instantánea. La Teoría de la Actividad, elaborado por Leont'ev (1981), hace énfasis de la importancia de la acción con dirección a objetivos en el desarrollo cognitivo (Gauvain, 1993). La actividad dirigida a objetivos presente dentro de la actividad videojueguil es sin claramente una pista importante para entender su popularidad (Malone, 1981). Es entonces que entendemos que un factor constante y primordial en la inclinación por los videojuegos es el cumplimiento de objetivos y el sentimiento de logro.

Se resalta la existencia de diversas clasificaciones de videojuegos según su contenido, según Urosa (2012), se hace referencia a la *Interactive Software Fereration of Europe*, origen del PEGI (Pan European Game Information), cuyo objetivo es brindar una calificación en función al público objetivo de cada juego según su contenido. Balerdi (2011), por su parte, resume que el código PEGI clasifica a través de símbolos que datan de la edad recomendada para el jugador y el contenido sensible dentro del videojuego, este puede ser: Discriminación, adicción al juego, consumo de drogas, desnudos gráficos, implicancias sexuales, terror, palabrotas y violencia.

Respecto a la violencia, la OMS (2002) se refiere a esta como el uso intencionado del poder o la fuerza física, ya sea un uso efectivo o una amenaza, tanto contra uno mismo, otro individuo o un grupo de individuos, que termine causando o tenga una elevada probabilidad de culminar en lesiones, muertes, daños psicológicos, trastornos en el correcto desarrollo o carencias.

Por otro lado, según Concha-Eastman y Krug (2002), la violencia también tiene un impacto tanto social como cultural, esta inhibe la socialización, distorsiona el cómo se comporta la población, la cual se vuelve víctima de aflicción, merma la cooperación; genera una percepción de inseguridad y trunca la unificación como sociedad.

Es necesario recalcar las diferencias entre violencia y agresividad. La agresividad es una conducta de carácter innato y autónomo que es detonado por un estímulo. La misma puede ser mermada ante estímulos inhibidores (Esplugues, 2007). Por otra parte, la violencia es el resultado de tergiversar la agresividad por una suma de sucesos de carácter sociocultural que lo exonera de su naturaleza automática y es redirigida a una conducta tanto dañina como intencional (Raine y Sanmartín, 2000; Sanmartín, 2006; Sanmartín, 2013). Por lo anterior y a lo largo de esta revisión sistemática, se entenderá a la violencia como cualquier conducta de naturaleza agresiva e intencional cuyo fin sea el ocasionar un daño.

En relación a la violencia en los jóvenes, el conflicto dentro de casa se delimita por la tensión (Agnew, 2017) y la violencia latente o explícita que los miembros del hogar experimentan, tanto de manera directa como de manera indirecta. Varios adolescentes manifiestan que las disputas familiares son un elemento cotidiano en sus hogares. Se entiende entonces que los comportamientos violentos en los jóvenes están claramente relacionados a las fricciones dentro del hogar.

Bandura (1986) propone un modelo de aprendizaje por observación directa, sobre todo cuando el objeto de observación representa un papel importante en la vida del sujeto. Habiendo declarado el nivel de significancia a la que pueden ascender los videojuegos para el niño o adolescente *gamer*, se intuye a través de este modelo que el sujeto puede aprender conductas violentas a través de su observación a la hora de jugar videojuegos violentos.

Por el contrario, la teoría de la catarsis de los consumidores (Feshbach y Singer, 1971) parte de la hipótesis del sujeto acumulando sus frustraciones puede encontrar un efecto aliviador e inofensivo a través de la práctica u observación de escenas de violencia mediadas en contra de los sentimientos de hostilidad y frustración. Ante ello, se traduciría que la práctica de videojuegos violentos podría suponer un factor aliviador para el videojugador, una vía de escape para desahogar los sentimientos de hostilidad que el sujeto ha acumulado de una forma inofensiva.

Teniendo en consideración que los videojuegos no son un medio ajeno a elementos violentos, Levis (2013) sostiene que estos afirman ser un entretenimiento estupendo y que se adecuan de manera idónea a la realidad del niño de la era moderna, respondiendo al modelo social en el cual se desarrolla. Los videojuegos no son más dañinos que la televisión, en función al uso que las personas le puedan dar, siendo que sus contras derivan de su mala usanza. Así mismo, se entiende que la responsabilidad de los actos de los niños debe ser adjudicada a los padres.

El público *gamer* admite que existe la violencia en los videojuegos, pero atribuirles mayores consecuencias no es menester, ya que, a diferencia de la existente en el mundo real, esta es estilizada, simbólica y casi nunca representada. El carácter poco realista y el carácter ficticio de los personajes sitúan este escenario fuera de la realidad. Hay presencia de violencia, pero esta se expresa con un carácter mecánico y operativo operativa sin afectar el entorno, los personajes o los sentimientos. Todo se da en un escenario binario en donde se hay un enfrentamiento entre versiones polarizadas del bien y el mal, alegando que la violencia en los juegos no es gratuita (Levis, 2013).

Sigue existiendo un extenso debate que enfrenta continuamente tanto los riesgos de los videojuegos, como sus beneficios. Existen resultados alarmantes, en los que se sostiene la idea de que los videojuegos están diseñados para generar dependencia, dependencia que a su vez desemboca en trastornos de sueño, trastornos alimenticios, ansiedad, aislamiento y malhumor (Pérez, 2019). Sin embargo, también existen resultados alentadores: Existe evidencia estadísticamente significativa que respalda que el jugar videojuegos de forma casual tiene un impacto positivo en el control de emociones, contribuyendo con el tratamiento en contra de la ansiedad, el bajo humor, la ansiedad y la depresión (Pine et al., 2020). De igual forma, también se propone la idea de utilizar videojuegos para ayudar la regulación emocional, sin embargo, las investigaciones dirigidas al tratamiento empleando videojuegos se encuentran en una fase temprana y sus resultados deben ser tomados con precaución (Villani et al., 2018).

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación**

La investigación fue de tipo básica, caracterizada por la comprensión de los fundamentos básicos del objeto de estudio, de lo observable o la interacción que puede establecerse entre estos (CONCYTEC, 2018), además, presentó un método cualitativo, enfocado en comprender a los entes, analizándolos en un contexto natural, a través de la perspectiva de los participantes (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Fue de corte transversal, llevándose a cabo en un momento determinado en el tiempo.

Una revisión sistemática es una recopilación de evidencia científica orientada a un objeto de estudio el cual se desea abordar, se realiza a través de análisis exhaustivo a través del uso de bases de datos y los sujetos de investigación no son personas sino estudios clínicos (Araujo, 2011).

La investigación presentó un diseño teórico, este se enfoca en sintetizar un conjunto de datos del objeto de estudio, en donde la información es recogida a través de un método no empírico, sino a base de un sumario de estudios primarios o revisiones de literatura. El tipo de la investigación corresponde a la forma de revisión sistemática, la cual hace uso de un proceso de carácter ordenado a favor de recolectar datos de investigaciones ya sean empíricas o primarias, expuestas en su mayoría de artículos publicados en revistas científicas, sin la ejecución de procesos estadísticos para satisfacer los objetivos ni para la el proceso de integración de la información recopilada (Ato et al., 2013).

#### **3.2 Categorías, subcategorías y matriz de categorización**

Se emplearon categorías y subcategorías consideradas relevantes para el investigador. Dichas categorías consideran el diseño metodológico, presentando a su

vez subcategorías, como su alcance (correlacional o explicativo) y si es de corte transversal o longitudinal. El tipo de juego también se presenta como una categoría (Violentos, miedo, sexual). La última categoría son los resultados, dirigiéndose a reconocer la relación que establece el estudio entre las variables.

La revisión sistemática incluyó los artículos que fueron publicados entre el 2010 y el 2021 de la base de datos Scopus. En el desarrollo de la revisión se aplicaron rigurosos criterios de inclusión y exclusión. Los criterios de inclusión establecidos fueron: (a) aquellos artículos en los que se exploraban los videojuegos y sus derivados, (b) en los que se exploraba la violencia y sus derivados (c) estudios cuantitativos. Los criterios de exclusión fueron los siguientes: (a) que no fuesen artículos publicados en revistas científicas indexadas (b) investigaciones duplicadas, (c) resumen de congresos, tesis y ponencias.

### **3.3 Escenario de estudio**

El escenario de estudio estuvo caracterizado por ser realizado a través de un entorno virtual, siendo base de datos Scopus el principal escenario donde se realizó la búsqueda de información. A favor de que a confiabilidad de los datos sea preservada, la búsqueda se centró en los artículos de bases de datos acreditadas o repositorios de revistas con un perfil en la plataforma Scimago.

### **3.4 Participantes**

Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), la totalidad del objeto de estudio representa a la población, estos presentan homogeneidad en sus características, con base a su estudio se origina la información que se considera relevante para la investigación. Por otro lado, Arias (2012) define a la población como el total de unidades con características en común, las cuales se presentan como relevantes en el abordaje de la investigación.



El estudio, sin embargo, no trató con personas. Con base a ello, se consideraron como participantes a las investigaciones seleccionadas. Es decir, artículos que fueron publicados entre los años 2010 y 2021 de la base de datos Scopus que cumplan con los criterios establecidos tanto de inclusión como de exclusión.

### **3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

El actual estudio de Revisión Sistemática empleó el análisis documental, procediendo a la búsqueda a través de la combinación de palabras claves en inglés, utilizando los operadores con la finalidad de centrar la búsqueda en lo que se requiera indagar. De igual forma, los términos AND, OR y NOT fueron redactados en mayúscula, a favor de que cumplan su función como operadores booleanos (Velásquez, 2015).

Así mismo, se presentó la dirección para realizar la valoración PRISMA basada en una serie de criterios que dirigen el desarrollo de revisiones sistemáticas, valorando las investigaciones a través de una serie de ítems y un diagrama de flujo de 4 etapas que, dentro de sus funcionalidades, permiten reconocer si se presentara riesgo de sesgo en la información a analizar (PRISMA-P Group, 2015).

### **3.6 Procedimiento**

Para analizar a mayor profundidad el objeto de estudio, primero se realizó un mapeo sistemático que consistió en la revisión de 73 artículos publicados desde enero del 2010 hasta agosto de 2021, que incluyó estudios sobre videojuegos y violencia que se publicaron la base de datos: Scopus. Se aplicaron criterios de inclusión, exclusión con el fin de obtener la mayor información relevante, con hallazgos en el tipo de investigación (cuantitativo o cualitativo), los artículos más citados, la distribución geográfica, la revistas donde se publicaron, el acceso a los artículos y la línea de investigación. En relación la revisión sistemática, toda identificación, así como selección de los instrumentos fue reunido en el diagrama de flujo PRISMA. Ejecutada

la búsqueda de artículos y luego de eliminar aquellos identificados como artículos que no abordaban el objeto de estudio se eliminaron los artículos duplicados, bajo los criterios de elegibilidad, se eligieron a los 10 artículos cuantitativos con mayor número de muestra. Los 10 artículos restantes fueron examinados con base a los objetivos planteados a razón de responder a las preguntas de investigación.

La búsqueda se llevó a cabo en una base de datos de carácter internacional, frecuentemente utilizada para la búsqueda de información en el ámbito científico: Scopus. Esta búsqueda no tuvo limitaciones con relación al idioma original de la publicación.

**Tabla 1**

*Cadena de Búsqueda*

Base de datos	Cadena de Búsqueda
SCOPUS	( TITLE-ABS-KEY ( videogame* ) AND TITLE-ABS-KEY ( violen* ) ) AND PUBYEAR > 2009 AND ( LIMIT-TO ( DOCTYPE , "ar" ) )

**3.7 Rigor científico**

La revisión sistemática presentó rigor científico, en cuanto a que tendrá la capacidad de contribuir con evidencias sobre el objeto de estudio (Videojuegos y violencia), dirigido a su correlación, además de denotar el estado del arte del objeto de estudio. También, como señalan Varela y Vives (2016), el nivel de aceptación y valor del estudio cualitativo aumenta en favor de que este cumpla con estándares de confiabilidad y autenticidad. La investigación cumplió con los criterios mencionados, ya que su búsqueda de información y proceso de selección es objetiva.

### **3.8 Método análisis de datos**

La investigación describió los artículos seleccionados, denotando sus características en relación al objeto de estudio (Videojuegos y violencia), definiendo título, año de publicación, autoría, además de datos referentes al método, la correlación, el tipo de videojuego y el enfoque empleado. El análisis de estos datos se presentó en tablas con el fin de facilitar su lectura, siendo a su vez una síntesis de los hallazgos.

### **3.9 Aspectos éticos**

La investigación respetó el código de ética y deontología, descrita por el Colegio de Psicólogos del Perú, el cual, en el capítulo III, artículos 22, 23 y 24, la cual informa que, en una investigación, el profesional se responsabiliza de realizar una evaluación pertinente considerando sus implicancias éticas. En favor de que la evaluación mencionada tenga requiera un compromiso con algún principio ético, el autor de la investigación debe indagar un consejo ético para proteger los derechos de los artículos seleccionados en el estudio (Colegio de Psicólogos del Perú, 2017). Además, se tiene en consideración el principio de honestidad, el cual respeta tanto la autoría como la propiedad intelectual de los autores o entidades que brindan información, todo con la finalidad de prevenir la práctica del plagio (Universidad César Vallejo, 2021).

#### IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En esta sección son expuestos los resultados de la presente revisión sistemática luego de realizar los procesos previamente descritos.

Respecto a la selección de estudios, una vez realizada la búsqueda en la base de datos SCOPUS, se lograron identificar setenta y siete artículos que cumplían con las características propias de la cadena de búsqueda propuesta. De estos setenta y siete artículos, se identificaron tres artículos que se excluyeron debido a que no abordaban el objeto de estudio (violencia y videojuegos), asimismo, se eliminó un artículo duplicado.

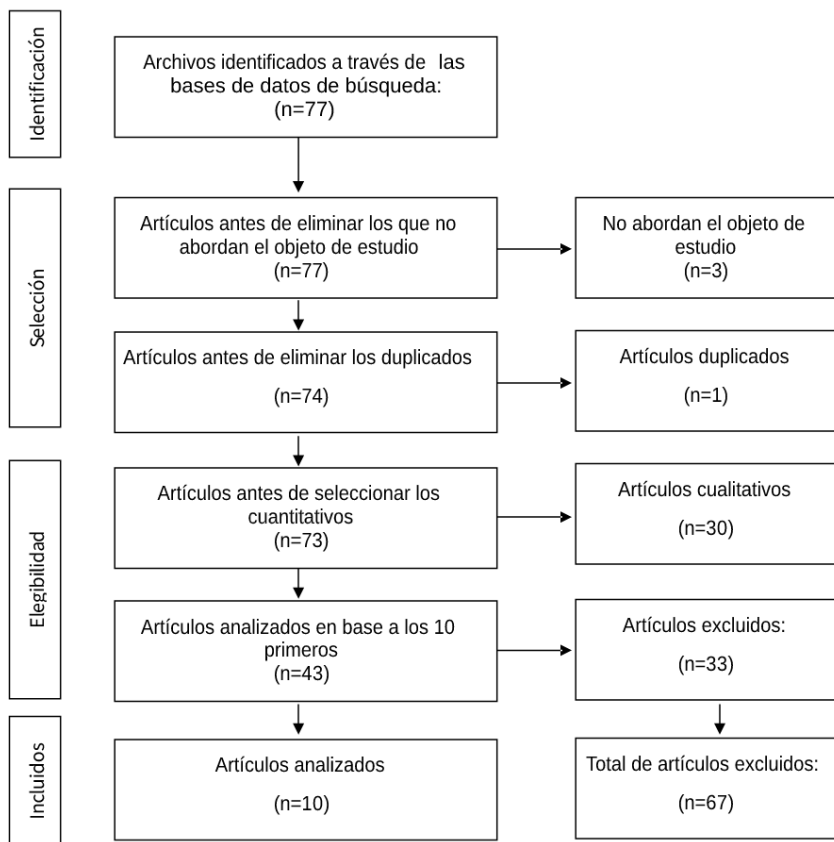


Figura 2. Diagrama de flujo basado en PRISMA (Urrútia & Bonfill, 2010).

Luego de la selección de los artículos, se eligieron los artículos según el criterio de elegibilidad. A razón de responder con las exigencias del estudio en relación al uso de instrumentos, se eligieron los estudios cuantitativos (43), excluyendo así treinta artículos cualitativos. De los cuarenta y tres artículos cuantitativos, se eligieron los artículos con una muestra mayor a 550 que representaban los 10 artículos con mayor muestra, excluyéndose así treinta y tres artículos. Finalmente, diez artículos fueron los elegidos para el análisis de la revisión sistemática, habiendo excluido un total de sesenta y siete artículos de la muestra inicial recogida de la base de datos. En la figura 2 se muestra un diagrama basado en PRISMA que ilustra el método y resultados de la búsqueda y procesos de elegibilidad.

Una vez seleccionados los artículos, se prosiguió a analizar la información de los mismos, la tabla 2 sintetiza la información recolectada de los estudios analizados. De los 10 artículos analizados, la mayoría fueron del año 2020 (4), estando en segundo lugar los artículos correspondientes al año 2018 (2) y finalmente los artículos que corresponden al año 2021 (1), año 2019 (1), año 2017 (1) y año 2015 (1). Esto ilustra el crecimiento del interés científico respecto al estudio de la violencia y los videojuegos.

Por otro lado, de las 10 investigaciones, 9 fueron de tipo correlacional, mientras solo 1 investigación fue descriptiva (Madrigal-Pana et al., 2019). De igual forma, de las 10 investigaciones, 9 presentaron un corte transversal y solo 1 investigación fue de corte longitudinal (Soares et al., 2020). Lo que implica un mayor interés científico en reconocer la relación existente entre las variables violencia y videojuegos.

Acorde a los objetivos del estudio, se detalla la información obtenida de la revisión de los artículos. La tabla 2 sintetiza los resultados obtenidos de las investigaciones analizadas. Se aprecia que, en función a las variables Violencia y uso de Videojuegos, 3 de los artículos no hallaron correlación entre las variables, 1 contraste una percepción que asocia a los videojuegos con conductas violentas (Madrigal-Pana et al., 2019) y otras 6 hallaron correlación entre las variables, siendo 4 correlaciones

directas, 1 correlación inversa (Costello y Hawdon, 2018) y 1 correlación en forma de U (Turel, 2020).

En relación al tipo de investigación, se detalla que, de las 10 investigaciones, 9 son estudios correlacionales y solo uno (Madrigal-Pana et al., 2019) es descriptivo. Lo que revela un interés científico en determinar la relación de las variables abordadas. Respecto al corte de la investigación, de las 10 investigaciones, 9 son de corte transversal y solo uno (Soares et al., 2020) es de corte longitudinal.

Analizando los artículos en función a las que concluyeron que no había correlación, se contrasta que son a su vez las investigaciones más recientes. Así mismo, estas coinciden en que, si bien no hay una relación entre el uso de videojuegos en general y comportamientos violentos, en algunos casos mencionan tipos de juego específico que si muestran una correlación con comportamientos violentos. Uno de estos estudios (López-Fernández et al., 2020) asocia a los juegos de tiro de manera directa con las conductas violentas y los juegos relajantes con una correlación inversa. Esto sin embargo entra en conflicto con los concluido en otro de los estudios (Costello y Hawdon, 2018) donde refieren que los juegos de disparo son un factor que se relaciona de manera inversa con actitudes violentas, específicamente la creación de contenido de odio, actuando como un elemento catártico y factor protector contra estas conductas.

**Tabla 2***Autores, título, diseño, muestra y resultados*

<b>N</b>	<b>Autores (año)</b>	<b>Título</b>	<b>Diseño Metodológico</b>	<b>Muestra</b>	<b>Resultado</b>
1	Dorantes-Argandar (2021)	Playing violent videogames is unrelated to antisocial behavior in Mexican children	Correlacional Transversal	596 niños Media= 12.83 años	No hay relación
2	López-Fernández et al. (2020)	The development and validation of the Videogaming Motives Questionnaire (VMQ)	Correlacional Transversal	667 (407 adolescentes y 260 adultos)	No hay relación
3	Soares et al. (2020)	Secular trends in suicidal ideation and associated factors among adolescents	Correlacional Longitudinal	16497 adolescentes	No hay relación
4	Turel (2020)	Videogames and guns in adolescents: Tests of a bipartite theory	Correlacional Transversal	51322 adolescentes (Edad 13-16 años)	Asociación en forma de U (Inicialmente negativa y luego positiva)
5	Castro-Sánchez et al. (2020)	Motivational climate is associated with use of video games and violence in schoolchildren: A structural equation model according to healthy behaviors	Correlacional Transversal	734 (10-12 años, m=10.88)	Uso de videojuegos y conducta violenta ( $r = ,159$ ; $p < 0,005$ )

**Tabla 2 cont.**

*Autores, título, diseño, muestra y resultados*

<b>N</b>	<b>Autores (año)</b>	<b>Título</b>	<b>Diseño Metodológico</b>	<b>Muestra</b>	<b>Resultado</b>
6	Madrigal-Pana et al. (2019)	Adult perception toward videogames and physical activity using Pokémon Go	Descriptiva Transversal	1059 adultos (18 años o mayores)	Jugar videojuegos: Fomenta la violencia (75% de acuerdo) Genera adicción (89.6% de acuerdo)
7	McLean y Griffiths (2018)	Moral disengagement strategies in videogame players and sports players	Correlacional Transversal	605 (17-60 años, m=23.6)	Desconexión Moral y uso de videojuegos violentos (p = ,32)
8	Costello y Hawdon (2018)	Who Are the Online Extremists among Us? Sociodemographic Characteristics, Social Networking, and Online Experiences of Those Who Produce Online Hate Materials	Correlacional Transversal	900 (15-36 años)	Producción de contenido de odio y juegos de disparos (OR=,35; p < 0.001) (Relación inversa) Uso de videojuegos y Conductas delictivas (b=0.03; p < 0.01)
9	Li y Cheng (2017)	New evidence in physical violent behaviors among school-aged children: A multiple disadvantages model	Correlacional Transversal	11585 (10-17 años, m=13)	Uso de videojuegos y Conductas agresivas entre los niños (b = 0.04, p < 0.05) Exposición a videojuegos violentos e intenciones de comportamiento agresivo (β = .32, p <.001)
10	Brändle et al. (2015)	Violent audiovisual content and social consequences: The moderating role of aggression in adolescents	Correlacional Transversal	6130 (12-19 años, m=13,8)	Exposición a videojuegos violentos y agresividad (β = .05, p < .001)
	Total			90 095 personas	



Estos resultados llaman la atención ya que en otro de los estudios (Turel, 2020) se establece una correlación en forma de U (La cual indica inicialmente una relación inversa, pero que a través del tiempo cambia por una directa) respecto al uso de videojuegos y el portar armas en la escuela, en este estudio se establece que un adolescente que juega en los videojuegos desplaza inicialmente su interés a estos en lugar de dirigirla hacia el uso de armas. Aun así, el uso prolongado de videojuegos que presenten contenido relacionado con armas puede redirigir esta atención y generar el interés a portarlas.

De igual forma, se sugieren otros factores asociados a estos comportamientos violentos, uno de estos estudios (López-Fernández et al., 2020) refiere a la competitividad como uno de ellos, otros de los estudios, en otro de los estudios (Soares et al., (2020) se establece que no hay una relación entre el tiempo invertido tanto en videojuegos, uso de la computadora y horas frente a la televisión con comportamientos violentos (ideación suicida), pero que estos últimos si presentaban una correlación significativa con el bajo soporte social, escasa supervisión de los padres, pocas horas de sueño y, en el caso de las mujeres la exposición a la violencia y el *bullying*.

En relación al bajo soporte social como factor directamente asociado a la ideación suicida, el estudio de López-Fernández et al. (2020) refiere que los juegos multijugador como los de disparos, Videojuegos multijugador de arena de batalla en línea (MOBA) y los videojuegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG) se asocian de manera directamente proporcional a la interacción social, mientras que juegos de un solo jugador (como los de simulación) se relacionan de manera inversa a la interacción social.

Respecto a conductas problemáticas relacionadas con videojuegos, uno de los estudios (Castro-Sánchez et al., 2020) refiere que esta está relacionada con comportamiento violento y la victimización, también resalta a la práctica de actividad física como un factor protector en contra de las conductas problemáticas relacionadas con los videojuegos. Relacionado con este hallazgo, uno de los estudios (McLean y

Griffiths, 2018) contrasta que los practicantes de deportes presentaban un índice mayor de desconexión moral que los jugadores de videojuegos violentos. Así mismo sugiere que la relación con los comportamientos violentos puede estar asociada de manera distinta a otro tipo de videojuegos.

Respecto a la percepción de los videojuegos y su relación con conductas violentas, uno de los estudios (Madrigal-Pana et al., 2019) concluyó que la población estudiada, conformada principalmente por adultos, percibe a los videojuegos como motivadores de violencia y que causan adicción. Esta percepción parece coincidir con lo referido en otro de los estudios (López-Fernández et al., 2020), en donde se contrasta que los jugadores de videojuegos MMORPG que presentan comportamientos problemáticos con videojuegos tienden a presentar un mayor riesgo de adicción.

Respecto a diversos factores asociados a conductas violentas, uno de los estudios (Li y Cheng, 2017) refiere que la afiliación con delincuentes, supervisión deficiente de los padres, bajo rendimiento escolar, presión educativa, consumo de cualquier tipo de droga, consumo de alcohol, y uso de la computadora/videojuegos está directamente relacionado con un comportamiento de violencia física. Esto parece coincidir con uno de los estudios anteriormente detallados (Soares et al., 2020) en relación a la baja supervisión de los padres como motivador de conductas violentas, pero no respecto al uso de la computadora y videojuegos, siendo que la variable analizada en este estudio fue la ideación suicida, se aprecia que el uso de videojuegos no está relacionado de igual forma con todos los tipos de violencia.

Respecto al rango de edad de la muestra, 4 investigaciones trabajaron con adolescentes, 3 con adolescentes y adultos, 2 solo con niños (Dorantes-Argandar, 2021 y Castro-Sánchez et al., 2020) y 1 con solo adultos (Madrigal-Pana et al., 2019). De igual forma es necesario recalcar que de los estudios realizados, solo la muestra de uno de los estudios (Dorantes-Argandar, 2021) muestras trabajó directamente seleccionando videojugadores.

**Tabla 3***Autores, distribución de género, juegos utilizados y tipo de juego*

<b>N</b>	<b>Autores (año)</b>	<b>Distribución de Género</b>	<b>Juegos Utilizados</b>	<b>Tipo de Juego</b>
1	Dorantes-Argandar (2021)	Varones: 47.4% Mujeres: 52.6%	Assasin's Creed, Call of Duty, Grand Theft Auto y Mortal Kombat	Violentos
2	López-Fernández et al. (2020)	Adolescentes: Varones: 68.2% Mujeres: 31.8% Adultos Varones: 41.9% Mujeres: 58.1%	Juegos de disparos, MOBA, estrategia, MMORPG, de rol, de acción y aventuras, deportivos, casuales, de simulación social, de construcción, de plataformas, de lucha y otros juegos diversos.	Varios tipos
3	Soares et al. (2020)	Prevalentemente Mujeres: 2006: 59.8% 2011: 59.7% 2016: 55.3%	No reporta	General
4	Turel (2020)	Varones: 48.5% Mujeres: 51.5%	No reporta	General
5	Castro-Sánchez et al. (2020)	Varones: 45.2% Mujeres: 54.8%	No reporta	General

**Tabla 3 cont.**

*Autores, distribución de género, juegos utilizados y tipo de juego*

<b>N</b>	<b>Autores (año)</b>	<b>Distribución de Género</b>	<b>Juegos Utilizados</b>	<b>Tipo de Juego</b>
6	Madrigal-Pana et al. (2019)	Varones: 48.0% Mujeres: 52.0%	Pokemon Go Juegos en General	General
7	McLean y Griffiths (2018)	Varones: 49.59% Mujeres: 50.41%	Deportes, guerra/lucha, tiro, rompecabezas, ejercicio, juego de rol, aventura, carreras, otros	General y Violentos
8	Costello y Hawdon (2018)	Varones: 52.8% Mujeres: 47.2%	Juegos de tiro Juegos de Rol	Violentos
9	Li y Cheng (2017)	No especifica	No reporta	General
10	Brändle et al. (2015)	Hombres: 45.8 % Mujeres: 54.2 %	Estrategia Militar ( <i>Medal of Honor, Gears of War, Call of Duty, Battlefield</i> ); mix ( <i>GTA – Grand Theft Auto San Andreas Vice City</i> ); <i>beat-em ups</i> ( <i>Tekken</i> ); de tiro ( <i>Counterstrike, Resistance, Killzone</i> ) y horror ( <i>Resident Evil, Quake, Read Dead Redemption</i> )	Violentos

Respecto a los estudios que refieren una correlación significativa, la mayoría apunta a una relación directa, pero con un efecto débil, contrastando la existencia de otras variables además del tiempo invertido en los videojuegos que actúen sobre los niveles de agresividad o conductas violentas.

En función a la distribución de género, como se logra observar en la tabla 3, de las 10 investigaciones, 9 detallaron la distribución de género de su muestra. De estas 9 investigaciones, se puede observar que existe una predominancia de mujeres, siendo que 7 investigaciones presentan un mayor porcentaje de mujeres en sus muestras y solo 2 presentan un mayor porcentaje de varones.

Respecto a los juegos utilizados, también se logra apreciar en la tabla 3 que, de los 10 artículos, 6 detallan los juegos utilizados o el género de estos, mientras que 4 ignoran los juegos. Así mismo, respecto al tipo de juego analizado, 6 de estos artículos estudiaron los videojuegos de manera general, mientras que solo 4 de estos se enfocaron en los juegos con contenido violento.

Los videojuegos que tienden a tener una mayor presencia en los estudios analizados son los de disparo, los cuales presentan una correlación de mayor significancia con las conductas violentas, siendo en la mayoría de los casos una relación directa, exceptuando en uno de los estudios (Costello y Hawdon, 2018).

Respecto a los instrumentos utilizados, de las 10 investigaciones, solo utilizaron instrumentos psicotécnicos (pruebas, escalas, etc), asimismo, también fueron 6 las investigaciones que utilizaron cuestionarios. La mayoría de estos cuestionarios tuvieron como función obtener la información sociodemográfica de la muestra, así como reconocer factores de relevancia como las horas invertidas en el uso de videojuegos o conductas violentas. Debido a que no todas las investigaciones usaron escalas, y la naturaleza dicotómica de las encuestas (McLean y Griffiths, 2018). en algunos casos fue posible obtener una correlación, pero no el nivel de significancia.

**Tabla 4***Autores, instrumentos utilizados (Violencia)*

N	Autores (año)	Instrumentos utilizados
1	Dorantes-Argandar (2021)	<i>Escala de Conducta. Disocial (ECODI)</i>
2	López-Fernández et al. (2020)	No reporta
3	Soares et al. (2020)	<i>Global school-based student health survey (GSHS)</i>
4	Turel (2020)	Encuesta de frecuencia con la que se trajo un arma de fuego a la escuela
5	Castro-Sánchez et al. (2020)	<i>Peer-Victimisation Scale (MPVS)</i> <i>School Aggressiveness Scale (SAC)</i> <i>Perceived Motivational Climate in Sports Questionnaire (PMCSQ-2)</i>
6	Madrigal-Pana et al. (2019)	Encuesta de percepción sobre los videojuegos
7	McLean y Griffiths (2018)	<i>The Moral Disengagement Scale</i>
8	Costello y Hawdon (2018)	Encuesta de comportamiento en redes y uso de medios digitales
9	Li y Cheng (2017)	Encuesta de conductas saludables en edad escolar
10	Brändle et al. (2015)	Escala de Agresión Encuesta de hábitos, actitudes, uso, experiencia y conocimiento sobre videojuegos violentos,

**Tabla 5***Autores, instrumentos utilizados (Uso de videojuegos)*

---

<b>N</b>	<b>Autores (año)</b>	<b>Instrumentos utilizados</b>
1	Dorantes-Argandar (2021)	<i>Playing Frequency Inventory (VPFI)</i>
2	López-Fernández et al. (2020)	Videogaming Motives Questionnaire (VMQ)
3	Soares et al. (2020)	Cuestionario dicotómico (Inversión de tiempo mayor o menor a 5 horas)
4	Turel (2020)	Uso de encuestas nacionales
5	Castro-Sánchez et al. (2020)	<i>Videogame Experience Questionnaire (VEQ)</i>
6	Madrigal-Pana et al. (2019)	Encuesta de frecuencia y uso de Pokemon GO
7	McLean y Griffiths (2018)	Encuesta demográfica
8	Costello y Hawdon (2018)	Encuesta de comportamiento en redes y uso de medios digitales
9	Li y Cheng (2017)	Encuesta de conductas saludables en edad escolar
10	Brändle et al. (2015)	Encuesta de hábitos, actitudes, uso, experiencia y conocimiento sobre videojuegos violentos,

---

Iniciando con la discusión de la investigación, se encontró que en la mayoría de estudios se evidencia una correlación significativa entre el uso de videojuegos o el tiempo invertido en ellos y conductas violentas. Esto es respaldado ya que, de los 10 estudios, 6 hallaron correlación entre las variables. Lo anterior coincide con lo descrito en la revisión sistemática de Da Silva et al. (2017) y el metaanálisis de Prescott et al. (2018), donde en ambos estudios se expone la existencia de correlación entre las variables de uso de videojuegos y conductas violentas. Todo lo descrito anteriormente se sostiene como evidencia de que existe una relación entre el jugar videojuegos y el manifestar conductas de naturaleza violenta.

Por otro lado, y aunque la mayoría de estudios mostraron un nivel de correlación significativo, la relación se presenta como débil. Esto es respaldado ya que los 6 estudios que hallaron correlación entre las variables, todos concluyeron un nivel de significancia débil y en la discusión de los mismos se menciona la necesidad de estudiar con mayor cuidado otros factores asociados a las variables. Esto también coincide con lo descrito en la revisión sistemática de Da Silva et al. (2017) en donde menciona lo joven que es el estudio y la importancia de considerar otras variables asociadas. Todo esto indica que, si bien existe una correlación entre el uso de videojuegos y las conductas violentas o agresivas, es necesario continuar con el estudio para comprender mejor esta relación.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, se resaltan otros factores que pueden estar asociados con conductas violentas en adolescentes que no son los



videojuegos. Esto respaldado por factores encontrados en los estudios analizados como la interacción social, la presencia de las figuras paternas, la práctica de deporte y otros factores sociales como el *bullying* o la exposición a la violencia. Todo esto es evidenciado principalmente en los estudios de Soares et al. (2020) y Costello y Hawdon (2018). Esto coincide con lo referido por Agnew (2017) en donde diversos factores, incluyendo problemáticas en casa, tienen un impacto en las conductas violentas del adolescente. Esto significa que el comportamiento violento de un videojugador se asocia con diversos factores y no solo con el tiempo dedicado a jugar videojuegos.

Los estudios también refieren que los videojuegos también pueden servir como un medio catártico que se contrapone al desarrollo de conductas violentas. Esto es principalmente referido en los estudios de Turel (2020) y Costello y Hawdon (2018), en donde se asocia el uso de videojuegos como un medio que aplaza el interés en medios o actividades agresivas o violentas. Esto coincide con la teoría de la catarsis de los consumidores (Feshbach y Singer, 1971) sobre la cual se infiere que el jugar videojuegos puede presentarse como un factor aliviador de las frustraciones acumuladas. Esto significa que los videojuegos pueden presentar una utilidad como aliviadores de tensión y factores de protector de conductas violentas siempre que no se generen conductas problemáticas asociadas al uso de los mismos.

Los estudios analizados brindan importancia a las edades y distribución de sexo de los participantes del estudio, sin embargo, no se muestra la misma dirección de importancia al tipo de juego estudiado. Esto es visible al notar que todos los estudios

analizados presentan las edades de la muestra y 9 de los 10 estudios detallaron el porcentaje de mujeres y varones que participaron, sin embargo, la mayoría de estudios no detallaron los juegos utilizados o jugados por su muestra, de igual manera, la mayoría de los estudios abordaron a los videojuegos de manera general y solo tres de los estudios se centraron en videojuegos violentos. Esto se relaciona con el enfoque de la ludología híbrida (Mesa, 2012) en donde se resalta la importancia de que, al estudiar el fenómeno de jugar videojuegos, todos los elementos tienen importancia. Esto significa que el estudio actual brinda mayor importancia a quienes son las personas que juegan que a qué se está jugando y cuándo se está jugando.

Finalmente, en relación a los instrumentos utilizados, la mayoría de los estudios utilizó encuestas sociodemográficas. Esto se evidencia al notar que, de las 10 investigaciones analizadas, solo 6 de estas utilizaron instrumentos psicotécnicos, estando las encuestas presentes en la mayoría de los mismos. Esto coincide con lo presentado en la revisión sistemática de Da Silva et al. (2017), donde se resalta el estado temprano del estudio y la necesidad de desarrollar mejores formas de evaluación. Esto quiere decir que los resultados presentados en los estudios están basados principalmente en un análisis mixto entre el uso de instrumentos psicotécnicos y encuestas sociodemográficas, lo que detalla un vacío respecto a instrumentos adecuados para brindar mayor exactitud al estudio.

## V. CONCLUSIONES

Los hallazgos de la presente revisión sistemática sobre la relación entre los videojuegos y violencia apuntan mayoritariamente a la existencia de una correlación directamente proporcional entre las variables, aunque de naturaleza débil.

La metodología predominante en los estudios que abordan el objeto de estudio (videojuegos y violencia) es de tipo correlacional de corte transversal. Dirigiendo principalmente los estudios a determinar la relación existente entre las dos variables.

Los estudios dirigidos al abordaje del objeto de estudio dirigen su atención a los videojuegos en general más que centrarse en el estudio de los efectos de los videojuegos de naturaleza violenta, además de que en la mayoría de casos no se da una especificación de los juegos abordados.

Las principales dificultades presentadas en los estudios analizados dirigidos al abordaje de las variables es la necesidad instrumentos de medición, así como el considerar factores asociados a las variables (Características y tipo de los videojuegos y otros factores asociados a comportamientos agresivos o violentos), dependiendo principalmente de encuestas para reconocer las conductas asociadas con el uso de videojuegos.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Se recomienda a los futuros investigadores el indagar en las variables con mayor escrupulosidad, ya que, al ser mayoritariamente la naturaleza de la correlación directa con un nivel bajo, se evidencia la necesidad de considerar a otros factores asociados con el uso de videojuegos y, principalmente, con las conductas violentas.

Es recomendable brindar igual relevancia no solo a la población estudiada sino también al fenómeno videojuego, siendo necesario precisar con mayor detalle las conductas del jugador como el tipo de juego, el título del juego y también las situaciones en las que juega y no solo las horas invertidas.

Se recomienda el estudio de usos prácticos para los videojuegos más allá de un elemento de ocio, ya que estos pueden ser utilizados como factor protector en contra de las conductas violentas, representando así un objeto que puede beneficiar al abordaje de esta problemática.

Se recomienda el desarrollo de instrumentos que midan con mayor precisión la conducta del video jugador, como se mencionó antes, que puedan medir características como la inclinación a jugar cierto tipo de juegos, situaciones en las que se siente más atraído por jugar y sus pensamientos durante el juego.

Finalmente, debido a la naturaleza novedosa del fenómeno, es necesario el estudiar la relación entre el uso de videojuegos y violencia a lo largo del tiempo, evaluando sus efectos a través de estudios longitudinales, así como continuar con la investigación cualitativa y cuantitativa.

## REFERENCIAS

Agencia Peruana de Noticias (ANDINA) (4 de septiembre de 2019). Lima concentra el 75% de la demanda en el país por videojuegos digitales. <https://andina.pe/agencia/noticia-lima-concentra-75-de-demanda-el-pais-videojuegos-digitales-765559.aspx>

Agnew, R. (2017). Building on the foundation of general strain theory: Specifying the types of strain most likely to lead to crime and delinquency. In *Recent Developments in Criminological Theory* (pp. 311-354). Routledge.

Araujo, M. (2011). Las revisiones sistemáticas (I). *Medwave*, 11(11).

Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. (6ª Edición). Caracas: Editorial Episteme.

Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos (APDEV) (17 de marzo de 2021). La APDEV se pronuncia sobre el comunicado del MINSA. <https://apdev.org.pe/la-apdev-se-pronuncia-sobre-el-comunicado-del-minsa/>

Ato, M., López-García, J. J., & Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 29(3), 1038-1059.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16728244>

Balerdi, F. E. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, (18), 31-39.

Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: a social cognitive theory*. Englewood cliffs: Prentice hall.

Brändle, G., Cardaba, M. A. M., & Rivera, R. G. (2015). Violent audiovisual content and social consequences: The moderating role of aggression in adolescents. *Communications*, 40(2), 199-218.

Castro-Sánchez, M., Lara-Sánchez, A. J., García-Mármol, E., & Chacón-Cuberos, R. (2020). Motivational climate is associated with use of video games and violence in schoolchildren: a structural equation model according to healthy behaviors. *International journal of environmental research and public health*, 17(4), 1272.

Childcare (12 de julio de 2018). Half of parents allow young kids to play 18+ games unsupervised. <https://www.childcare.co.uk/blog/video-games>

Clement, J. (17 de agosto de 2021). Number of video gamers worldwide 2021, by region. <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/>

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](http://api.cpsp.io/public/documents/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf)

Concha-Eastman, A., & Krug, E. (2002). Informe mundial sobre la salud y la violencia de la OMS: una herramienta de trabajo.

CONCYTEC, M.D.R.D.C. (2018). Clasificación Y Registro De Los Investigadores Del Sistema Nacional De Ciencia, Tecnología E Innovación Tecnológica-Reglamento Renacyt. Journal of Chemical Information and Modeling [en línea], 1-12.

Conway, R. (12 de julio de 2018). Half of parents allow young kids to play 18+ games unsupervised. <https://www.childcare.co.uk/blog/video-games>

Costello, M., & Hawdon, J. (2018). Who are the online extremists among us? Sociodemographic characteristics, social networking, and online experiences of those who produce online hate materials. Violence and gender, 5(1), 55-60.



Da Silva Stroppa, T. V., Gomes, D. A. G., & Lourenço, L. M. (2017). Video Games Violentos e a Violência/Agressividade do Jogador: Uma Revisão Sistemática de Literatura. *Psicologia em Revista*, 23(3), 1012-1033.

Dorantes-Argandar, G. (2021). Playing violent videogames is unrelated to antisocial behavior in Mexican children. *Entertainment Computing*, 39, 100439.

Entertainment Software Association (2019). Essential facts about the computer and videogame industry. <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/2019-Essential-Facts-About-the-Computer-and-Video-Game-Industry.pdf>

Esplugues, J. S. (2007). ¿Qué es violencia? Una aproximación al concepto ya la clasificación de la violencia. *Daimon Revista Internacional de Filosofía*, (42), 9-21.

Feshbach, S., & Singer, R. D. (1971). *Television and aggression: an experimental field study*. San Francisco: Jossey-Bass.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (24 de agosto de 2022). La juventud opina sobre violencia durante la pandemia de la COVID-19. [www.unicef.org/lac/la-juventud-opina-sobre-violencia-durante-la-pandemia-de-la-covid-19](http://www.unicef.org/lac/la-juventud-opina-sobre-violencia-durante-la-pandemia-de-la-covid-19)

Gauvain, M. (1993). The development of spatial thinking in everyday activity. *Developmental Review*, 13(1), 92-121.

Greenfield, P. M. (1994). Video games as cultural artifacts. <https://greenfieldlab.psych.ucla.edu/wpcontent/uploads/sites/168/2020/03/Videogamesasculturalartifacts1-s2.0-0193397394900035-main.pdf>

Griffiths, M. (2007). Videogame Addiction: Fact or Fiction?. *Children's Learning in a Digital World*. Blackwell Publishing, Oxford, 85-103.

Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Ciudad de México, México: Editorial McGraw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p

Humphreys, G. (2019). Sharpening the focus on gaming disorder. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6560378/>

Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

- Leont'ev, A. N. (1981). 'The problem of activity in psychology' en JV Wersch (Ed.) The concept of activity in Soviet psychology (pp. 37-71). Armonk, New Jersey: Sharpe.
- Levis, D. (2013). Los videojuegos, un fenómeno de masas (2a ed.). Sivel. <https://levistextos.files.wordpress.com/2013/08/librovideojuego.pdf>
- Li, Q., & Cheng, T. C. (2017). New evidence in physical violent behaviors among school-aged children: A multiple disadvantages model. *Children and Youth Services Review*, 81, 301-308.
- Loayza, J. (2011). Sensibilidades y videojuegos en línea: un análisis de la frontera entre lo real y lo virtual en América Latina. *Revista austral de ciencias sociales*, (20), 19-40.
- López-Fernández, F. J., Mezquita, L., Griffiths, M. D., Ortet, G., & Ibáñez, M. I. (2020). The development and validation of the Videogaming Motives Questionnaire (VMQ). *PloS one*, 15(10), e0240726.
- Madrigal-Pana, J., Gómez-Figueroa, J., & Moncada-Jiménez, J. (2019). Adult perception toward videogames and physical activity using Pokémon Go. *Games for health journal*, 8(3), 227-235.

Malone, T. W. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive science*, 5(4), 333-369.

Marzo, R. R., Ahmad, A., Bhattacharya, S., Mun, F. Y., Rahman, J. A., Anwar, B. S., ... & Hon, L. C. (2019). Effects of playing violent video games on teenagers' behavior—An experience from Malaysia.

McLean, L., & Griffiths, M. D. (2021). Moral Disengagement Strategies in Videogame Players and Sports Players. In *Research Anthology on Business Strategies, Health Factors, and Ethical Implications in Sports and eSports* (pp. 958-978). IGI Global.

Mesa Méndez, A. (2012). *Ludología híbrida. Heterogeneidad en los eventos juveniles cotidianos mediados por videojuegos*. Universitat Autònoma de Barcelona.

Ministerio de Salud del Perú (MINSA) (13 de marzo de 2021). Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>

Moher, D., Shamseer, L., Clarke, M., Gherzi, D., Liberati, A., Petticrew, M., ... & Stewart, L. A. (2015). Preferred reporting items for systematic review and meta-analysis protocols (PRISMA-P) 2015 statement. *Systematic reviews*, 4(1), 1-9.

Organización Mundial de la Salud (OMS) (2002). Informe mundial sobre la violencia y la salud. [https://www.who.int/violence\\_injury\\_prevention/violence/world\\_report/en/abstract\\_es.pdf](https://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/en/abstract_es.pdf)

Organización Mundial de la Salud (OMS) (2019). Sharpening the focus on gaming disorder. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6560378/>

Organización Mundial de la Salud (OMS) (2020). Violencia juvenil. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/youth-violence>

Pérez, C. (15 noviembre 2019). Usted puede salvar a sus hijos de la adicción silenciosa al 'Fortnite'. *Televisión Univisión 23*. <https://www.univision.com/local/miami-wltv/la-adiccion-silenciosa-al-fortniteun-mal-del-que-todo-padre-puede-salvar-a-sus-hijos>

Pew Research Center (2016). Who plays video games in America? <https://www.pewresearch.org/internet/2016/01/05/who-plays-video-games-in-america/>.

Pine, R., Fleming, T., McCallum, S., & Sutcliffe, K. (2020). The effects of casual videogames on anxiety, depression, stress, and low mood: a systematic review. *Games for health journal*, 9(4), 255-264. <https://www.liebertpub.com/doi/full/10.1089/g4h.2019.0132>

Prescott, A. T., Sargent, J. D., & Hull, J. G. (2018). Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 115(40), 9882-9888.

Raine, A., & Sanmartín, J. (2000). *Violencia y psicopatía (Vol. 4)*. Grupo Planeta (GBS).

Rebetez, C., & Betrancourt, M. (2007). Video game research in cognitive and educational sciences. *Cognition, Brain, Behavior*, 11(1), 131-142.

Rojas-Jiménez, M., & Castro Sánchez, M. (2020). Conductas violentas, victimización, uso problemático de videojuegos y práctica de actividad física en escolares.

Sanmartín, J. (2002). *La mente de los violentos*. Grupo Planeta (GBS).

Sanmartín, J. (2013). *La violencia y sus claves (Vol. 9)*. Grupo Planeta (GBS).

Shi, J., Renwick, R., Turner, N. E., & Kirsh, B. (2019). Understanding the lives of problem gamers: The meaning, purpose, and influences of video gaming. *Computers in Human Behavior*, 97, 291-303.

Soares, F. C., Hardman, C. M., Rangel Junior, J. F., Bezerra, J., Petribú, K., Mota, J., ... & Lima, R. A. (2020). Secular trends in suicidal ideation and associated factors among adolescents. *Brazilian Journal of Psychiatry*, 42, 475-480.

Turel, O. (2020). Videogames and guns in adolescents: Tests of a bipartite theory. *Computers in human behavior*, 109, 106355.

Universidad César Vallejo. (2021). RESOLUCIÓN DE CONSEJO UNIVERSITARIO N° 0470-2021/UCV. Trujillo. <https://www.ucv.edu.pe/wp-content/uploads/2021/08/RESOLUCION-CONSEJO-UNIVERSITARIO-N%C2%B0470-2021-UCV-VACANTES-2021-2.pdf>

Urosa, R. (2012). Injuve, videojuegos y juventud. *Revista de estudios de juventud*, 98, 36. [http://www.injuve.es/sites/default/files/Revista98\\_completa.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/Revista98_completa.pdf)

Varela Ruiz, M., & Vives Varela, T. (2016). Autenticidad y calidad en la investigación educativa cualitativa: multivocalidad. *Investigación en educación médica*, 5(19), 191-198.

Velásquez, J. D. (2015). Una guía corta para escribir revisiones sistemáticas de literatura parte 3. *Dyna*, 82(189), 9-12.

Villani, D., Carissoli, C., Triberti, S., Marchetti, A., Gilli, G., & Riva, G. (2018). Videogames for emotion regulation: a systematic review. *Games for health journal*, 7(2), 85-99. <https://www.liebertpub.com/doi/full/10.1089/g4h.2017.0108>

Wijman T. (15 de junio de 2020). Three Billion Players by 2023: Engagement and Revenues Continue to Thrive Across the Global Games Market. <https://newzoo.com/insights/articles/games-market-engagement-revenues-trends-2020-2023-gaming-report/>



## ANEXOS

### Anexo 01: Tabla de matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Variables	Diseño Metodológico
<p><b>Pregunta de investigación:</b></p> <p>¿Cuáles son los artículos de investigación hay sobre Videojuegos y Violencia en los últimos 10 años?</p>	<p><b>Objetivo General:</b></p> <p>Identificar las investigaciones que hay sobre videojuegos y violencia en los últimos 10 años.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Determinar la correlación entre videojuegos y violencia</li> <li>- Describir la correlación entre videojuegos y otras variables</li> <li>- Distinguir la correlación entre violencia y otras variables</li> <li>- Registrar los instrumentos utilizados.</li> <li>- Discriminar el tipo de juegos.</li> <li>- Detallar las dificultades de la investigación.</li> <li>- Sintetizar la población estudiada.</li> </ul>	<p><b>Variable 1:</b></p> <p>Videojuegos</p> <p><b>Variable 2:</b></p> <p>Violencia</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b></p> <p>Básica</p> <p><b>Método y diseño de Investigación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisión sistemática</li> <li>- Descriptiva</li> <li>- Cualitativa</li> </ul> <p><b>Población y muestra:</b></p> <p>Estudios obtenidos mediante una estrategia de búsqueda de información y búsqueda.</p>



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, VELARDE CAMAQUI DAVIS, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CALLAO, asesor de Tesis titulada: "Videojuegos y violencia: Una revisión sistemática", cuyo autor es LIZARRAGA HERNANDEZ GUILLERMO ISAAC, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 8.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

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

LIMA, 05 de Agosto del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
VELARDE CAMAQUI DAVIS <b>DNI:</b> 70030097 <b>ORCID:</b> 0000-0001-9064-7104	Firmado electrónicamente por: DVELARDEC el 08- 08-2022 23:09:31

Código documento Trilce: TRI - 0391599