



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Adicción a los videojuegos en línea y conductas
agresivas en jóvenes del Callao - Lima Metropolitana,
2021**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciado en Psicología**

AUTORES:

Carlos Roca, Javier Renato (orcid.org/0000-0003-0318-6704)

Palma Gonzales, Sergio Leonardo ([orcid.org/ 0000-0001-7406-665x](https://orcid.org/0000-0001-7406-665x))

ASESOR:

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

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

CALLAO – PERÚ

2022

Dedicatoria:

Dedico este trabajo a mi querida madre que siempre me dio soporte tanto emocional como económicamente, a los familiares y amigos que siempre me motivaron para seguir con mis estudios.

Carlos Roca, Javier Renato

Este trabajo está dedicado a todas las personas que amo, que siempre me dieron ánimos ante cualquier adversidad, este logro va marcado para ustedes.

Palma Gonzales, Sergio Leonardo

Agradecimiento:

Agradezco al Mg. Velarde Camaqui, Davis por ser nuestro asesor en este trabajo de investigación dándonos las pautas para realizar un trabajo de investigación consistente y a todos los profesores que he tenido en mi etapa formativa, a todos mis compañeros y amigos que he conocido durante todo este tiempo que me apoyaron con sus conocimientos.

Carlos Roca, Javier Renato

Agradezco a mi familia por la confianza y el apoyo que siempre me mostraron y a nuestro profesor que nos impartió sus conocimientos para concluir esta investigación.

Palma Gonzales, Sergio Leonardo

Índice de contenidos

	Pag
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	13
3.1. Tipo y diseño de investigación	13
3.2. Variables y Operacionalización.....	14
3.3. Población, muestra y muestreo.....	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	17
3.5. Procedimientos	20
3.6. Método de análisis de datos	21
3.7. Aspectos éticos.....	21
IV. RESULTADOS	23
V. DISCUSIÓN.....	29
VI. CONCLUSIONES	32
VII. RECOMENDACIONES.....	33
REFERENCIAS.....	34
ANEXOS	39

Índice de tablas

Tabla 1: Prueba de normalidad del Test de Shapiro-Wilk	23
Tabla 2: Coeficiente Rho de Spearman para correlaciones entre las variables Adicción a los videojuegos en línea y Conductas agresivas.....	24
Tabla 3: Coeficiente Rho de Spearman para correlaciones entre las variables Adicción a los videojuegos en línea y las dimensiones de la variable Conductas agresivas.....	25
Tabla 4: Coeficiente Rho de Spearman para correlaciones entre la variable Conductas agresivas y las dimensiones de la variable Adicción a los videojuegos en línea.....	26
Tabla 5: Pruebas T para muestras independientes U de Mann-Whitney para medir la significancia de acuerdo al sexo de las variables adicción a los videojuegos en línea y conductas agresivas.....	27
Tabla 6: Pruebas T para muestras independientes U de Mann-Whitney para medir la significancia de acuerdo al lugar de residencia de las variables adicción a los videojuegos en línea y conductas agresivas	28
Tabla 7: Análisis de fiabilidad de Adicción a los videojuegos en línea y sus dimensiones	50
Tabla 8: Análisis de fiabilidad de conductas agresivas y sus dimensiones	51

Resumen

Se buscó determinar si existe relación entre la adicción a los videojuegos en línea y conductas agresivas en jóvenes del Callao - Lima Metropolitana, 2021. En la presente investigación se empleó bajo la metodología cuantitativa, usando un diseño de estudio no-experimental, básica correlacional y transversal en donde participaron 526 personas entre hombres y mujeres. De acuerdo a los resultados obtenidos se demostró una distribución que no era normal a través del test de Shapiro-Wilk entre variables y dimensiones por lo que se realizó el coeficiente de Rho de Spearman para confirmar las correlaciones y el nivel de significancia empleando la prueba T para muestras independientes de U de Mann-Whitney para verificar los niveles de significancia de los datos sociodemográficos de las hipótesis planteadas. Se llegó a la conclusión de que sí existe relación entre las variables de acuerdo a la hipótesis general, así como relación entre variables y dimensiones, comprobándose de que existen diferencias significativas de acuerdo al sexo y lugar de residencia, con base a las hipótesis específicas.

Palabras Clave: Adicción a los videojuegos en línea, conductas agresivas, jóvenes, violencia.

Abstract:

The aim was to determine if there is a relationship between addiction to online video games and aggressive behaviors in young people from Callao - Lima Metropolitana, 2021. In the present investigation, the quantitative methodology was used, using a non-experimental, basic correlational and non-experimental study design. transversal in which 526 people between men and women participated. According to the results obtained, a distribution that was not normal was demonstrated through the Shapiro-Wilk test between variables and dimensions, so Spearman's Rho coefficient was performed to confirm the correlations and the level of significance using the T test. for independent samples of Mann-Whitney U to verify the significance levels of the sociodemographic data of the hypotheses. It was concluded that there is a relationship between the variables according to the general hypothesis, as well as a relationship between variables and dimensions, proving that there are significant differences according to sex and place of residence, based on the specific hypotheses.

Keywords: Addiction to online video games, aggressive behavior, youth, violence.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente, la adicción a los videojuegos en línea ha tenido un mayor realce en poblaciones jóvenes debido a su fácil acceso. Al día de hoy ha pasado de ser un pasatiempo inocente a una necesidad adictiva recurrente, según la Organización Mundial de la Salud (OMS) (2019) la adicción a los videojuegos es clasificada como un trastorno mental señalando la dependencia que se brinda a los juegos de video dejando de lado las ocupaciones personales y sociales que se realizaba con anterioridad por los usuarios puesto que pierden el control sobre la frecuencia y duración. Las conductas agresivas en jóvenes son contextualizadas por la OMS (2020) en la que incluye un conjunto de acciones como el imponerse de forma temerosa ante otras personas con el objetivo de agredir desencadenando en peleas o intentos de asesinato, así como agresiones de índole sexual.

En el contexto global, de acuerdo a la OMS (2019) dictan que ha ido en aumento una cifra exponencial de personas que presentan adicción a los videojuegos en línea siendo más frecuentes en lugares como Europa (30%), Norteamérica (30%) y en Asia (50%) en poblaciones mixtas tanto juveniles e infantiles. También según la OMS (2020) reconoce que las agresiones conductuales de diversos tipos aún siguen presentes en la población mundial debido a conflictos sociales o civiles con tasas de criminalidad elevadas en lugares de América latina (45%), sur de África (60%), Europa del Este (40%) y Asia del norte (65%).

Para Latinoamérica, según el portal estadístico de mercado tecnológico (Statista) (2021) son México y Brasil (60% - 50%) los países latinos con mayor cantidad de usuarios que poseen una consola o dispositivo móvil en la que utilicen videojuegos en línea, mientras que Uruguay (13%) es el que menor cantidad tiene en esta parte del mundo, en lo evidenciado por la Organización Panamericana de la salud (OPS) (2020) se indica que en Sudamérica y El Caribe más del (50%) de las personas estarán expuestas a las conductas agresivas en entornos presenciales o virtuales, siendo la violencia de género la más común.

De acuerdo a la realidad problemática nacional existen ya antecedentes de adicción a los juegos en red, antes de la situación sanitaria actual, de acuerdo a lo planteado por el Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas (CEDRO) (2019) donde se indica que hay mayor predisposición en la población, masculina, menores de 20 años, que prefieren los juegos en línea y otras ciberadicciones como las apuestas online, siendo utilizados de forma diaria. Según el Programa Nacional de Centros Juveniles (PRONACEJ) (2021) se recalca que los jóvenes presentan dificultades para controlar sus impulsos siendo los hombres más propensos a ceder a sus emociones agresivas que las mujeres, lo que los lleva a estar en conflicto consigo mismos y sus semejantes.

A nivel local, Lima y Callao evidencian mayores patrones en presentar adicción a los juegos online por ser las zonas urbanas con mayor población y mayor accesibilidad a servicios de internet. Al iniciar la pandemia de la COVID-19, según lo señalado por especialista del Hospital Víctor Larco Herrero (HVLH) y el Ministerio de Salud (MINSA) (2021) ha habido aumentos de patrones de adicción a la tecnología en población juvenil a causa del encierro social y poco contacto con su entorno social. De acuerdo al Ministerio de Justicia y Derechos Humanos (MINJUSH) (2020) se indica que las conductas agresivas son desencadenantes de las conductas antisociales más del (50%) de la población juvenil chalaca, la población considera usar la violencia para defenderse en caso de ser lastimados.

Por eso, se establece el problema general, ¿Cuál es la relación de la adicción a los videojuegos en línea y las conductas agresivas en jóvenes del Callao – Lima Metropolitana, 2021?

De acuerdo a lo planteado anteriormente, el estudio propuesto es justificable a nivel teórico en base a los artículos científicos a través de un mapeo sistemático, con información verídica sobre adicción a los videojuegos en línea y conductas agresivas. A nivel metodológico, se utilizaron pruebas psicométricas estandarizadas adaptadas al contexto peruano, así también este estudio

ayudará a futuros trabajos de investigación. En el nivel práctico, se analizó por medio de los instrumentos realizados a los encuestados, la probable conexión sobre las dos variables expuestas en donde se podría evidenciar que la utilización constante de los juegos de videos podría causar comportamientos violentos sobre los adolescentes.

Por lo antes mencionado, esta investigación tiene como objetivo general determinar la relación entre la adicción a los videojuegos en línea y las conductas agresivas en jóvenes del Callao – Lima Metropolitana 2021. De manera específica, identificar la relación entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de conductas agresivas; así como definir la relación de las conductas agresivas y las dimensiones de la adicción a los videojuegos en línea en jóvenes del Callao – Lima Metropolitana, 2021. Así como reconocer las diferencias significativas según sexo y lugar de residencia entre la adicción a los videojuegos y conductas agresivas en jóvenes del Callao - Lima Metropolitana, 2021.

En cuanto a la Hipótesis general, se planteó si existe una relación entre adicción a los videojuegos en línea y conductas agresivas en jóvenes del Callao – Lima Metropolitana, 2021. De tal forma se plantean cuatro hipótesis específicas: a) existe relación entre la adicción a los videojuegos en línea y las dimensiones de conductas agresivas, b) existe relación entre las conductas agresivas y las dimensiones de la adicción a los videojuegos en línea c) existen diferencias significativas de acuerdo al sexo entre la adicción a los videojuegos y conductas agresivas, d) existen diferencias significativas de acuerdo al lugar de residencia entre la adicción a los videojuegos en línea y las conductas agresivas en jóvenes del Callao – Lima Metropolitana, 2021.

II. MARCO TEÓRICO

De acuerdo a la realidad problemática mencionada sobre las variables del trabajo de estudio se abordará en el ámbito nacional los siguientes estudios:

Peralta y Torres (2021) determinaron establecer una conexión entre la adicción a los videojuegos y conductas antisociales delictivas sobre 194 alumnos de secundaria en San Juan de Lurigancho, en el que usaron un estudio correlacional de corte transversal. Para lo cual aplicaron los instrumentos test de dependencia del videojuego (TDV) y el cuestionario de conductas antisociales-delictivas (A - D), llegaron a precisar que las variables de su estudio no se correlacionan entre sí, pero de forma individual algunos participantes de su muestra evidenciaron de conductas antisociales en un nivel bajo.

Zegarra y Torres (2021) precisaron saber la forma en que los videojuegos tienen influencia en los vínculos interpersonales entre alumnos en Puno, el tipo de investigación que usó fue el básico teórico, el diseño de investigación de corte transversal, correlacional, explicativo causal, con enfoque cuantitativo, el método utilizado fue el hipotético deductivo la muestra constituida por 60 jóvenes de la comunidad de Carabaya - Puno que acceden a centros de alquileres de internet, emplearon el método de encuesta y elaboraron sus propios instrumentos denominados videojuegos de acción pasiva agresiva asertiva y reacción frente a una agresión, debido a que está desarrollado acorde a las variables y dimensiones de la investigación. Llegaron a la conclusión que existe influencia directa entre los videojuegos y las relaciones interpersonales entre estudiantes, con signos violencia de forma directa e indirecta.

Vega (2020) desarrolló un análisis sobre la relación entre agresividad y la inmersión en estudiantes universitarios hombres que van a cabinas de internet para jugar videojuegos online. Participaron 147 estudiantes universitarios de Lima Metropolitana. Se utilizó el instrumento DANE de videojuegos, las pruebas de agresividad de Buss y Perry y el Cuestionario de inmersión de Jenett y Cox.

Finalmente, se evidenció una correlación baja en los encuestados, referidos a las variables de inmersión y agresión.

Mamani (2020) buscó definir la relación entre la adicción al uso del internet y a la agresividad de un grupo de jóvenes representantes en una comunidad religiosa de Lurigancho-Chosica. La metodología que usó fue estudio no experimental, descriptivo, correlacional, de corte transversal. La muestra estuvo agrupada por 90 personas. Las técnicas utilizadas fueron el Test de Adicción al Internet (TAI) y Cuestionario AQ, llegó a determinar una correlación significativa entre la adicción a internet y a la agresividad; así como con las subescalas de la primera variable de estudio; sin embargo, no se pudo evidenciar la relación estadísticamente significativa entre la adicción a internet con las dimensiones para la segunda variable de estudio.

Guevara (2020) fijo establecer una relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en pre-adolescentes, partiendo de un estudio correlacional, cuantitativo donde fue desarrollada por 49 estudiantes de Chiclayo entre los 11 y 12 años de edad; aplicando dos cuestionarios para medir las variables planteadas: el TDV de Chóliz y Marco creado en el 2011, y el cuestionario AQ, llegó a la conclusión que se encuentra influencia significativamente estadística en las variables de su investigación.

Cajaleon (2020) se marcó el objetivo de relacionar la dependencia a los videojuegos y tipos de agresividad en estudiantes de secundaria del Callao, empleando los instrumentos, TDV y el cuestionario de agresión AQ, utilizando un diseño de investigación descriptiva-correlacional, donde se evidencia de forma significativa relación entre los niveles de agresividad física y verbal con las dimensiones de dependencia de videojuegos.

Villena (2019) planteó analizar la relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en jóvenes de secundaria de dos centros educativos en Chorrillos, en el que se evaluó a 617 estudiantes de secundaria, los cuestionarios AQ y el TDV, evidenciando que existe una relación directa entre

las variables, así como a nivel dimensional, de acuerdo a la edad en relación a la agresión física, mientras que en el género se observa dependencia al videojuego.

Pérez (2019) buscó comprobar la relación entre la adicción a los juegos en Internet y el comportamiento de los estudiantes en Puno, la investigación que uso es de tipo descriptivo y de diseño correlacional; se utilizó dos cuestionarios, el Cuestionario TEST TAI – ADICCIÓN A JUEGOS EN INTERNET y el cuestionario AQ, aplicados a 472 estudiantes de Puno, llegó a la conclusión que se encuentra una correlación entre la adicción a los juegos en Internet y las conductas de los estudiantes, dando como resultado que a mayor uso de los juegos en internet las conductas pueden variar pueden llegar a niveles hostiles.

Vara (2017) tuvo como finalidad de estudio establecer la relación entre la adicción a videojuegos y agresividad en 306 alumnos de secundaria de Villa María del Triunfo, en la que se aplicó los test psicométricos: TDV y el cuestionario de Agresión AQ, en los resultados indago que existe correlación significativa en sus dimensiones de estudio de acuerdo al contexto sociodemográfico, grado de instrucción, independientemente del género presentaran problemas de adicciones y comportamientos agresivos.

En el contexto internacional se pueden apreciar otros estudios relacionados a las variables, como se evidencia en el trabajo de Zheng et al. (2021) determinaron relacionar los controles de ira y los tipos de mediadores de autocontrol ,debido a la exposición de videojuegos en línea donde utilizaron a 595 estudiantes universitarios de origen Chino, en el que utilizaron la escala de videojuegos violentos en línea (OVVG), escala de conductas agresivas en línea (OAB), la escala de rumia de ira y escala de autocontrol, en el que llegaron a la conclusión de que las personas que presentan bajos niveles de autocontrol serán propensos a desarrollar comportamientos violentos.

Otro estudio desarrollado por Lemercier-Durangin et al. (2020) abordaron explorar si la empatía, impulsividad, reactividad emocional y motivaciones para jugar influyen en la comunicación antisocial el cual consideran un tipo de

comportamiento verbal agresivo en usuarios de videojuegos multijugador en red, requirieron de 816 personas con edades de 18 a 54 años, de ciudadanía francesa en los que aplicaron diferentes métodos e instrumentos como, entrevistas individuales recolectando datos sociodemográficos, cuestionarios auto reportados y aplicación de la escala de motivaciones de juego en línea (OGMS), escala de reactividad emocional (ERS), escala de sensaciones, urgencia, premeditación y perseverancia (UPPS) y el inventario de impulsividad de Eysenck, en el que determinaron que son las propias características individuales de los jugadores que muestren altos niveles de reactividad emocional e impulsividad mostraran influencia en conductas agresivas.

Desde otra perspectiva Evren et al. (2019) tuvieron como objetivo relacionar la gravedad del trastorno del juego por internet, con la alexitimia y agresión entre estudiantes universitarios, realizaron un estudio a 987 jóvenes de la ciudad de Ankara-Turquía, evaluados mediante la escala de alexitimia de Toronto (TAS-20), el cuestionario de Agresión de Buss-Perry (BPAQ), la escala de trastorno de juegos en Internet (IGDS 9-SF) y las subescalas de depresión y ansiedad (SCL-90-R), donde los resultados fueron que padecer de trastorno de juego por internet es significativo en la aparición síntomas depresivos en los individuos y manifestar pensamientos violentos con tendencias a provocar conductas agresivas físicas.

Razvan et. al (2019) en su investigación, establecieron identificar si existe una correlación estadísticamente significativa entre la agresividad, ansiedad y la cantidad de rondas jugadas que pueden predecir la adicción, utilizaron a 100 personas mayores de 18 años de nacionalidad mexicana utilizaron el cuestionario de agresión (AQ) la escala de ansiedad de Hamilton y el cuestionario de autoeficacia del juego (GSEQ), el diseño de investigación fue correlacional. Los investigadores concluyeron que, existe una correlación estadísticamente significativa sobre sus variables de estudio y nivel dimensional.

Amador (2018) tuvo como objetivo principal relacionar la agresividad y la impulsividad en usuarios frecuentes y casuales de videojuegos online en la que requieren de 100 participantes de Buenos Aires de Argentina, evaluándose

mediante el cuestionario de de agresividad (AQ) y la escala de impulsividad 11 (BIS 11), a través de un estudio descriptivo-correlacional de diseño transversal y de tipo aplicada, mediante sus resultados detalló que no se aprecian una correlación significativamente estadística entre sus variables de estudio.

Después de dar a conocer los trabajos previos sobre las variables de estudio, es vital entender las teorías relacionadas a las variables que se emplearán en la presente investigación, en primer lugar, se abordan los estudios teóricos sobre adicción a los videojuegos en el que están involucradas postulados estudios de Goldberg (1995) con su trabajo de adicciones patológicas, así como también el trabajo de condicionamiento clásico de Siegel (2005, como se citó en Vargas y Jiménez 2018) y la teoría del apego adictivo como se evidencia en lo presentado por Young (1998, como se citó en Briiones y Rodríguez 2017) todos los trabajos refieren que un comportamiento adictivo aparecen cuatro puntos importantes que son la abstinencia, abuso y tolerancia, problemas que se generan por la adicción y la dificultad de control.

De forma general en la que se involucran las conductas adictivas se hace énfasis la dependencia como lo infieren Egli y Meyers (1984) y Fisher (1995) se manifiestan como una conducta involuntaria, donde se busca encontrar un estímulo externo que puede darse de forma patológica o fisiológica en la que se busca encontrar una sensación de bienestar y placer, mediante el uso de agentes externos como el uso de aparatos tecnológicos de forma constante la que se considera una adicción convencional o la ingesta compulsiva de sustancias psicoactivas a las que definen como no convencionales..

De acuerdo a lo postulado por Goldberg (1995) una adicción es una patología de la conducta donde se repite la misma acción, de la que no se puede prescindir debido a la dependencia de la misma y busca satisfacer una necesidad, Goldberg es quien crea el término desorden de adicción a internet (DIA), catalogando la adicciones a los videojuegos, como el tipo de trastorno comportamental, que no está asociado a sustancias psicoactivas, poniendo en conjunto también otras adicciones como las tecnológicas, internet y relaciones coitales. Idme (2021) expresa que son variadas los conceptos acerca de las

adicciones patológicas ya que existen otros conceptos que caracterizan algunos comportamientos como adictivos, incluyendo algunas conductas que no tengan relación con el consumo de sustancias psicoactivas (ej., juegos patológicos, juegos por computadora, ejercicios, relaciones sexuales, el uso del internet). Rojas et. al (2018) una adicción ha desarrollado distintas variaciones y se ha extendido para agregar los comportamientos problemáticos causados por factores tecnológicos y digitales, los efectos que originan involucran un cambio en el comportamiento conductual si se utiliza frecuentemente pueden tener similitud con las adicciones causadas por sustancias químicas.

Abstinencia como indica Freud (1988, como se citó en Allegue 2021) es una regla de conducta donde una persona pasa por un cuadro ansioso debido a la privación de lo que le causaba placer provocando cambios en su comportamiento y en los que pueden llegar a estar entrar a estados irritabilidad y sentimientos de frustración. Del mismo modo para Griffiths (1995, como se citó en Carbonell 2018) la abstinencia es un estado de desapego frente a un factor que pueda causar una conductiva como el consumo de alcohol, cafeína o nicotina haciendo que la persona atraviesa por cuadro de estrés al ya no tener contacto frecuente por la renuncia voluntaria que intenta hacer el individuo, asimismo Sussman et al. (2017) la abstinencia es la exposición de forma recurrente por las recompensas que se dan en los videojuegos así como en otros medios de distracción digital en línea produce desregulaciones en los agentes receptores de la dopamina generando la búsqueda compulsiva de esos estímulos.

Abuso y tolerancia Siegel (2005, como se citó en Vargas y Jiménez, 2018) apoyándose en las bases del modelo condicionamiento clásico en el cual se afirma que la tolerancia es la sensación al estar expuesto a un estímulo externo del ambiente y mientras más frecuente sea la acción será más fácil asimilar, así como infiere que el abuso es la conducta que se realiza al no tener noción del daño que pueda causar física o mentalmente en el que los pensamientos recurrentes serán sentimientos de invencibilidad al realizar dicha acción, en lo que expresan Turton & Lingford-Hughes (2020) definen al abuso y tolerancia son causadas por una menor interacción en los neurotransmisores afectando el

equilibrio de estímulo y respuesta que irá cambiando según la interacción que produzca la persona frente a un factor adictivo que irán de menor a mayor nivel de intensidad.

Problemas ocasionados por los videojuegos Young (1998, como se citó en Echeburúa y De Corral, 2010, citados por Briones y Rodríguez, 2017) mencionan que los problemas ocasionados por la tecnología en este caso videojuegos tienen una reacción negativa en las personas como indagaron en su estudio del apego adictivo donde se manifiestan como la privación del sueño, interrupción de las actividades cotidianas, desconexión de los círculos sociales y exaltación al estar usando control es la serie de conductas que realiza una persona de forma consciente ocasionando resultados en acciones perjudiciales hacia uno mismo como infiere el locus de control de Rotter (1966) que se originarse a la influencia de situaciones externas (compras compulsivas, uso desmedido de aparatos tecnológicos) o internas (ingesta constante de sustancias psicoactivas).

Dificultad de control Sanchez-Dominguez et al. (2021) resaltan que el uso de juegos en línea causa dificultades al ser humano manifestada por los elementos sociales de manera inherente a lo que lo rodea virtualmente por el uso constante y extenso de las horas en el que se realiza la actividad generando una resistencia al autocontrol. Lloret et al. (2017 como se cita en Sanchez-Dominguez et al. 2021) indican que toda forma de comportamiento que logre la satisfacción personal llegará a convertirse en una conducta patológica si se reciben cantidades intensas y frecuentes afectando las relaciones familiares y sociales donde la persona no tendrá el control de sus acciones.

Luego de haber definido la primera variable del trabajo de investigación se conocerá a través de las teorías relacionadas sobre la siguiente variable de estudio las conductas agresivas y los postulados que se realizaron con base a ello centrándose en los estudios del aprendizaje social de Bandura y teoría proactiva (1973) así como en la teoría reactiva de Bandura y Rives (1975, como se cita en Siccha 2022) en el que se realizan dos tipos de agresiones conductuales la agresión reactiva y agresión proactiva.

Conductas agresivas Bandura (1973) son el tipo de comportamiento que busca infligir daño hacia otro ser vivo, de acuerdo al aprendizaje social si una persona crece en un ámbito familiar hostil o el mismo entorno social evidencie ser muy agresivo se irán adquiriendo los mismos comportamientos a través de la imitación y observación que se dieron en las primeras etapas de vida detonando actos violentos como acciones con intención de agredir hacia otros, Reine et al. (2006) definen que las conductas agresivas se forman en dos tipos de agresión: reactiva y proactiva, en la primera se busca eliminar una posible amenaza con el uso de la violencia, mientras que en la segunda son agresiones premeditadas donde se emplean objetos para realizar daños a un objetivo específico. Chacón et. al (2018) indican que los comportamientos agresivos en todos sus significados, causan situaciones en donde la persona puede victimizarse. Esta palabra puede describirse como una condición cognitiva de una persona que presenta golpes y violencia por medio de otra persona de forma constante.

Agresión proactiva Bandura (1973 como se citó en Penado et. al, 2014) es la acción de pensamiento que organiza una persona de forma consciente para la obtención de un beneficio personal en la que se considera una agresión de forma paciente porque es de carácter premeditado de forma instrumental donde se tienen a consideración las consecuencias del acto a realizar, Hubbard et. al (2010, como se citó en Abanto, 2018) la agresión proactiva es el tipo de acto violento calculador con altas características impulsivas violentas, se conoce a este tipo de agresión como la dificultad de poder regular correctamente las emociones, es conocida por el pensamiento de la propia autosatisfacción.

Agresión reactiva Bandura y Ribes (1975, como se citó en Siccha, 2022) es la agresión ambiental que define en la teoría reactiva indican que las conductas agresivas son consecuencia del aprendizaje dado por imitar y utilizar la observación, disminuyendo la necesidad por las experiencias frustrantes. La agresión se menciona como los comportamientos que causan daños a la víctima (física y psicológicamente), percibiendo a la conducta como el resultado de una relación entre la persona y su alrededor, de manera que puede tomar conductas

agresoras a través del modelo o la observación, según lo infiere Berkowitz (1965, como se citó en Penado et al., 2014) la agresión reactiva es la reacción frente a un factor amenazante que el individuo considere que su vida pueda estar en riesgo sumando una carga emocional intensa de alerta tornándose de forma muy hostil sin poder procesar adecuadamente la información a la que se esté exponiendo haciendo que los pensamientos solo busquen cometer una agresión de forma específica con la única finalidad de agredir.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación:

El tipo de investigación es básica de acuerdo a donde la investigación estará orientada a buscar conocimientos novedosos sin intervenir en los factores de estudio a través de la observación (Concytec, 2018).

3.1.2 Diseño:

El trabajo de investigación a realizar parte de un diseño no experimental ya que no se van a manipular las variables de estudio, sin llegar a realizar un cambio significativo en los resultados (Hernández-Sampiere y Mendoza, 2018).

Se realizó a través de un enfoque cuantitativo, que es el proceso de mediciones numéricas a través de la recolección de datos para responder las preguntas y poder comprobar las hipótesis planteadas en la investigación. (Cortés e Iglesias, 2004).

También es de tipo descriptiva como lo menciona Nicomedes (2018) donde se busca descubrir nuevos conocimientos con base a los postulados teóricos existentes y en la que se recolecta información de una población o contexto social específico para probar las hipótesis propuestas por el investigador.

La investigación que se realizó es de nivel correlacional, en la que se requiere evaluar la relación existente entre dos o más conceptos para medir su grado de similitud o diferencias que se puedan encontrar dependiendo de los resultados obtenidos (Cortés e Iglesias, 2004). Parte de un corte transversal ya que el estudio se dará en un solo instante para medir las variables de estudio (Hernández-Sampiere y Mendoza, 2018).

3.2 Variables y Operacionalización:

Variable 1: Adicción a los videojuegos en línea

Definición conceptual:

La adicción a los videojuegos es un cambio comportamental donde se involucra el uso desmesurado de juegos digitales, que tiene como consecuencia crear dependencia a la tecnología y puede llegar a perturbar las relaciones sociales y familiares (Chóliz y Marco, 2011).

Definición Operacional:

La variable de adicción a los videojuegos en línea se medirá con el uso del cuestionario Test de Dependencia a los Videojuegos conformado por cuatro dimensiones, abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad de control.

Indicadores:

La dimensión abstinencia cuenta con los siguientes indicadores: ansiedad, irritabilidad, enfado, frustración. La dimensión abuso y tolerancia se emplearon los indicadores: irresponsabilidad, desorganización, negligencia, insatisfacción. La dimensión problemas ocasionados por los videojuegos utiliza los indicadores: privación del sueño, baja productividad, abandono. En última instancia la dimensión dificultad de control usa los indicadores: ansiedad y permanencia al juego.

Escala de medición:

Escala de medición de tipo Likert ordinal con cinco opciones de respuesta: totalmente en desacuerdo, un poco en desacuerdo, neutral, un poco de acuerdo y totalmente de acuerdo.

Variable 2: Conductas agresivas

Definición conceptual:

Los comportamientos agresivos se generan por distintas causas de manera biológica o ambiental en la que influirá la capacidad de manejo de impulsos latentes de los sujetos (Raine, 2006).

Definición Operacional:

La variable sobre conductas agresivas será medida con el cuestionario RPQ compuesto por dos dimensiones, agresividad reactiva y agresividad proactiva.

Indicadores:

La dimensión de agresividad reactiva utiliza los indicadores: hostilidad, agresiones verbales, enfado. En la dimensión de agresividad proactiva usa los indicadores: agresión instrumental, pensamiento agresivo.

Escala de medición:

Escala de medición de tipo Likert ordinal con tres opciones de respuesta: nunca, a veces y a menudo.

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población:

De acuerdo a lo establecido por Hernández-Sampieri et al. (2014) una población es el conjunto de personas que comparten una misma característica e intereses y pertenecen a una misma localidad para realizar un estudio de investigación.

Para la población de estudio se seleccionaron personas, que bordan las edades entre 12 a 35 años y habiten en los distritos del Callao o Lima Metropolitana.

Criterios de inclusión:

- Se toma en relación que sean pobladores de la ciudad del Callao y Lima Metropolitana, que sean jóvenes y jóvenes adultos entre edades de 12 a 35 años y tengan acceso a dispositivos tecnológicos donde se empleen videojuegos, cuenten con servicio de internet y hayan respondido adecuadamente el cuestionario.

Criterios de exclusión

- Se excluye a las personas que no habitan ni en la provincia del Callao, ni en Lima metropolitana, que tengan menos de 12 años o más de 35 años, no cuenten con acceso a dispositivos tecnológicos que emplean videojuegos, no tengan disponibilidad de internet y no hayan respondido adecuadamente el cuestionario.

3.3.2 Muestra:

La muestra de estudio según lo planteado por Palella y Martins (2008) es una parte del subconjunto de la población donde deben poseer características específicas o similares que sean exactas para la investigación.

La muestra de estudio estará determinada de acuerdo a los criterios de inclusión siendo conformada por 523 participantes.

3.3.3 Muestreo:

El tipo de muestreo utilizado en esta investigación es no probabilístico de tipo intencional siguiendo lo planteado por Otzen y Manterola (2017) esta forma

de muestreo se enfoca en seleccionar a la población debido a la conveniencia y criterio del investigador.

Unidad de análisis:

Personas de la provincia constitucional del Callao y Lima Metropolitana.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica a utilizar será la encuesta realizada por Anguita et al. (2003) que es un procedimiento para recolectar información de forma sencilla y compacta. Para la recolección de datos se aplicarán los cuestionarios a través de la plataforma digital google forms, que permite realizar formularios y encuestas, en el que se generará un link de acceso y se difundirá de manera virtual, los instrumentos a utilizar serán el Test de Dependencia del Videojuego (TDV) y el Cuestionario de Agresividad Reactiva y Proactiva (RPQ).

Variable 1: Adicción a los videojuegos en línea

Ficha Técnica:

Nombre: Test de dependencia a videojuegos (TDV)

Autor(es): Marcos y Chóliz (2011)

Adaptado al Perú: Salas Edwin et al. (2017)

Tipo de aplicación: Individual y colectiva.

Población: Entre 11 a 18 años

Duración: 15 a 20 minutos aproximadamente.

Propiedades Psicométricas Originales del instrumento:

Originalmente el TDV elaborado por Choliz y Marco (2011) es de origen español fue diseñado con 55 ítems iniciales, después de haber realizado el análisis factorial para comprobar la validez del cuestionario el cual se redujo a 25 ítems, en la varianza se obtuvieron cuatro factores en el primero 40.43%, el segundo 5.49%, el tercero 4.19% y en el cuarto 4.00%, evidenciando que cada ítem posee un ítem de homogeneidad superior .5.

La prueba a nivel general tiene una elevada consistencia interna de alfa de Cronbach .94. estando en una confiabilidad alta.

Propiedades Psicométricas Peruanas:

Al contexto peruano no se realizó ningún tipo de modificación lingüística, ni reducción de ítems, para el análisis de estructura interna a través del análisis factorial confirmatorio que busca demostrar si la validez de la prueba era la óptima arrojaron valores de prueba de bondad 524.386, índices de absoluto .051 - 0.48 y relativo .992.

De acuerdo a su confiabilidad se obtuvo valores similares a la prueba original, en este caso se utilizaron dos muestras logrando un valor de alfa de Cronbach .96 y .94 siendo valores muy aceptables.

Propiedades Psicométricas del presente trabajo de investigación:

A través del análisis confirmatorio para evidencia la validez del trabajo para confirmar la validez de estructura interna se obtuvieron resultados de CFI .87, RMSEA .0889 y SRMR .0547

Se realizó el proceso de confiabilidad de la escala general para medir la primera variable del estudio, obteniendo valores favorables de alfa de Cronbach .958, así como en las subescalas abstinencia .911, abuso y tolerancia .857, problemas ocasionados por los videojuegos.846 y dificultad de control .837 siendo promedios estadísticamente aceptables.

Variable 2: Conductas agresivas

Ficha Técnica:

Nombre: Cuestionario de Agresión Reactiva – Proactiva (RPQ)

Autor(es) original: Raine et al. (2006)

Adaptación al Perú: Ascanoa y Pirca (2019)

Población: 12 a 17 años

Aplicación: Individual y colectiva

Duración: 15 minutos aproximadamente

Propiedades Psicométricas Originales del instrumento:

Para verificar la validez del cuestionario RPQ Raine et al. (2006) siendo de elaboración estadounidense en el que consta de 23 ítems no fue necesario cambiar o modificar los ítems usaron el análisis factorial confirmatorio, consiguiendo valores de RMSEA debajo de .05 y CFI .81

La confiabilidad demostró conseguir un promedio de alfa de Cronbach .91 a nivel total.

Propiedades Psicométricas Peruanas:

En el contexto peruano para validar la prueba y comprobar la validez del instrumento Ascano y Pirca (2019) usaron el análisis factorial confirmatorio y la prueba de Aiken, con ayuda de siete expertos donde se cambiaron la gramática de los ítems para lograr una mejor comprensión en población nacional, usaron el AFC donde obtuvieron valores de CFI. 856 y .912, TLI.841 y .900, así como resultados de SRMR .058-.050, también como de RMSEA .042 y 0.34.

De acuerdo a la confiabilidad demostraron que la consistencia interna arrojó un valor de alfa de Cronbach .880 a nivel general mientras que en las subescalas proactiva .836 y reactiva .790.

Propiedades Psicométricas del presente trabajo de investigación:

Para el presente trabajo se verificó la validez de contenido y no se realizó ninguna modificación de la prueba RPQ se empleó de igual manera el análisis factorial confirmatorio para confirmar la validez de estructura interna en el que se obtuvieron resultados de CFI .087, RMSEA .0889 y SRMR .0547

El análisis de confiabilidad de la escala general para medir la segunda variable del estudio arrojó valores de alfa de Cronbach .895, mientras que en sus subescalas agresividad reactiva .832 y agresividad proactiva .851 siendo resultados significativamente óptimos.

3.5 Procedimientos

En primer lugar, se delimitó la temática en la que se basará el trabajo a realizar, acorde a las líneas de investigación de la escuela profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo, siendo seleccionada la línea de violencia, de acuerdo a la realidad problemática de las variables a seleccionadas se establecieron los objetivos de estudios y el planteo de hipótesis.

Se procedió a la búsqueda de información de los trabajos realizados anteriormente que sigan la misma línea de investigación y temática de estudio, a través de un mapeo sistemático se utilizaran tesis y artículos científicos que hayan sido publicadas en revistas científicas de alto impacto, tanto en el contexto nacional como internacional, así mismo se hará uso de las teorías postuladas que se emplearon en ambas variables.

Posteriormente se analizaron los instrumentos psicométricos a utilizar para medir cada variable del presente estudio, por lo que se contactó con los autores que adoptaron la pruebas para el contexto peruano a nivel local, solicitando su autorización por sus medios de contactos personales, luego de haber realizado los permisos respectivos se llevó a cabo la elaboración del diseño y tipo de investigación que se utilizara.

Después de haber seguido las pautas requeridas se realizará la aplicación de las pruebas a la población gracias a la ayuda de streamers e influencers peruanos quienes compartieron los enlaces de la encuesta digital de Google forms del estudio en sus redes sociales de forma virtual, donde se incluyó el consentimiento informado para participar en la investigación garantizando la

privacidad de identidad e información de cada participante del estudio, todo dato obtenido se procesó estadísticamente en las aplicaciones spss-25 y Jasp.

3.6 Método de análisis de datos

El análisis de datos se efectuará gracias a los softwares estadísticos SPSS v. 25 y Jamovi, lo que permitirá cuantificar los resultados de los datos de la muestra en el estudio de variables y la correlación que pueda existir de acuerdo a las hipótesis elaboradas, se crearán base de datos en Microsoft Excel para tabular los datos de los participantes y poder manejar la información de forma estadística, en primer lugar se realizó la prueba de normalidad aplicada a variables y dimensiones para conocer la distribución de los reactivas, para verificar las correlación aplicó el coeficiente Rho de Spearman, por último para determinar los datos sociodemográficos se utilizó la prueba T para muestras independientes U-Mann-Whitney.

3.7 Aspectos éticos

En el presente estudio para lograr su autonomía se tomó en cuenta el Código de Ética y Deontología del colegio de Psicólogos del Perú (2018) y con el código de ética de la Asociación Americana de Psicología (APA) (2010) establecen que no debe haber uso malintencionado de los datos obtenidos de la investigación garantizando el anonimato de los participantes y usando los resultados con fines académicos, toda información recopilada estará almacenada en la aplicación google drive donde solo tendrán acceso los autores y el asesor del trabajo de investigación.

Por otro lado, siguiendo el Código de Ética de Investigación de la Universidad César Vallejo (2020) en este trabajo se realizará una investigación exhaustiva donde el formulario deberá incluir en la parte inicial una breve explicación sobre el trabajo de investigación, con disponibilidad de que los participantes puedan aceptar el consentimiento informado en el cual se garantice su anonimato para realizar un adecuado proceso confidencialidad.

Por último, se cumplirán los criterios del Capítulo III y VIII Código de Ética y Deontología del colegio de Psicólogos del Perú (2017) donde indican que al realizar una investigación el autor se compromete a realizar un trabajo siguiendo los códigos éticos pertinentes y el de utilizar instrumentos validados con rigor científico estandarizados para utilizar en el contexto de la población que se desee aplicar siguiendo las variables de estudio.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Prueba de normalidad del Test de Shapiro-Wilk

	AV	CA	A	AT	POV	DC	AR	AP
N	526	526	526	526	526	526	526	526
Media	38.4	9.52	15	7.15	7.54	8.71	7.28	2.24
Mediana	39	8	15	7	8	8	7	1
Desviación estándar	22.9	6.55	9.56	5	4.71	5.59	4.01	3.2
Mínimo	0	0	0	0	0	0	0	0
Máximo	100	46	40	20	16	24	22	24
W de Shapiro-Wilk	0.978	0.904	0.972	0.959	0.958	0.969	0.975	0.687
Valor p de Shapiro-Wilk	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001

Nota: AV = Adicción a los videojuegos en línea, CA = Conductas agresivas, A = Abstinencia, AT= Abuso y tolerancia, POV = Problemas ocasionados por los videojuegos, AR = Agresividad Reactiva, AP = Agresividad proactiva.

De acuerdo a los resultados obtenidos en los datos de la Tabla 1 mediante el test de Shapiro-Wilk para conocer el nivel significancia entre las variables de estudio y sus respectivas dimensiones arrojando un valor de ($P < 0.05$) demostrando que no existe una distribución normal en las variables y dimensiones por lo que se procederá a efectuar un análisis no paramétrico a través del coeficiente de Rho de Spearman para la verificación de la correlación entre los objetivos del estudio, por lo tanto, se aceptan las hipótesis generales y específicas alternas de los investigadores y se rechazan las hipótesis nulas.

Tabla 2

Coefficiente Rho de Spearman para correlaciones entre las variables Adicción a los videojuegos en línea y Conductas agresivas.

		Conductas agresivas
	R ²	0.10
Adicción a los videojuegos en línea	Rho de Spearman	0.326
	valor p	<.001

En la Tabla 2 se puede apreciar la correlación entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas, encontrándose que si existe correlación ($p < .05$), siendo esta de manera directa y baja ($r = .32$) con un tamaño de efecto $r^2 = 10$. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula planteada por los investigadores y se acepta la hipótesis alterna: Existe relación entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en jóvenes del Callao y Lima Metropolitana, 2021.

Tabla 3

Coefficiente Rho de Spearman para correlaciones entre las variables Adicción a los videojuegos en línea y las dimensiones de la variable Conductas agresivas.

		Agresividad reactiva	Agresividad proactiva
	R ²	0.12	0.09
Adicción a los videojuegos en línea	R de Spearman	0.355	0.314
	valor p	<.001	<.001

En la Tabla 3 se puede apreciar la correlación entre las variables adicción a los videojuegos en línea y las dimensiones de conductas agresivas, encontrándose que si existe correlación ($p < .05$), evidenciando que con la dimensión de Agresividad reactiva (AR) existe una correlación manera directa y baja ($r = .35$) con un tamaño de efecto $r^2 = .10$, mientras que con la dimensión de agresividad proactiva (AP) hay una correlación de manera directa y baja ($r = .31$) con un tamaño de efecto $r^2 = .09$. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: Existe relación entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de conductas agresivas en jóvenes del Callao y Lima Metropolitana, 2021.

Tabla 4

Coefficiente Rho de Spearman para correlaciones entre la variable Conductas agresivas y las dimensiones de la variable Adicción a los videojuegos en línea.

		A	AT	POV	DC
	R ²	0.10	0.10	0.10	0.07
CA	Rho de Spearman	0.329	0.234	0.319	0.279
	valor p	<.001	<.001	<.001	<.001

Nota: CA = Conductas agresivas, A = Abstinencia, AT= Abuso y tolerancia, POV = Problemas ocasionados por los videojuegos.

En la Tabla 3 se puede apreciar la correlación entre la variable Conductas agresivas y las dimensiones de Adicción a los videojuegos evidencia que hay correlación ($p < .05$), demostrando que con la dimensión abstinencia (A) existe una correlación manera directa y baja ($r = .32$) con un con un tamaño de efecto $r^2 = .10$, se comprueba también que con la dimensión abuso y control (AT) hay una correlación directa y baja ($r = .23$) con un con un tamaño de efecto $r^2 = .10$, así como con la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos (POV) se verificó una correlación directa y baja ($r = .31$) con un con un tamaño de efecto $r^2 = .10$ y con la dimensión dificultad de control (DC) se constató una correlación directa y baja ($r = .27$) con un con un tamaño de efecto $r^2 = .07$. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: Existe relación entre las conductas agresivas y las dimensiones de adicción a los videojuegos en jóvenes del Callao y Lima Metropolitana, 2021.

Tabla 5

Pruebas T para muestras independientes U de Mann-Whitney para medir la significancia de acuerdo al sexo de las variables adicción a los videojuegos en línea y conductas agresivas

		Estadístico	p
Adicción a los videojuegos en línea	U de Mann-Whitney	18271	<.001
Conductas agresivas	U de Mann-Whitney	26630	0.005

Nota. $H_1: \mu_{\text{Hombre}} > \mu_{\text{Mujer}}$

En la tabla 5 se muestra que si existe diferencias significativas de ($p < .005$) en las variables adicción a los videojuegos (AV) y las conductas agresivas (CA) a nivel general entre hombres y mujeres, demostrando un índice alto en hombres en cuanto adicción y agresividad por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna de las investigadores y se rechaza la hipótesis nula: Existen diferencias significativas en cuanto al sexo en la adicción a los videojuegos y conductas agresivas en jóvenes del Callao y Lima Metropolitana, 2021.

Tabla 6

Pruebas T para muestras independientes U de Mann-Whitney para medir la significancia de acuerdo al lugar de residencia de las variables de adicción a los videojuegos en línea y conductas agresivas.

		Estadístico	p
Adicción a los videojuegos en línea	U de Mann-Whitney	21472	0.055
Conductas agresivas	U de Mann-Whitney	20239	0.007

Nota. $H_a: \mu_{Lima} > \mu_{Callao}$

En la tabla 6 se muestra que si existen diferencias significativas ($p < .005$) en la variable de conductas agresivas (CA), mientras que en la variable adicción a los videojuegos en línea no existen diferencias estadísticamente significativas ($p > .005$) a nivel general del lugar de residencia, se demuestra que existe una predominancia en cuanto a la agresividad en personas de Lima Metropolitana, por lo tanto se rechaza la hipótesis alterna de los investigadores y se acepta la hipótesis nula: No existen diferencias significativas de acuerdo al lugar de residencia en la adicción a los videojuegos y conductas agresivas en jóvenes del Callao y Lima Metropolitana, 2021.

V. DISCUSIÓN

La hipótesis general de la investigación fue conocer si existe una correlación entre variables, obteniendo como resultado la aceptación de la hipótesis alterna de los investigadores ($p < .05$) y el rechazo de la hipótesis nula. Estos datos contradicen a nivel nacional en lo realizado por Peralta y Torres (2021) en el cual indican que no se obtuvo una relación significativa ($p > .05$) en estudiantes adolescentes, mientras que al contexto internacional en el trabajo de Zheng et. al (2021) demostraron que si existe correlación significativa ($p < .05$) entre variables. Dado que un contexto no se demuestra relación se debe a que la muestra nacional fue muy pequeña ($N=198$), mientras que la internacional alcanzó un número alto ($N=596$) casi similar al del presente trabajo de investigación. De acuerdo a Cholz y Clara (2011) autores del TDV sustentan que mientras exista adicción a los videojuegos habrá una predominancia hacia un comportamiento agresivo en el que puede evidenciarse si se trabaja en una muestra de más de 500 participantes. Independientemente de la edad que posean los participantes, por lo que se evidencia que es recomendable trabajar con una muestra amplia para realizar una investigación con la misma metodología que se llevó a cabo en el presente estudio.

Desde otra perspectiva nacional se evidencio que en el trabajo de Vega (2020) si hubo una relación directa entre sus variables similar al estudio que se realizo ($p < .05$), mientras que en el plano internacional en lo expuesto por Amador (2018) sus variables de estudio no mostraron tener ninguna relación significativa ($p > .05$), en ambos estudios las muestras propuestas fueron llevados a cabo por personas que utilizan juegos en línea de forma casual y constantemente con la excepción de que en el trabajo nacional se utiliza una población homogénea de solo varones al contrario de la internacional que utilizó participantes mixtos. Esta situación puede explicarse de forma teórica con base a la reacción impulsiva de Buss y Perry (1992) indicando que la agresividad es algo instintivo que existe en todo individuo en el que los hombres evidencia mayoritariamente pulsos intensos de conductas violentas, se debe tomar a consideración realizar investigaciones en el que se involucren tanto hombres y mujeres para poder obtener resultados más amplios dado que en población

femenina no suelen considerarse cuando se realizan estudios que involucren adicciones comportamentales.

La hipótesis específica de la presente investigación fue conocer si existe una correlación entre variables y dimensiones, dando como resultado la aceptación de la hipótesis alterna de los investigadores ($p < .05$) y el rechazo de la hipótesis nula. Por lo que se evidenció en el apartado nacional en lo generado por Zegarra y Torres (2020) quienes obtuvieron un resultado similar en jóvenes de 17 años, así como en el plano internacional en lo realizado por Lemercier-Dugarin et. al (2020). En ambos casos al ser estudios realizados en el año 2020, en el contexto de pandemia por Covid-19, época en la que se realizó procesos de cuarentenas obligatorias a nivel global donde la mayoría de los elementos distractores eran aparatos tecnológicos por lo que había una predominancia en el empleo de videojuegos en línea como tiempo de ocio desencadenando impulsos agresivos al estar expuestos de forma constante a la poca interactividad social de forma presencial. La tecnología se estableció de manera más recurrente en los hogares con la restricción a reunirse con otras personas, fue casi obligatorio emplear estos aparatos en cada familia que lo requería para el trabajo o para la escuela, de otra forma el tiempo libre de cada ser humano aumentó por lo que decidían por acercarse mucho más a los juegos en línea, ya sea para escaparse de la realidad que los atormentaba o simple entretenimiento, teniendo una explicación de forma teórica en las bases del juego patológico elaborado por Young (1994) que involucran situaciones de aislamiento y exposición frecuente en el uso de un factor externo que conlleva a la aparición de conductas irritables o violentas, esto indica que el uso desmedido de actividades en línea va afectar de forma directa en el comportamiento de las personas, por lo tanto se evidencia que al estar ante una exposición más frecuente de uso tecnológico a lo habitual en situaciones aislantes dejará una marca notoria en el comportamiento de las personas generando patrones conductuales adictivos y comportamientos violentos con la intención de agredir conscientemente hacia otras personas.

La hipótesis específica de la presente investigación fue conocer si existe diferencias significativas de acuerdo al sexo entre variables el cual se confirma

que hay una predominancia elevada de adicción a los videojuegos en línea y conductas agresivas en población masculina dando como resultado la aceptación de la hipótesis alterna de los investigadores ($p < .05$) y el rechazo de la hipótesis nula. Estos resultados pueden resaltarse en el trabajo nacional elaborado por Villena (2019) donde obtuvieron el mismo valor de significancia ($p < .05$) referente a población masculina en sus participantes de estudio, así como en otro estudio realizado en Argentina por Lemercier-Durangin et al. (2020) obteniendo valores parecidos. Esto se debe a que hay un mayor interés de los hombres en el uso de videojuegos en línea que en las mujeres, en donde desarrollan una mayor exploración hacia los diversos juegos que se encuentran en la red, llevándolos a una realidad virtual que ellos mismos pueden construirla, manteniéndolos alejados de distintos problemas, realidades, situaciones que estén pasando, pero por otra forma esto los vuelve más susceptibles ante la influencia de comportamientos violentos que podrían ser desencadenados en su entorno, llevando a una situación crítica en las familias o entre las relaciones interpersonales que tengan. De acuerdo al condicionamiento operante de Siegel (2005, como se citó en Vargas y Jiménez 2018) es en el que se busca que un individuo realice un proceso de conducta de forma consciente ante la exposición de estímulos externos en el que la persona realice una acción de forma voluntaria, así pues las empresas con el paso del tiempo sólo recurrían a población masculina para que consuman sus productos que tengan relación con la tecnología dejando de lado a clientes femeninos al realizar solo intereses en cierto sector la exposición de los hombres frente a los videojuegos en línea fue más notable desde que se digitalizó la industria de forma virtual.

VI. CONCLUSIONES

Primera:

Se manifestó una correlación directa baja ($p < .05$) entre la adicción a los videojuegos y conductas agresivas en jóvenes del Callao - Lima Metropolitana, 2021.

Segunda:

Se encontró una correlación directa baja ($p < .05$) entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de conductas agresivas en jóvenes del Callao - Lima Metropolitana, 2021.

Tercera:

Se encontró una correlación directa baja ($p < .05$) entre las conductas agresivas y las dimensiones de adicción a los videojuegos en jóvenes del Callao - Lima Metropolitana, 2021.

Cuarta:

Se encontró diferencias significativas de acuerdo al sexo ($p < .05$) en la adicción a los videojuegos y conductas agresivas en jóvenes del Callao - Lima Metropolitana, 2021.

VII. RECOMENDACIONES

Primera:

A los participantes del estudio y población general se les debe incentivar a que asistan a programas preventivos sobre adicciones conductuales y talleres grupales del control de la ira

Segunda:

A los centros educativos como los gubernamentales se les recomienda dar una mayor concientización en la población chalaca y limeña ante los peligros del uso desmesurado de los videojuegos en línea que en muchos casos pueden causar comportamientos violentos en jóvenes.

Tercera:

Asimismo, se recomienda la posibilidad de poder utilizar una muestra de solo población femenina para conocer la perspectiva que manifiesten ante la exposición juegos en línea de forma constante.

Cuarta:

Se recomienda explorar los estudios sobre adicciones conductuales a causa de la tecnología que estén relacionados con videojuegos u otras actividades que se realicen en internet.

Quinta:

A los futuros investigadores que deseen trabajar con la misma temática de la presente investigación se les recomienda utilizar los mismos instrumentos para medir las variables de estudio y utilizar una muestra de similar del estudio para un análisis de fiabilidad y estadístico que sea confiable.

REFERENCIAS:

- Abanto, A. (2018) Evidencias de Validez del cuestionario de Agresión Reactiva y Proactiva (RPQ) en adolescentes de Huaraz. Universidad Cesar Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/24351/abanto_cha.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Allegue, R. (2021). *Abstinencia y neutralidad (de Jorge Rosa)*. Equinoccio. Revista de psicoterapia psicoanalítica, 2(2), 123-133. DOI: doi.org/10.53693/ERPPA/2.2.7.
- Andreu, J.; Peña M. y Ramirez, J. (2009). *Cuestionario de agresión reactiva y proactiva: un instrumento de medida de la agresión en adolescentes*. Revista de Psicopatología y Psicología Clínica: Madrid, 14(1), 37-49. <https://doi.org/10.5944/rppc>.
- Amador, T. (2018). *Agresividad e impulsividad en usuarios de videojuegos online*. Universidad Abierta Interamericana: Buenos Aires. <https://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC129364.pdf>
- Ascano, K. y Pirca, J. (2019) Adaptación del cuestionario de Agresión Reactiva - Proactiva (RPQ) en estudiantes de secundaria de San Juan de Lurigancho. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/49060>
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A Social Learning Analysis*. New York: Prentice-Hall.
- Briones, F. y Rodríguez, G. (2017). *Efectos psicológicos del abuso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en adolescentes de una secundaria del municipio de Soledad Graciano Sanchez en San Luis Potosí*. Congreso Nacional de Investigación Educativa ,1-9. <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1012.pdf>
- Buss, A., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63 (1), 452-459.
- Cajaleon, S. (2020). *El uso excesivo de videojuegos y tipos de agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao, 2020*. Universidad César Vallejo: Perú. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/66636/Cajaleon_CHSF-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Carbonell, X. (2020) *The diagnosis of video game addiction in the dsm-5 and the icd-11: challenges and opportunities for clinicians*. Papeles del Psicólogo / Psychologist Papers, 2020 Vol. 41(3), pp. 211-218
<https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>.
- Chacon, R.; Espejo, T.; Martinez, A.; Zurita, F.; Castro, M. y Ruiz, G. (2018). *Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada*. Revista complutense de educación: España. <http://hdl.handle.net/11162/192147>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). *Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia*. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.
<https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Colegio de Psicólogos del Perú - Concejo Directivo Nacional. (2018). Código de Ética y Deontología. Código de Ética y Deontología, 6-7.
- CONCYTEC (2018). *Reglamento de calificación, clasificación y registro de los investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación e innovación tecnológica – Reglamento RENACYT*. CONCYTEC.
https://portal.concytec.gob.pe/images/renacyt/reglamento_renacyt_version_final.pdf
- Evren C, Evren B, Dalbudak E, Topcu M, Kutlu N. (2019). *Relationship of internet gaming disorder severity with symptoms of anxiety, depression, alexithymia, and aggression among university students*. *Dusunen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences* 2019;32:227-235. doi: 10.14744/DAJPNS.2019.00032
- Galvin, B. M., Randel, A. E., Collins, B. J., & Johnson, R. E. (2018). *Changing the focus of locus (of control): A targeted review of the locus of control literature and agenda for future research*. *Journal of Organizational Behavior*. doi:10.1002/job.2275
- Guevara, G. (2020) *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48856/Guevara_CGI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Griffiths, M. D. (2005). *Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura*. *Psicología conductual*, 13, 445-462
https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa.pdf
- Goldberg, I. (1995). *Internet Addiction disorder*. Diagnostic criteria.
<http://www.iucf.indiana.edu/brown/hyplan/addict.html>.

- Hernández-Sampiere y Mendoza (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas*. Universidad Tecnológica Laja Bajo: Mexico.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Idme, M. (2021). *Relación entre la adicción a los videojuegos y la actividad física en estudiantes de un colegio nacional en época de pandemia por Covid 19, Arequipa 2021*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa: Perú.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/12350/MDidmeme.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lemercier-Dugarin, M., Romo, L., Tijus, C., & Zerhouni, O. (2020). "Who Are the Cyka Blyat?" *How Empathy, Impulsivity, and Motivations to Play Predict Aggressive Behaviors in Multiplayer Online Games*. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. doi:10.1089/cyber.2020.0041
- Mamani (2020). *Adicción a internet y agresividad en adolescentes de una comunidad religiosa, Lima, 2017*. Universidad Peruana Unión: Lima.
http://200.121.226.32:8080/bitstream/handle/20.500.12840/4323/Noe_Tesis_Maestro_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Nicomedes (2018). *Tipos de Investigación*. CORE: Lima.
<https://core.ac.uk/download/pdf/250080756.pdf>
- Otzen, T. & Manterola, C. (2017). *Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio*. *Int. J. Morphol*, 13 (4) 227-232. doi:
<http://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>.
- Penado, M., Manuel Andreu, J., & Peña, E. (2014). *Agresividad reactiva, proactiva y mixta: análisis de los factores de riesgo individual*. *Anuario de Psicología Jurídica*, 24(1), 37–42. doi:10.1016/j.apj.2014.07.012
- Peralta-Cabrejos, L. L & Torres-Flores, M. C. (2021). *Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima*. *CASUS. Revista De Investigación Y Casos En Salud*, 5(3), 118-130. doi: <https://doi.org/10.35626/casus.3.2020.263>
- Perez (2019). *Correlación entre la adicción a los juegos en internet y el comportamiento de los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la Ugel puno 2018*. Universidad Nacional del Altiplano: Perú.
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/13049/Katia_Perez_Argollo.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pinedo, M., Andreu, J., y Peña E. (2014) *Agresividad reactiva, proactiva y mixta: análisis de los factores de riesgo individual*. *Anuario de Psicología Jurídica* 2014 24 (2014) 37-42. <http://dx.doi.org.10.1016/j.apj.2014.07.012>

- Razvan, E., Rizeanu, G., Manolache, A. (2019). *The effects of anxiety, aggressiveness and risk management on decision-making behavior in online gambling*.
https://www.researchgate.net/publication/331465133_The_effects_of_anxiety_aggressiveness_and_risk_management_on_decision-making_behavior_in_online_gambling
- Raine, A.; Dodge, K.; Loeber, R.; Gatzke, L.; Lynam, D.; Reynolds, C.; Stouthamer, M. y Liu, J. (2006). *The Reactive–Proactive Aggression Questionnaire: Differential Correlates of Reactive and Proactive Aggression in Adolescent Boys*. *Aggressive behavior: Estados Unidos*, 32(1), 159-171. doi: 10.1002 / ab.20115
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1. doi:10.11144/javeriana.upsy16-4.aptd
- Sánchez-Domínguez, J. P., Telumbre-Terrero, J. Y., & Castillo-Arcos, L. C. (2021). *Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de Ciudad del Carmen, Campeche*. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, Vol. 21(1), 1-14. doi: 10.21134/hajj.v21i1.558
- Siccha, P. (2022) *Efectividad de la intervención mindfulness en la agresión y violencia: una revisión sistemática*. Universidad Cesar Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/83191/Siccha_SPJ-SD.pdf?sequence=1
- Sussman, C. J., Harper, J. M., Stahl, J. L., & Weigle, P. (2018). *Internet and Video Game Addictions*. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 27(2), 307–326. doi:10.1016/j.chc.2017.11.015
- Turton, S., & Lingford-Hughes, A. (2020). *Neurobiology and principles of addiction and tolerance*. *Medicine*. doi:10.1016/j.mpmed.2020.09.012
- Universidad César Vallejo UCV (23 de Mayo de 2018). Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo. Resolución de Consejo Universitario N° 0126-2017/UCV. Trujillo, La Libertad, Perú.
- Vargas, J y Jiménez, D. (2018) *La teoría del proceso oponente como modelo para explicar las adicciones*. *Revista electrónica de psicología Iztacala*. 21(1), 223-236 <https://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi-2018/epi1811.pdf>
- Vara, R. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo*. Universidad Autónoma del Perú: Lima. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/download/75/57/>

Villena, C. (2019). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019*". Universidad Autónoma del Perú: Lima. <http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/1265/1/Villena%20Dominguez%2c%20Carolay%20Grecia.pdf>

Vega, M. (2020). *Agresividad e Inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet*. Pontificia Universidad Católica: Perú. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17800/VEGA_VALENCIA_MAX_ERNESTO%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Young, J. E. (1994). *Cognitive therapy for personality disorders: A schema-focused approach* (2nd edition). Sarasota, FL: Professional Resources Press.

Zegarra, S y Torres, E . (2021). *Los videojuegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5to año de la IES. ERP N°45 - Puno*. Tecnohumanismo, 1(6), 1–11. <https://doi.org/10.53673/th.v1i6.27>

Zheng, X., Chen, H., Wang, Z., Xie, F., & Bao, Z. (2021). *Online violent video games and online aggressive behavior among Chinese college students: The role of anger rumination and self- control*. *Aggressive Behavior*, 47(5), 514–520. doi:10.1002/ab.21967

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN JÓVENES DEL CALLAO – LIMA METROPOLITANA, 2021			
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
GENERAL			
<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos en línea y las conductas agresivas en jóvenes del Callao – ¿Lima Metropolitana, 2021? 	<ul style="list-style-type: none"> - Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos en línea y las conductas agresivas en jóvenes del Callao – ¿Lima Metropolitana, 2021? 	<ul style="list-style-type: none"> - H1: Se encuentra relación entre la adicción a los videojuegos en línea y conductas agresivas en jóvenes del Callao – Lima Metropolitana, 2021 - H0: No se encuentra relación entre la adicción a los videojuegos en línea y conductas agresivas en jóvenes del Callao – Lima Metropolitana, 2021 	<p style="text-align: center;">Tipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Básica <p style="text-align: center;">Diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuantitativo - No Experimental - Transversal - Correlacional <p style="text-align: center;">Población:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 523 participantes
Específicos			

<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es el nivel de adicción a los videojuegos en línea en las dimensiones de las conductas agresivas en jóvenes del Callao – Lima Metropolitana, 2021? - ¿Cuál es el nivel de conductas agresivas en las dimensiones de la adicción a los videojuegos en línea jóvenes del Callao – Lima Metropolitana, 2021? 	<ul style="list-style-type: none"> - Determinar el nivel de adicciones de adicción a los videojuegos en las dimensiones de conductas las agresivas en jóvenes del Callao – Lima Metropolitana, 2021 - Determinar el nivel de las conductas agresivas en las dimensiones de la adicción a los videojuegos en línea en jóvenes del Callao – Lima Metropolitana, 2021 	<ul style="list-style-type: none"> - H1: Existe relación entre adicción a los videojuegos en línea y las dimensiones de conductas agresivas en jóvenes del Callao – Lima Metropolitana, 2021 - H1: Existe relación entre conductas agresivas y las dimensiones de adicción a los videojuegos en línea, en jóvenes del Callao Lima Metropolitana, 2021 - H1: Existen diferencias significativas de acuerdo al sexo entre la adicción a los videojuegos en línea y conductas agresivas, en jóvenes del Callao Lima Metropolitana, 2021 - H1: Existen diferencias significativas de acuerdo al lugar de residencia entre la adicción a los videojuegos en línea y conductas agresivas, en jóvenes del Callao Lima Metropolitana, 2021 	<p style="text-align: center;">Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Test de dependencia al videojuego - Cuestionario de agresividad Reactiva – Proactiva -
--	--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> - H0: No existe relación entre adicción a los videojuegos en línea y las dimensiones de conductas agresivas en jóvenes del Callao – Lima Metropolitana, 2021 - H0: Existe relación entre conductas agresivas y las dimensiones de adicción a los videojuegos en línea, en jóvenes del Callao Lima Metropolitana, 2021 - H0: No existen diferencias significativas de acuerdo al sexo entre la adicción a los videojuegos en línea y conductas agresivas, en jóvenes del Callao Lima Metropolitana, 2021 - H0: No existen diferencias significativas de acuerdo al lugar de residencia entre la adicción a los videojuegos en línea y conductas agresivas, en jóvenes del Callao Lima Metropolitana, 2021 - 	
--	--	--	--

Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables

Operacionalización de la variable: Adicción a los videojuegos en línea

VARIABLE 1	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA
ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA	La adicción a los videojuegos tiene como consecuencia la perturbación de las relaciones sociales y familiares, así pues, las personas que presentan conductas adictivas generalmente involucran a otros miembros de su entorno. Choliz & Marco (2011).	La variable de adicción a los videojuegos en línea se medirá con el uso del cuestionario TDV por cuatro dimensiones: Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad de control.	Abstinencia	<ul style="list-style-type: none"> - Ansiedad - Irritabilidad - Enfado - Frustración 	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25	Ordinal
			Abuso y Tolerancia	<ul style="list-style-type: none"> - Irresponsabilidad - Desorganización - Negligencia - Insatisfacción 	1, 5, 8, 9, 12	
			Problemas ocasionados por los videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> - Privación del sueño - Baja productividad - Abandono 	16, 17, 19, 23	
			Dificultad de control	<ul style="list-style-type: none"> - Ansiedad - Permanencia al juego. 	2, 15, 18, 20, 22, 24	

Operacionalización de la variable: Conductas Agresivas

VARIABLE 2	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA
CONDUCTAS AGRESIVAS	Los comportamientos agresivos se generan por distintas causas de manera biológica o ambiental, en la que influirá la capacidad de manejo de impulsos latentes de los sujetos (Raine, 2006).	La variable sobre conductas agresivas será medida con el cuestionario RPQ compuesto por dos dimensiones: Agresividad reactiva y agresividad proactiva.	Agresividad Reactiva	<ul style="list-style-type: none"> - Hostilidad, - Agresiones verbales - Enfado 	1, 3, 5, 7, 8, 11, 13, 14, 16, 19, 22	Ordinal
			Agresividad Proactiva	<ul style="list-style-type: none"> - Agresión instrumental - Pensamiento agresivo 	2, 4, 6, 9, 10, 12, 15, 17, 18, 20, 21, 23	

Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos

Test de Dependencia del videojuego (TDV)

INSTRUCCIONES:

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

Toma como referencia la siguiente escala de respuesta:

TD: Totalmente de Desacuerdo

ED: En Desacuerdo

N: Neutral

DA: De Acuerdo

TA: Totalmente de Acuerdo

	TD	ED	N	DA	TA
1. Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.					
2. Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.					
3. Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
4. Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
5. Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)					
6. Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.					
7. Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.					
8. Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
9. Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.					
10. Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.					

11. Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					
12. Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
13. Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.					
14. Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.					
15. Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16. He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17. He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.					
18. Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.					
19. Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20. En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.					
21. Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.					
22. Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.					
23. He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).					
24. Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).					
25. Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

Cuestionario de Agresión Reactiva - Proactiva (RPQ)

INSTRUCCIONES:

En algunas ocasiones, la mayoría de nosotros nos sentimos enfadados o hemos hecho cosas que no deberíamos haber hecho. Señala con qué frecuencia has realizado cada una de las siguientes preguntas. No pases mucho tiempo pensando las respuestas, solo señala lo primero que hayas pensado al leer la pregunta.

Toma como referencia la siguiente escala de respuesta:

N: Nunca

AV: A Veces

AM: A Menudo

	N	AV	AM
1. Has gritado a otros cuando te han hecho enojar.			
2. Te has peleado con otros para mostrar tu superioridad.			
3. Te has enfurecido cuando otras personas te han provocado.			
4. Has tomado cosas de otros compañeros sin pedir permiso.			
5. Te has enojado cuando las cosas no te han salido como lo esperabas.			
6. Has destrozado cosas solo por diversión.			
7. Has tenido arranques de ira.			
8. Has dañado objetos cuando estabas enfurecido.			
9. Has participado en peleas de pandilla para sentirte bien.			
10. Has lastimado a otros para ganar en algún juego.			
11. Te ha enojado o enfurecido no lograr lo que te propones.			
12. Has usado la fuerza física para conseguir que otros hagan lo que quieres.			

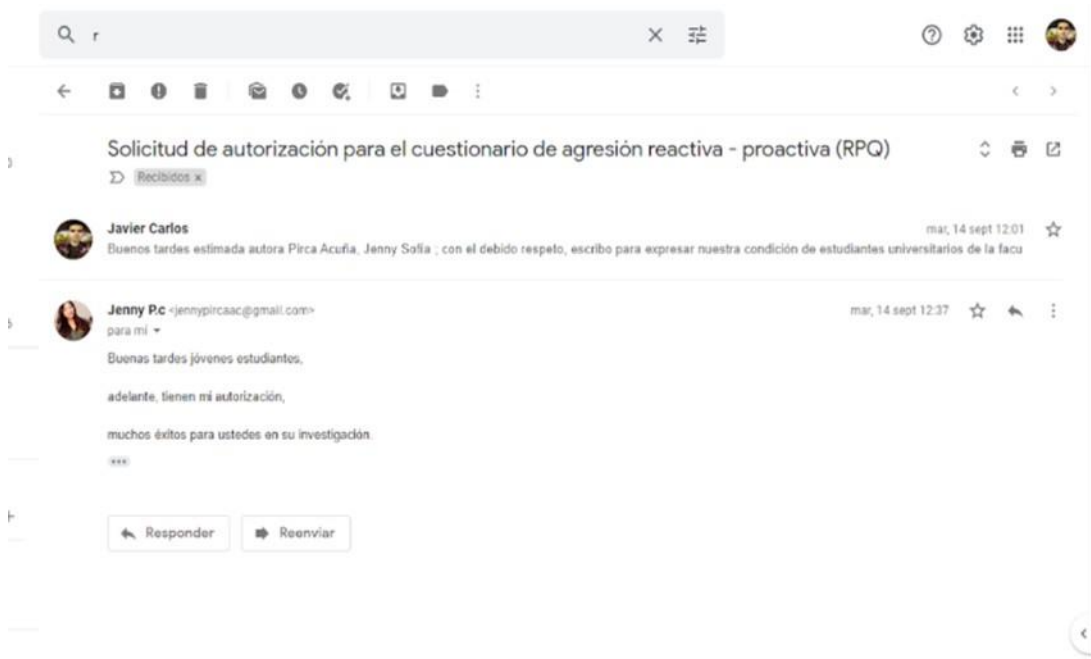
13. Te has enojado o enfurecido cuando has perdido en un juego.			
14. Te has enojado cuando otras personas te han amenazado.			
15. Has usado la fuerza para obtener dinero u otras cosas de los demás.			
16. Te has sentido bien después de golpear o gritar a alguien.			
17. Has amenazado o atemorizado a alguien.			
18. Has hecho llamadas ofensivas o con información falsa solo para divertirte.			
19. Has tenido que golpear a otros para defenderte.			
20. Has logrado convencer a otros para ponerse en contra de alguien.			
21. Has llevado un arma (pistola, cuchillo, navaja, herramientas, etc.) para usarla en una pelea.			
22. Te has enfurecido o has llegado a golpear a alguien al verte ridiculizado.			
23. Has gritado a otros para sacar provecho de ellos.			

Anexo 4: Permiso de autorización de las pruebas

PERMISO DE AUTORIZACIÓN DEL TEST DE DEPENDENCIA AL VIDEOJUEGO



PERMISO DE AUTORIZACIÓN DEL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD REACTIVA Y PROACTIVA



Anexo 5: Cuestionario para recolección de datos y consentimiento informado para los participantes del estudio

Adicción a los videojuegos en línea y conductas agresivas en jóvenes del Callao - Lima Metropolitana 2021

[Iniciar sesión en Google](#) para guardar lo que llevas hecho. [Más información](#)

*Obligatorio

Consentimiento Informado

Estimado/a participante:

Nos es grato dirigirnos a usted y contar con su participación, reciba nuestro cordial saludo, somos estudiantes de la carrera de Psicología del X ciclo de la Universidad Privada Cesar Vallejo - Callao. Estamos realizando una investigación académica en ciudadanos de Lima Metropolitana y Callao. Tu participación es voluntaria y anónima, los datos entregados serán tratados confidencialmente, no se comunicarán a terceras personas, tampoco tienen fines de diagnóstico individual y esta información se utilizará únicamente para los propósitos de este estudio. El proceso completo consiste en la aplicación de dos cuestionarios con una duración aproximada de 20 minutos en total.

Requisitos:

- Estar en el rango de edad 12 - 35 años.
- Residir en Lima Metropolitana o Callao
- Si eres menor de 18 años y quieres participar en la investigación , por favor coloca tu DNI Y el de tu padres (SOLO MENORES DE 18 AÑOS)

Le agradecemos de antemano su participación.

Atte:

Carlos Roca, Javier: jvicarlosro@gmail.com
Palma Gonzales, Sergio: leonardspq837@gmail.com

Anexo 5: Análisis de fiabilidad de los instrumentos utilizados para medir las variables de estudio de adicción a los videojuegos y conductas agresivas.

Tabla 7

Análisis de fiabilidad de la Adicción a los videojuegos y sus dimensiones

	α de Cronbach	ω de McDonald
AV	.95	.95
A	.91	.91
AT	.85	.86
POV	.84	.84
DC	.83	.84

Nota: AV = Adicción a los videojuegos,, A = Abstinencia, AT= Abuso y tolerancia, POV = Problemas ocasionados por los videojuegos

En la tabla 7 se muestran el análisis de confiabilidad a través del alpha de Cronbach y omega de McDonald en el se que evidencia que para la variable adicción a los videojuegos (AV) tiene un valor de .95, mientras que para la dimensiones abstinencia (A) valores de .91, así como en la dimensiones abuso y tolerancia (AT) datos de .85 y .86, para la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos .84 y para la dimensión dificultad de control .83 y 8.84 siendo valores altos de confiabilidad.

Tabla 8

Análisis de fiabilidad de las Conductas agresivas y sus dimensiones

	α de Cronbach	ω de McDonald
CA	.89	.90
AR	.83	.83
AP	.85	.86

Nota: CA = Conductas agresivas, AR = Agresividad Reactiva, AP = Agresividad proactiva.

En la tabla 8 se muestran el análisis de confiabilidad a través del alpha de Cronbach y omega de McDonald en el se que evidencia que para la variable conductas agresivas existen valores .89 y .90, para la dimensión agresividad reactiva (AR) tiene valores de .83 y .83, mientras que para la dimensión agresividad proactiva (AP) valores de .85 y .86,, siendo valores de confiabilidad moderados y altos.



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: "Adicción a los videojuegos en línea y conductas agresivas en jóvenes del Callao - Lima Metropolitana, 2021", cuyos autores son PALMA GONZALES SERGIO LEONARDO, CARLOS ROCA JAVIER RENATO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, 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

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
VELARDE CAMAQUI DAVIS DNI: 70030097 ORCID: 0000-0001-9064-7104	Firmado electrónicamente por: DVELARDEC el 05- 08-2022 14:35:30

Código documento Trilce: TRI - 0391504