



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

**ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

**La empatía como variable moderadora de la relación entre la  
adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la  
ciudad de Trujillo**

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

Licenciada en Psicología

**AUTORAS:**

Gervacio Perez, Rocio Rosmery (orcid.org/0000-0002-7066-7455)

Mata Armas, Margie Marian (orcid.org/0000-0002-3289-9116)

**ASESOR:**

Mg. Santa Cruz Espinoza, Henry (orcid.org/0000-0002-6475-9724)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Violencia

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

TRUJILLO – PERÚ

2023

## DEDICATORIA

A Roman y Adriana, su amor incondicional y apoyo constante han sido mi mayor inspiración. Este logro es tanto de ustedes como mío. Gracias a mis hermanas (os) por ser mis pilares, por alentarme en los momentos difíciles y celebrar conmigo en los triunfos. ¡Los amo mucho y siempre estaré agradecida de tenerlos como mi familia!

*Rocio Gervacio Perez*

Quiero agradecer a mis padres por su amor, por el apoyo incondicional y por cada consejo que ha servido en mi formación ¡Muchas gracias!

*Margie Mata Armas*

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por iluminar nuestro camino durante esta travesía académica y permitirnos cumplir una de nuestras metas.

Agradecemos profundamente a nuestros padres, por su amor incondicional, sacrificio y apoyo. Estamos eternamente agradecidas por ser los pilares de nuestra vida y los inspiradores de nuestros logros.

Finalmente, a nuestro asesor Henry Santa Cruz porque su orientación, paciencia y dedicación han sido fundamentales para el éxito de este proyecto. Gracias por ser un guía excepcional en este proceso de aprendizaje.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

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.....	10
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	10
3.2. Variables y operacionalización .....	10
3.3. Población muestra, muestreo, unidad de análisis .....	11
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos: .....	12
3.5. Procedimientos.....	15
3.6. Método de análisis de datos.....	15
3.7. Aspectos éticos .....	16
IV. RESULTADOS .....	17
V. DISCUSIÓN.....	20
VI. CONCLUSIONES.....	24
VII. RECOMENDACIONES .....	25
REFERENCIAS.....	26
ANEXOS .....	36

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> <i>Estadística descriptiva de empatía, adicción a los videojuegos y agresividad</i>	17
<b>Tabla 2.</b> <i>Rol moderador de la empatía de la relación entre la adicción a videojuegos y agresividad</i>	18
<b>Tabla 3.</b> <i>Correlaciones entre adicción a los videojuegos y agresividad</i>	18
<b>Tabla 4.</b> <i>Correlaciones entre adicción a los videojuegos y empatía</i>	19
<b>Tabla 5.</b> <i>Correlaciones entre empatía y agresividad</i>	19

## RESUMEN

La presente investigación de tipo aplicada y explicativa con diseño transversal y variable observada tuvo como objetivo determinar el rol moderador de la empatía en la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad. Para ello, se aplicaron la escala básica de empatía (BES), el test de dependencia a videojuegos (TDV) y el cuestionario de agresión (AQ) en una muestra de 420 adolescentes seleccionados por un muestreo no probabilístico por conveniencia. Finalmente, se encontró que la empatía modera la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresión, indicando que la adicción a los videojuegos tiene un impacto más fuerte en la agresión cuando la empatía es baja. Esto refuerza la idea de que la empatía puede actuar como un amortiguador en esta relación, atenuando los efectos negativos de la adicción a los videojuegos en la expresión de la agresividad. Por otro lado, cuando la empatía es alta o normal, el impacto de la adicción a los videojuegos en la agresión disminuye, sugiriendo que la capacidad de comprender y compartir las emociones de los demás puede modular la influencia de la adicción en la conducta agresiva.

**Palabras clave:** empatía, adicción a videojuegos, agresividad y adolescentes

## **ABSTRACT**

The present applied and explanatory research with a cross-sectional design and observed variable aimed to determine the moderating role of empathy in the relationship between video game addiction and aggression. To this end, the basic empathy scale (BES), the video game dependence test (TDV) and the aggression questionnaire (AQ) were applied to a sample of 420 adolescents selected by non-probabilistic convenience sampling. Finally, empathy was found to moderate the relationship between video game addiction and aggression, indicating that video game addiction has a stronger impact on aggression when empathy is low. This reinforces the idea that empathy can act as a buffer in this relationship, attenuating the negative effects of video game addiction on the expression of aggression. On the other hand, when empathy is high or normal, the impact of video game addiction on aggression decreases, suggesting that the ability to understand and share the emotions of others can modulate the influence of addiction on aggressive behavior.

**Keywords:** empathy, video game addiction, aggression and adolescents.

## I. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son unos de los principales pasatiempos en la actualidad, especialmente entre los adolescentes, quienes tienden a practicarlo más allá del límite, convirtiéndolo en un hábito adictivo (Peralta & Torres, 2020). El cual se define como un patrón de comportamientos en el que una persona pierde el control sobre su participación en juegos electrónicos, a pesar de las consecuencias negativas (Marco & Chóliz, 2016).

Se reportó que la tendencia adictiva hacia los videojuegos es más frecuente entre los 12 a 17 años, y que la prevalencia en España es del 33 %, en Francia con el 8.8 %, Suecia el 1.3 %, y en Turquía entre el 4.32 % al 28.8 % (Rodríguez & García, 2020). A nivel nacional, el 69% de la población durante la pandemia elevó su consumo de videojuegos (Gestión, 2021).

La exposición al uso excesivo de los videojuegos tiende a influir negativamente en el adolescente, produciendo cambios a nivel cerebral, se evidencia bajos niveles de empatía, conductas agresivas y desadaptativas (Peralta & Torres, 2020); además, fomenta la agresividad en los adolescentes del sexo masculino (Fárez, 2019), disminuye el rendimiento académico, desplaza algunas actividades de ocio y desencadena una conducta agresiva (Tejeiro et al., 2009). El juego compulsivo sin supervisión afecta el adecuado desenvolvimiento de las actividades diarias (Brenes & Pérez, 2015), genera desinterés por la interacción social, aislamiento y conductas agresivas como respuesta ante los problemas (Leguizamo et al., 2018).

Como se aprecia, uno de los principales efectos de la adicción a videojuegos parece ser la agresividad; entendida como una conducta destructiva y perjudicial que tiene como fin herir física o psicológicamente a una persona (Estrada, 2019).

Sin embargo, no todos los adolescentes con conductas adictivas a los videojuegos desarrollan agresividad, esto debido a factores protectores como la presencia de fortalezas personales, un ambiente familiar acogedor, una estrecha relación entre padres e hijos, una adecuada supervisión del tiempo y una adaptación social saludable en el colegio (Milani et al., 2017); así como la edad, el



género, la personalidad y otras características individuales (Vara, 2017). Además, influye el papel que desempeña el adolescente dentro del juego, la presencia de valores como la empatía, la compasión y la ayuda pueden atenuar los efectos negativos de la agresividad en el uso de videojuegos (Balerdi, 2011).

Al entender a la empatía como una virtud que los seres humanos poseen para comprender y ser receptivo hacia los demás, identificándose con sus emociones y dificultades (Bedolla, 2017) resulta importante porque es un elemento protector en contra de la agresividad (Gómez & Narváez, 2020).

En tal sentido, se ha identificado que desarrollar la capacidad de empatía es crucial para la adaptación social del individuo, si esta no se desarrolla adecuadamente, el adolescente puede tener dificultades para interactuar con su entorno social; además, si un jugador carece de empatía, la interacción constante con los videojuegos puede incrementar un impacto desfavorable en su vida (Collins & Freeman, 2013; Ibrahim, 2019). No obstante, en los juegos modernos que implican colaboración y trabajo en equipo, es posible que los jugadores con alta empatía tengan mayores posibilidades de alcanzar el éxito y disfrutar de este tipo de experiencias de juego (Collins & Freeman, 2013).

La falta de habilidades de empatía y capacidad para sentir puede generar dificultades para reaccionar apropiadamente ante situaciones sociales, las investigaciones sostienen que hay relación entre altos niveles de empatía con competencia social, así como una reducción en la tendencia de agresión (Melchers et al., 2015).

Asimismo, los estudios sugieren que el uso excesivo de los videojuegos contribuye al aumento de comportamientos y actitudes agresivas (Balerdi, 2013; Fajardo et al., 2022 & García, 2018). No obstante, también se ha encontrado que la empatía se presenta como una influencia ambivalente, ya que puede intensificar actitudes preexistentes, aumentando la agresión si se simpatiza con personajes cuyas acciones violentas se perciben como justificadas; al mismo tiempo, la empatía puede reducir la agresividad si se establece una conexión positiva con personajes que desempeñan roles virtuosos en el juego. En este sentido, la

empatía actúa como una especie de arma de doble filo en la dinámica entre videojuegos y comportamiento agresivo (Jiménez, 2019).

Es por ello, que se plantea la pregunta de investigación: ¿En qué medida la empatía ejerce un rol moderador entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la ciudad de Trujillo?

Frente a ello, es importante justificar el desarrollo de este estudio, que resulta relevante para comprender hasta qué punto la empatía modera la relación entre la variable independiente y dependiente. Dado que, en investigaciones previas han estudiado los constructos de manera individual, mas no con una variable moderadora; por ello es oportuno y preciso elaborar esta investigación, la cual pretende ser de interés científico para futuros trabajos de investigación. Asimismo, mediante este estudio se atiende una problemática recurrente en nuestra sociedad actual, por lo que, a partir de los resultados encontrados, se busca proporcionar información útil a las autoridades educativas para que puedan implementar programas y estrategias de prevención.

Como objetivo general se considera determinar el rol moderador de la empatía en la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes. Además, se plantea como objetivos específicos, identificar la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad, entre la adicción a los videojuegos y la empatía, y entre la empatía y la agresividad.

Finalmente, la investigación plantea como hipótesis que la empatía cumple un rol moderador entre la adicción a videojuegos y la agresividad en los adolescentes. Asimismo, como primera hipótesis específica se considera que existe relación significativa entre adicción a videojuegos y agresividad; por otro lado, se considera que hay una relación significativa en los dos últimos objetivos específicos.

## II. MARCO TEÓRICO

Al analizar estudios anteriores e indagar sobre las tres variables de estudio, a nivel internacional se encontró que, los participantes con una empatía conductual elevada prefieren el juego en solitario, esto con el fin de evitar la exposición en grupo y sentirse vulnerables ante la condición emocional del otro, sin embargo, los que optan por el juego compartido tienden a desenvolverse de manera interpersonal en los videojuegos logrando así transpolar la conducta agresiva en competitividad y disfrute, anteponiendo sus deseos al juego colectivo para relacionarse activamente con sus pares (Brenes & Pérez, 2015).

Además, los adolescentes se inclinan mayormente por los juegos de contenido violento, se encontró una relación sustancial entre la agresión proactiva y reactiva asociada a la práctica de juegos agresivos (Siyez & Baran, 2017). Son los varones los que están más expuestos a experimentar agresión reactiva y proactiva como consecuencia de la dependencia a los videojuegos (Emre, 2020). Por su lado, no se encontró relación directa del uso excesivo de videojuegos violentos con la disminución en las respuestas empáticas en el cerebro, por lo que se descarta que ocurra una insensibilización en los individuos (Szycik et al., 2017).

La agresión se ve influenciada por la empatía y la moralidad de los personajes en el juego, pero la conexión entre empatía y agresión varía entre los participantes que asumen roles justificados (matar por razones morales en el juego) y aquellos que asumen roles injustificados (matar por razones inmorales en el juego); cuando la empatía es alta, los jugadores justificados muestran una agresión implícita significativamente mayor que aquellos que asumen roles injustificados. Sin embargo, la empatía no siempre actúa como factor protector y su impacto se ve condicionado por las características de los personajes del juego (Gao et al., 2017). La identificación de los jugadores con los personajes de los videojuegos genera cambios de actitud en las creencias masculinas, lo cual disminuye su nivel de empatía hacia víctimas femeninas, tras practicar un juego violento sexista (Ganniadini et al., 2016).

Es así que a la empatía se conoce como la destreza de entender y ser partícipe en los sentimientos y emociones de los demás (Moudatsou et al., 2020)

reconociéndolos como propios, dicha habilidad es fundamental para los seres humanos, dado que gran parte de la vida se desenvuelve en entornos sociales (López et al., 2014). Durante la adolescencia, ayuda a reducir comportamientos antisociales y criminales, puesto que, los que la poseen tienen menos probabilidad de actuar agresivamente porque son más sensibles emocionalmente y comprenden las consecuencias que su accionar puede tener para ellos y los demás (Nardecchia et al., 2016).

A lo largo de los años han surgido diversos modelos teóricos sobre la empatía, entre ellos el cognitivo y afectivo que en su momento fueron enfoques opuestos (Moral, 2018). Es así, que Davis en 1980 propone el modelo integrador, en donde une lo cognitivo y emocional, esta teoría implica tanto la comprensión del punto de vista de otros como la manifestación de respuestas emocionales frente a los pensamientos y sentimientos de los demás (Moral, 2018; Zapata & Castaño, 2013).

En cuanto a la empatía cognitiva y afectiva, la primera hace referencia a deducir el estado cognitivo y emocional de la persona al adoptar su postura, por su lado la empatía afectiva implica una conexión emocional con las experiencias de los demás, esta se desarrolla al acercarse a la situación de la persona (Bellosta et al., 2019).

En la empatía cognitiva, se incluye a la fantasía, la cual hace referencia a la identificación con figuras ficticias, y la adopción de perspectivas, se entiende como la habilidad de adquirir la postura cognitiva de los demás (Davis, 1980).

Por su lado, la empatía afectiva abarca angustia empática, esta se caracteriza por experimentar inquietud y sensibilidad por su entorno; y la aflicción personal, que es el desagrado que se tiene al ser testigo de un acontecimiento poco placentero con su medio (Davis, 1980).

Como capacidad emocional beneficia a las conductas prosociales, y al poseer una adecuada empatía, la agresión física y verbal en adolescentes disminuye (Guevara et al., 2022). Además, favorece al manejo idóneo de conflictos y predispone a una comunicación efectiva (Flores & Prado, 2021).

Sin embargo, la agresión se correlaciona de manera negativa con la dimensión cognitiva, pero no con la afectiva; esto evidencia que la agresividad está asociada con la dificultad para comprender e identificar una situación, más no con la dificultad de experimentar sentimientos en sintonía con la otra persona (Gantiva et al., 2018).

La falta de esta capacidad genera que las personas no puedan establecer relaciones saludables, además el uso de videojuegos está asociado con las deficiencias que presentan los adolescentes para interactuar con su entorno provocando ciertos niveles de ansiedad social y disminución de la empatía (Turan, 2021).

En cuanto al uso excesivo de videojuegos en adolescentes se ha demostrado que desencadena un comportamiento agresivo (Emre, 2022; Kim & Nambkoong, 2008; Vara, 2017) esto afecta la comunicación con el grupo familiar y reduce su círculo social, por lo que se aíslan y ya no interactúan de manera normal con su entorno (Kim & Nambkoong, 2008). La característica fundamental de una adicción radica en la dependencia y la incapacidad para mantener un control adecuado (Echeburúa & Corral, 2010).

Es así que la adicción a videojuegos es conocida como la práctica excesiva y compulsiva de las herramientas tecnológicas, que desencadena dificultades a nivel social y emocional del jugador, por lo que no puede controlar un tiempo adecuado para su uso (Brunborg et al., 2015).

La exposición a un tiempo prolongado de los videojuegos provoca un estado repetitivo, alterado y violento (Guzmán, 2022; Lloret et al., 2018), además de un impacto negativo en la esfera social e individual de los adolescentes (Lloret et al., 2018; López, 2014;).

Al experimentar dependencia por el uso de los videojuegos, se puede evidenciar: la abstinencia, que es la angustia que sienten los individuos cuando no pueden jugar para aliviar su intranquilidad (Chóliz & Marco, 2011). El abuso y la tolerancia, que se entiende como el aumento progresivo del juego en el tiempo (Chóliz & Marco, 2011). Las dificultades como consecuencia de los videojuegos,

que son los efectos negativos de la adicción (Chóliz & Marco, 2011). Finalmente, la dificultad en el control evidencia los conflictos que posee el individuo para evitar jugar (Chóliz & Marco, 2011).

Esta situación presenta una alta probabilidad de conductas de riesgo en adolescentes más que en adultos, ya que la corteza prefrontal de los adolescentes aún está en desarrollo y su capacidad de autocontrol no ha alcanzado un nivel maduro (Oliva, 2007). Asimismo, existe una percepción generalizada, que los juegos de disparo en primera persona son los más populares y estos incrementan las emociones, pensamientos y comportamientos agresivos (De la Torre & Valero, 2013).

Sumado a ello, el contenido violento y agresivo presente en estos videojuegos puede tener un impacto en la adquisición de comportamientos perjudiciales, así como fomentar un consumo excesivo y una falta de adaptación en los adolescentes (Vara, 2017); ya que la interacción con estos videojuegos puede generar obsesión y llevar a la pérdida del autocontrol, que pueden repercutir de manera desagradable en los individuos, a pesar de esto, algunas personas participan en estas actividades sin importarle su estabilidad emocional propia y la de su entorno (Vallejos & Capa, 2010).

Las personas que experimentan estas dificultades son propensas a reaccionar a ciertos estímulos con ira que, junto a la impulsividad, desencadena respuestas agresivas (Chahín & Briñez, 2011), si los adolescentes tienen dependencia al uso de videojuegos (López, 2014).

De este modo, se considera a la teoría de la autodeterminación propuesta por Decy y Ryan, la cual explora la motivación humana y su conexión con el desarrollo y funcionamiento de la personalidad en contextos sociales; específicamente, la teoría de la evaluación cognitiva, una de sus subteorías, resulta especialmente pertinente para investigar el uso excesivo de videojuegos al enfocarse en actividades realizadas de manera voluntaria (Moreno & Martínez, 2006).

Aplicada al estudio del uso de los videojuegos, la teoría ha evidenciado que los jugadores son individuos que participan en esta actividad por su propio interés, siempre y cuando los productos contribuyan a cubrir sus necesidades de autonomía (sintiéndose libres y responsables), competencia (sintiéndose eficaces) y relación con los demás (sintiéndose conectados a otros) (Torres & Romero, 2018).

Por su lado, la agresividad ha sido definida como una forma de comportamiento penetrante que refleja la peculiaridad de una persona, está compuesta por dos aspectos: uno relacionado con la actitud y otro con la acción motriz, su objetivo es dañar física o psicológicamente, provocando sentimientos de disgusto y rechazo en la víctima (Araoz et al., 2021). Se caracteriza por respuestas no premeditadas que a menudo son excesivas con relación al estímulo que las provocan (Amador, 2018).

Los tipos de agresividad son: *física* implica ataques directos al cuerpo del oponente, e incluso se pueden utilizar objetos punzocortantes con la intención de lastimar físicamente a su objetivo (Buss & Perry, 1992). La agresión *verbal*, se expresa mediante gritos y comentarios de desprecio para la persona implicada (Buss & Perry, 1992). En cuanto a la *hostilidad*, es la desconfianza y sospecha que se tiene hacia el entorno, representa el aspecto cognitivo de la agresión. La *ira* representa lo emocional de la conducta agresiva, generando sentimientos de disgusto debido a una afrenta y potencialmente perturbando su interacción social (Buss & Perry, 1992).

Es por ello que, el Modelo de la agresión General (GAM) propone que la exposición continua a situaciones violentas resulta en un proceso de aprendizaje, ensayo y refuerzo de creencias agresivas, actitudes, percepciones y expectativas, así como patrones de comportamiento específicos; además, se argumenta que este proceso también conduce a una disminución de la sensibilidad emocional hacia la violencia (Breuer et al., 2015). Por su lado, la teoría de Bandura refiere que la agresividad es el resultado de un proceso de constante aprendizaje que se desarrolla a través de la observación y posteriormente la imitación del círculo social cercano al adolescente (Bandura, 1973).

El modelo de la agresión general se divide en dos aspectos principales: procesos *proximales* y *distales*, el primero explica cómo los factores personales y situacionales afectan las creencias, las emociones y la excitación, esto afecta la capacidad de evaluar situaciones y tomar decisiones de manera efectiva, impactando en los comportamientos agresivos o no agresivos; por otro lado, los procesos *distales*, explican cómo los factores ambientales persistentes pueden influir en la personalidad mediante cambios en las estructuras de conocimiento (Allen et al., 2018).



### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación aplicada consiste en la realización de trabajos originales con el fin de adquirir nuevos conocimientos, para crear soluciones concretas y prácticas (CONCYTEC, 2019). Además, es explicativo ya que se basa en expresar las causas de una problemática y las circunstancias en las que aparece, o comprueba la correlación en determinada cantidad de constructos (Hernández et al., 2017).

De igual manera, se trata de una investigación con un diseño transversal, ya que se llevó a cabo en un momento determinado, por lo que se considera temporal puntual (Ato et al., 2013). Se contó con una variable observada, la cual se mide o se registra directamente a través de observaciones o medidas (Benites, 2022).

#### 3.2. Variables y operacionalización

**Definición conceptual de Empatía:** Habilidad para entender y ser partícipe en los sentimientos y emociones de los demás (Moudatsou et al., 2020)

**Definición operacional de Empatía:** Este constructo fue medido tras la evaluación de la Escala Básica de Empatía de Jolliffe y Farrington, que está conformada por nueve ítems y dividida en dos dimensiones: empatía afectiva y cognitiva. La primera dimensión consta de cuatro indicadores y la segunda de cinco.

**Escala de medición:** Ordinal

**Definición conceptual de Adicción a los videojuegos:** Es la práctica excesiva y compulsiva de las herramientas tecnológicas, que desencadena dificultades a nivel social y emocional del jugador, sin embargo, este no puede controlar un tiempo adecuado para su uso (Brunborg et al., 2015).

**Definición operacional de Adicción a los videojuegos:** Los puntajes adquiridos se midieron tras la evaluación del test de dependencia de videojuegos de Chóliz y Marcos, constituida por 25 ítems y compuesta por una estructura factorial de cuatro dimensiones: Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas

ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control cada una con dos indicadores.

**Escala de medición:** Ordinal

**Definición conceptual de Agresión:** Es una forma de comportamiento penetrante que refleja la peculiaridad de una persona, está compuesta por dos aspectos: uno relacionado con la actitud y otro con la acción motriz, su objetivo es dañar físico o psicológicamente, provocando sentimientos de disgusto y rechazo en la víctima (Araoz et al., 2021).

**Definición operacional de Agresión:** Los puntajes se obtuvieron mediante el instrumento de agresión de Buss y Perry, conformada por 29 ítems y dividida en cuatro dimensiones: agresión física, verbal, ira y hostilidad.

**Escala de medición:** Ordinal

### **3.3. Población muestra, muestreo, unidad de análisis**

#### **3.3.1. Población**

El estudio se compuso por 1620 adolescentes de dos instituciones educativas públicas mixtas de la ciudad de Trujillo. Adolescentes de ambos sexos y que cursan el nivel secundario, de 12 a 18 años.

#### **● Criterios de inclusión**

- Adolescentes con edades entre 12 y 18 años.
- Adolescentes de género femenino y masculino.
- Adolescentes residentes en Trujillo.

#### **● Criterios de Exclusión**

- Adolescentes que no desean participar en el estudio.
- Adolescentes que no completen los cuestionarios de manera apropiada.

#### **3.3.2. Muestra**

Para la muestra se evaluó a un total de 420 adolescentes, con un promedio de edad de 14.9, el 44.3% fueron mujeres y el 55.7% fueron varones de dos

instituciones públicas mixtas de la ciudad de Trujillo. En cuanto al tipo de videojuego que practican con mayor frecuencia el 36.2% shotter y el 22.4% de mundo abierto.

### **3.3.3. Muestreo**

El muestreo utilizado para la investigación fue no probabilístico por conveniencia, que permite elegir casos con mayor accesibilidad y que optan por ser partícipes en el estudio (Otzen & Manterola, 2017).

### **3.3.4. Unidad de análisis**

Está conformada por un adolescente hombre o mujer, que esté cursando la secundaria y su edad oscile entre 12 y 18 años, además de residir en la ciudad de Trujillo.

## **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:**

### **3.4.1. Técnica**

Se utilizó la encuesta con el propósito de recopilar la información requerida, esto implica interrogar al individuo con la finalidad de conseguir datos sobre conceptos relacionados con un tema relevante de investigación previamente establecida (López & Fachelli, 2015). Su característica principal es contener una serie de interrogantes que faciliten el análisis y la exploración de los sujetos de estudio (Caballero, 2017).

### **3.4.2. Instrumento**

En un inicio se realizó una ficha sociodemográfica, con la intención de recaudar información personal de la muestra, la información que se solicitó es: edad, género, grado, nombre de la institución educativa y tipos videojuegos que más consume.

Asimismo, se usaron tres instrumentos de acuerdo con los constructos de investigación:

**La escala básica de empatía (BES)**, creada en Inglaterra por Jolliffe y Farrington (2006), al inicio estuvo compuesta por 40 ítems; el AF la redujo a 20 interrogantes, 9 pertenecieron a empatía cognitiva y 11 a empatía afectiva, además cada interrogante se respondía a una escala de Likert de cinco puntos.

Estos 20 ítems se administraron un año después a una muestra de 357 adolescentes, con el objetivo de desarrollar una escala concisa y coherente que mida la estructura del instrumento. Para ello, se realizó un AFC basado en la muestra total de 720 estudiantes, por lo que se demostró que la BES tiene suficiente validez de constructo. La traducción y adaptación de la versión breve al español la realizó Oliva et al. (2011) en una muestra piloto, para ello depuró los ítems que no funcionaban correctamente y se quedó solo con 9 (4 empatía afectiva y 5 empatía cognitiva), tras la aplicación se realizó un AFE para validarla, eliminando ítems inferiores a .40. Se realizó la confiabilidad a través del alfa de Cronbach obteniendo .63 para empatía cognitiva y .73 para empatía afectiva.

En el contexto nacional, se encuentra la validación de la BES por Merino y Grimaldo (2015), adolescentes de 11 a 18 años conformaron la muestra de estudio; el AFC evidenció valores de CFI.99, TLI.99, RMSEA 0.07 y una consistencia interna a través del Omega de McDonald, obteniendo un puntaje superior a .70.

Finalmente, se realizó la evaluación de la validez y confiabilidad en la muestra de estudio, obteniendo valores adecuados en las cargas factoriales, los cuales ondean de .56 - .80. También, se realizó el AFC, obteniendo índices de ajuste adecuados con un CFI.96, TLI.94, RMSEA.05. Para la confiabilidad se obtuvo un valor de 0.77 en empatía cognitiva y 0.76 en empatía afectiva.

**El test de dependencia de videojuegos (TDV)**, elaborada en España por Chóliz y Marcos (2011), estuvo conformada en un inicio por 55 ítems que fueron formulados basándose en el DSM-IV en los trastornos de dependencia, para ello se consideró necesario formular 7 ítems por cada criterio. Después, al realizarse la validación mediante el criterio de jueces, los ítems disminuyeron a 32, con esta cantidad de interrogantes se realizó la aplicación en una muestra de 621 sujetos de 10-16 años. Asimismo, se desarrolló el AFC quedando conformado por 25 ítems, los cuales presentaban una adecuada consistencia interna .94. y se determinó 4 dimensiones.

La validación peruana fue realizada por Salas y Merino (2017) en un total de 467 adolescentes de Lima, sus edades oscilaban entre 11 y 18 años. La muestra estuvo dividida en grupos de dos, el primero de 356 y el segundo de 111,

el propósito fue confirmar la estructura interna del instrumento evidenciando valores adecuados. La confiabilidad se estimó por el coeficiente de McDonald logrando un puntaje para la muestra 1 de .96 y para la muestra 2 de .94.

Finalmente, para esta investigación se verificó la validez y confiabilidad del test, obteniendo cargas factoriales adecuadas que fluctúan de .49 a .79; asimismo se comprobó la estructura del instrumento a través del AFC con tres errores correlacionales (25-14, 20-18 y 07-03) alcanzando un CFI.90, TLI.89, RMSEA.06. Se obtuvo la confiabilidad mediante el alfa de Cronbach por cada dimensión obteniendo puntajes que oscilan entre .79 a .89.

**El cuestionario de agresión AQ**, elaborado por Buss y Perry (1992) en EE.UU., inicialmente se propusieron 52 ítems para formar parte del instrumento. Sin embargo, durante el análisis factorial exploratorio, se encontró que sólo 29 de estos ítems eran relevantes y adecuados para incluir en el cuestionario final. El instrumento de agresividad (AQ) demostró una confiabilidad de .89. Fue traducida al español por Andreu et al. (2002) en una muestra española, encontrando como resultado que el Cuestionario de agresión presenta adecuadas propiedades psicométricas en las cuatro dimensiones propuestas.

En el contexto nacional Matalinares et al. (2012) adaptaron el cuestionario en Perú con individuos de 10-19 años en diversas regiones del país, se recolectaron datos de un total de 3632 estudiantes. Como resultado el coeficiente de Cronbach fue de .836. Por dimensiones, se obtuvieron resultados aceptables, además, la escala de medición está compuesta por cinco alternativas.

Finalmente, se llevó a cabo la estimación del Cuestionario para determinar la validez y confiabilidad, presentando valores en sus cargas factoriales que fluctúan entre .33 a .71 a excepción del ítem 15 que su carga factorial es de .15; además, se realizó el análisis factorial confirmatorio con tres errores correlacionados (26-20, 28-23 y 17-09) alcanzando valores aceptables de CFI.87, TLI.86 y RMSEA.05. La confiabilidad se obtuvo mediante el alfa de Cronbach en las cuatro dimensiones obteniendo puntajes entre .73 a .80.

### **3.5. Procedimientos**

El procedimiento que se realizó para desarrollar la investigación, en primer lugar, se solicitó el permiso de las Instituciones educativas para aplicar los instrumentos, para ello se explicó el propósito del estudio a las autoridades educativas y todo el proceso que se requería. Al obtener el permiso, se coordinaron fechas para iniciar la evaluación de los instrumentos. Al iniciar las evaluaciones se dio a conocer a los docentes tutores el documento *carta de testigo*, el mismo que firmaron al culminar las evaluaciones como signo de conformidad.

La evaluación se realizó de forma presencial en los horarios de tutoría, se priorizó el asentimiento informado por cada alumno, para después empezar con la evaluación. Se presentó primero la ficha sociodemográfica y después los instrumentos. Una vez llenados, fueron recolectados por las investigadoras y se procedió a agradecer su participación a los alumnos.

### **3.6. Método de análisis de datos**

Para el vaciado de datos, se realizó el conteo y enumeración sucesiva del total de pruebas recopiladas así mismo se descartó evaluaciones que tenían datos incompletos en la ficha sociodemográfica, después de la revisión de los instrumentos se utilizó el programa de Microsoft Excel para realizar la base de datos.

Posteriormente, se usó el software estadístico Jamovi, para desarrollar el análisis psicométrico de los tres instrumentos, a través del análisis de su estructura interna mediante el AFC, el cual verificó que sus índices de ajuste sean los adecuados.

Además, se usó el software Jamovi para conocer el rol moderador de la variable de estudio y el grado de correlación de las demás variables, las cuales al analizar la asimetría y curtosis evidenciaron una distribución paramétrica por lo que el estadístico que se usó fue  $r$  de Pearson.

Para el análisis de correlación, se consideraron los valores aceptables en función de la magnitud y tipo de relación; se estableció que cuando el coeficiente de correlación es  $r < .10$ , se considera un efecto trivial; si es  $r \geq .10$  pero menor a

.20, implica un efecto pequeño; cuando es  $r \geq .20$  pero menor a .30, se evidencia un efecto moderado o típico, y si es  $\geq .30$ , señala un efecto grande (Gignac & Zsodrai, 2016).

### **3.7. Aspectos éticos**

La consideración ética de este estudio se basa en la responsabilidad demostrada en cada etapa del proceso de investigación. Se ha tomado especial cuidado en respetar la propiedad intelectual de los autores, utilizando citas adecuadas tanto en formato parentético como narrativo dentro del contenido del estudio para evitar el plagio. Asimismo, se ha procurado seguir los principios éticos de la investigación al someter el estudio a la evaluación del Comité de Ética de la universidad, garantizando así que se cumplan los estándares éticos requeridos.

Además, se tuvo en cuenta obtener la autorización de las autoridades de los centros educativos para llevar a cabo la aplicación de los instrumentos a los estudiantes de su plantel escolar. Para garantizar el consentimiento informado y respetar la minoría de edad de los participantes adolescentes, se elaboró un documento de Carta de testigo que fue firmado por los tutores en la institución educativa, otorgando su permiso para que los alumnos participen en el estudio y evaluando la correcta evaluación de este. Finalmente, se ha elaborado un asentimiento informado para que los propios estudiantes manifiesten su voluntad de participar en el estudio.

#### IV. RESULTADOS

**Tabla 1**

*Estadística descriptiva de empatía, adicción a los videojuegos y agresividad*

	N	Media	DE	Mínimo	Máximo	Asimetría		Curtosis	
						Asimetría	EE	Curtosis	EE
Total Empatía	420.00	30.10	6.01	9.00	45.00	-0.67	0.12	0.88	0.24
Empatía Cognitiva	420.00	18.11	3.69	5.00	25.00	-0.90	0.12	1.69	0.24
Empatía Afectiva	420.00	11.99	3.75	4.00	20.00	-0.21	0.12	-0.63	0.24
Total Adicción a videojuegos	420.00	25.33	19.48	0.00	83.00	0.69	0.12	-0.21	0.24
Abstinencia	420.00	10.39	8.59	0.00	38.00	0.72	0.12	-0.16	0.24
Abuso y tolerancia	420.00	5.16	4.61	0.00	20.00	0.73	0.12	-0.23	0.24
Problemas ocasionados por los videojuegos	420.00	4.02	3.55	0.00	16.00	0.83	0.12	0.25	0.24
Dificultad en el control	420.00	5.76	4.87	0.00	23.00	0.86	0.12	0.24	0.24
Total Agresión	420.00	75.41	19.81	29.00	142.00	0.05	0.12	0.16	0.24
Agresión Física	420.00	21.32	7.04	9.00	44.00	0.41	0.12	0.08	0.24
Agresión Verbal	420.00	12.20	4.02	5.00	25.00	0.27	0.12	-0.18	0.24
Ira	420.00	18.85	5.54	7.00	35.00	0.10	0.12	-0.28	0.24
Hostilidad	420.00	23.05	6.53	8.00	40.00	-0.17	0.12	-0.40	0.24

En la tabla 1, se aprecia el análisis descriptivo de las tres variables de estudio: empatía, adicción a los videojuegos y agresión cada constructo con sus respectivas dimensiones. Asimismo, se aprecia la desviación estándar, la cual representa la dispersión de los ítems. Finalmente, en los valores de la asimetría y curtosis, se observa puntuaciones que se sitúan dentro de un rango de -1.5, indicando que los datos exhiben una distribución cercana a la normalidad.



**Tabla 2**

*Rol moderador de la empatía de la relación entre la adicción a videojuegos y agresividad*

	<b>Estimación</b>	<b>SE</b>	<b>Z</b>	<b>p</b>
Moderado	.33	.0465	7.09	< .001
Bajo (-1SD)	.413	.0712	5.81	< .001
Alto (+1SD)	.247	.0664	3.71	< .001

*Nota: muestra el efecto del predictor (Adicción a videojuegos) sobre la variable dependiente (Agresión) en diferentes niveles del moderador (Empatía)*

La tabla 2 evidencia una relación significativa entre la variable independiente (adicción a los videojuegos) y la variable dependiente (agresión); y que este efecto varía según los niveles de la variable moderadora (empatía).

**Tabla 3**

*Correlaciones entre adicción a los videojuegos y agresividad*

		<b>Agresión</b>	<b>Agresión Física</b>	<b>Agresión Verbal</b>	<b>Ira</b>	<b>Hostilidad</b>
Adicción a	a	.31***	.39***	.24***	.22***	.18***
Videojuegos						
Abstinencia		.34***	.40***	.27***	.25***	.22***
Abuso y	y	.28***	.36***	.20***	.21***	.14**
Tolerancia						
Problemas						
ocasionados por		.25***	.35***	.21***	.14**	.14**
los videojuegos						
Dificultad en el		.18***	.28***	.12*	.12*	0.08
control						

*Nota. \*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$*

La tabla 3 evidencia correlatos positivamente significativos con un efecto de tamaño grande entre la adicción a videojuegos y la agresión. Sin embargo, se observan relaciones significativas medianas y pequeñas entre algunas dimensiones.

**Tabla 4***Correlaciones entre adicción a los videojuegos y empatía*

	<b>Empatía</b>	<b>Empatía Cognitiva</b>	<b>Empatía Afectiva</b>
Adicción a Videojuegos	-0.07	-0.05	-0.07
Abstinencia	-0.06	-0.05	-0.05
Abuso y Tolerancia	-0.08	-0.06	-0.06
Problemas ocasionados por los videojuegos	-0.04	-0.02	-0.04
Dificultad en el control	-0.07	-0.03	-0.09

*Nota.* \*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

La tabla 4 evidencia una relación negativa entre adicción a los videojuegos y empatía con un efecto de tamaño trivial. Asimismo, las correlaciones para las dimensiones individuales de adicción a videojuegos y empatía revelaron efectos de tamaño triviales.

**Tabla 5***Correlaciones entre empatía y agresividad*

	<b>Empatía</b>	<b>Empatía Afectiva</b>	<b>Empatía Cognitiva</b>
Agresión	.15**	.14**	.11*
Agresión Física	.03	.01	.04
Agresión Verbal	.07	.09	.03
Ira	.22***	.21***	.15**
Hostilidad	.20***	.19***	.14**

*Nota.* \*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

En la tabla 5 existe una correlación positiva significativa entre empatía y agresión con efecto de tamaño pequeño. En contraste, las correlaciones con ira y hostilidad indicaron efectos de tamaño moderado.

## V. DISCUSIÓN

En la presente investigación se encontró que la empatía en todos sus niveles cumple un rol moderador en la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en adolescentes de la ciudad de Trujillo. Específicamente, se observa que el impacto de la adicción a los videojuegos en la agresividad varía significativamente dependiendo de los niveles de empatía de los participantes.

Estos resultados sugieren que la empatía, medida en diferentes niveles (baja, normal y alta), juega un papel crucial en la manera en que la adicción a los videojuegos se relaciona con la agresividad. Es decir, en los individuos con baja empatía, la adicción a los videojuegos tiene un impacto más fuerte en la agresividad, pues la falta de capacidad para comprender y compartir las emociones de los demás puede intensificar los efectos negativos de la adicción a los videojuegos en la expresión de comportamientos agresivos.

En el caso de adolescentes con empatía en niveles normales y alta, se observó que el impacto de la adicción a los videojuegos en la agresividad es menos pronunciado en comparación con aquellos con empatía baja, ya que la empatía normal o alta parece actuar como un amortiguador significativo, contrarrestando de manera efectiva los posibles efectos negativos de la adicción a los videojuegos en la expresión de comportamientos agresivos.

Estos hallazgos se acercan a lo encontrado por Brenes y Perez (2015) quienes refieren en su estudio, que los sujetos con una empatía conductual alta optan por el juego en solitario, con la finalidad de evitar la exposición en grupo y sentirse vulnerables ante la condición emocional del otro. Aunque se observa una conexión en cuanto a la influencia de la empatía en la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad, es importante destacar que no se está realizando una comparación directa, dado que, en esta investigación no se abordó específicamente las preferencias de los participantes al desenvolverse en el juego grupal o individual; además, su muestra estuvo conformada por una población de niños (as).

Sin embargo, se discrepa con lo encontrado por Gao et al. (2017) quienes determinaron que la influencia de la empatía y la moralidad en la agresividad varía según el papel asumido por el jugador, ya sea que este sea considerado justificado o injustificado. Por su lado, Ganniadini et al. (2016) indican que después de jugar a videojuegos violentos con elementos sexistas, los hombres que se identifican fuertemente con los personajes del juego experimentan cambios en sus actitudes y creencias. En particular, estos cambios se manifiestan en una disminución de la empatía hacia víctimas femeninas.

En cuanto a la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad, se encontró correlatos positivamente significativos con un efecto de tamaño grande, lo cual indica que a medida que la adicción a los videojuegos aumenta, también lo hace la agresividad, y esta asociación es fuerte según el tamaño del efecto observado.

Esto concuerda con Kim y Nambkoong (2008), Vara (2017), y Emre (2022) quienes sostienen que el uso excesivo de videojuegos entre adolescentes está asociado directamente con la manifestación de conductas agresivas. Asimismo, Lloret et al. (2018) y Guzmán (2022) afirman que la prolongada exposición a los videojuegos genera un estado repetitivo, alterado y caracterizado por la violencia. Este comportamiento, a su vez, repercute en la comunicación con la familia, dando lugar a una reducción en el círculo social de los adolescentes, quienes tienden a aislarse y experimentar una disminución en su interacción normal con su entorno (Kim & Nambkoong, 2008).

Además, De La Torre y Valero (2013) sostienen que los juegos shooter son más populares entre los adolescentes y que estos provocan las emociones, pensamientos y actitudes agresivas en un mayor nivel. Los adolescentes optan por los videojuegos de contenido violento lo cual desencadena agresión proactiva y reactiva asociada a la práctica de este contenido (Siyez & Baran, 2017).

Sin embargo, se discrepa con Brenes y Perez (2015) indicando que los sujetos que eligen participar en juegos compartidos tienden a interactuar de manera interpersonal mientras juegan, llevando consigo la conducta agresiva y canalizándola hacia la competencia y el disfrute; priorizan sus propios deseos sobre

la dinámica de juego colectivo, buscando activamente establecer relaciones con sus compañeros a través de esta actividad. Esto puede atribuirse al hecho de que la investigación se desarrolló en una muestra con niños (as).

Se encontró una relación negativa entre adicción a los videojuegos y empatía con un efecto de tamaño trivial, esto implica que a medida que la adicción a los videojuegos aumenta, la capacidad de sentir y comprender las emociones y perspectivas de los demás (empatía) tiende a disminuir, pero este efecto no es de gran magnitud.

Estos resultados difieren con Szycik et al. (2017), quienes refieren que no se encontró relación directa del uso excesivo de videojuegos violentos con la disminución en las respuestas empáticas en el cerebro, por lo que se descarta que ocurra una insensibilización en los individuos, este hallazgo desafía la noción de que la exposición constante a la violencia virtual resulta en insensibilización empática, sugiriendo que otros factores pueden estar en juego o que los efectos pueden variar según la población estudiada. Esta contradicción puede darse por la limitada cantidad de la muestra siendo 15 sujetos adultos los participantes y la exposición a los videojuegos se desarrolló a corto plazo después de realizar la resonancia magnética.

En cuanto a la relación entre la empatía y la agresividad, se halló una relación positiva significativa con un efecto de tamaño pequeño, lo cual indica que a medida que aumenta la empatía, también tiende a aumentar la agresión, con una magnitud relativamente baja.

Lo cual coincide con Gao et al. (2017) quienes encontraron que, en situaciones donde los participantes sienten empatía y están justificados moralmente dentro del juego, la agresión puede aumentar en comparación con aquellos que desempeñan roles injustificados, esto al percibirse la situación como justa.

Estos resultados no concuerdan con Gantiva et al. (2018) quienes indican que la agresión muestra una correlación negativa con la dimensión cognitiva, pero no presenta una correlación significativa con la dimensión afectiva; evidenciando que la agresividad está vinculada con la dificultad para comprender y reconocer una

situación, en lugar de estar relacionada con la incapacidad para experimentar emociones en sintonía con la otra persona.

De igual manera, Guevara et al. (2022) afirman que la competencia emocional beneficia a las conductas prosociales ya que una empatía adecuada se asocia con una reducción en la agresión física y verbal en adolescentes.

Una limitación importante en este estudio radica en el uso de un muestreo no probabilístico por conveniencia, la selección de participantes se basó en la accesibilidad y disponibilidad, lo que podría haber introducido sesgos en la muestra. Esto implica que los resultados pueden no ser generalizables a la población más amplia, ya que la muestra puede no representar completamente la diversidad de la población de interés.

Otra limitación es la escasez de trabajos previos relacionados con la temática de estudio sobre empatía como variable moderadora; la falta de investigaciones anteriores en el área puede haber afectado la contextualización y comparación de los resultados, puesto que la ausencia de una base sólida de literatura existente puede haber influido en la interpretación y comprensión de los hallazgos, así como en la capacidad para establecer relaciones con investigaciones previas.

Esta investigación corrobora la importancia de la empatía entre la interacción de la adicción a los videojuegos y la agresividad, lo cual es un tema emergente en la sociedad actual. Es por ello que, este estudio proporciona una visión más profunda de cómo esta adicción se relaciona con otros aspectos del comportamiento, como la agresividad, y cómo la empatía puede desempeñar un papel moderador en esta relación.

Finalmente, los hallazgos de este estudio buscan tener implicaciones prácticas en la prevención y el tratamiento de problemas relacionados con la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes. Los profesionales de la salud mental y los educadores pueden utilizar esta información para diseñar intervenciones más efectivas y centradas en el fomento de la empatía como una habilidad clave para el manejo saludable de los videojuegos y la conducta agresiva.

## **VI. CONCLUSIONES**

- La empatía en niveles bajos, medios y altos ejerce un rol moderador en la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en los adolescentes en la ciudad de Trujillo.
- La relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad es positiva con un efecto de tamaño grande.
- La adicción a los videojuegos evidencia una relación negativa con tamaño de efecto trivial con la variable empatía.
- La relación entre la empatía y la agresividad es positiva con un tamaño de efecto pequeño.

## **VII. RECOMENDACIONES**

- Promover programas de prevención dirigidas a mejorar la empatía en adolescentes con adicción a los videojuegos con el propósito de disminuir la predisposición a conductas agresivas futuras.
- Efectuar programas de concientización dirigida a adolescentes de la ciudad de Trujillo con el fin de promover el consumo limitado y responsable de los videojuegos.
- Realizar estudios que amplíen la muestra y representatividad, incluyendo a más distritos de la ciudad de Trujillo, y al mismo tiempo, enfocándose en la interacción de los alumnos de instituciones educativas privadas.
- Realizar estudios longitudinales para analizar la relación entre la adicción a los videojuegos, la empatía y la agresividad a lo largo del tiempo. Esto permitirá identificar patrones temporales y comprender mejor la dirección causal de las relaciones.
- Investigar cómo las variables socioeconómicas, como el nivel de ingresos familiares o la ocupación de los padres, pueden interactuar con la relación entre la adicción a los videojuegos, la empatía y la agresividad.



## REFERENCIAS

- Allen, J., Anderson, C. & Bushman, B. (2018). El modelo general de agresión. *Opinión actual en psicología*, 19, 75-80. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2017.03.034>
- Amador, T. (2018). *Agresividad e impulsividad en usuarios de videojuegos Online*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Abierta Latinoamericana]. <https://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC129364.pdf>
- Andreu, J., Peña, E. & Graña, J. (2002). Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. *Psicothema*, 14, 476-482. <https://www.psicothema.com/pdf/751.pdf>
- Araoz, M., Uchasara, M., Ramos, G. & Araoz, E. (2021). Autoestima y agresividad en estudiantes peruanos de educación secundaria. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 40(1), 81-87. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4675747>
- Arias, J., Villasís, M. & Novales, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206. <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Ato, M., López, J. & Benavente, A. (2013). Un Sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología*, 29(3), 1038-1059. <https://doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511>
- Balardi, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, (18), 31-39. <https://www.redalyc.org/pdf/1350/135022618003.pdf>
- Bandura, A. (1973). *Agresión a social learning análisis*. e-Book 2015 International Psychotherapy Institute. Edición electrónica. <https://www.freepsychotherapybooks.org/ebook/aggression-a-social-learning-analysis/>

- Bedolla, D. (2017). Sobre la empatía y la introspección emocional en los diseñadores. *Economía Creativa*, (8), 85-113. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6184072>
- Bellosta, M., Cebolla, A., Pérez, J. & Moya, L. (2019). La empatía en el ejercicio y formación de los psicólogos clínicos y sanitarios, y su relación con mindfulness y compasión. *Revista Argentina de Clínica Psicológica*, 28(2), 210-220. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6950257>
- Benites, L. (2022). Variables observadas: definición. *Statologos*. <https://statologos.com/variables-observadas/>
- Brenes, C. & Pérez, R. (2015). Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13(1), 183-194. <https://doi.org/10.11600/1692715x.13110020813>
- Breuer, J., Vogelgesang, J., Quandt, T. & Festl, R. (2015). Violent video games and physical aggression: evidence for a selection effect among adolescents. *Journal Psychology of Popular Media Culture*, 4(4), 305-328. <https://doi.org/10.1037/ppm0000035>
- Brunborg, G, Hanss, D., Mentzoni, R. & Pallesen, S. (2015). Central and peripheral criteria of video game addiction in the video game addiction scale for adolescents. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 18(5), 280–285. <https://doi.org/10.1089%2Fcyber.2014.0509>
- Buss, A.H. & Perry, M.P. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Caballero, L. (2017). El camino del éxito de las encuestas y entrevistas. *Revista de la Universidad Cooperativa de Colombia*, 30(1), 1-32. <https://doi.org/10.16925/greylit.2282>

- Campo – Arias, A. & Oviedo, H. (2008): Propiedades psicométricas de una escala: la consistencia interna. *Revista de Salud Pública*, 10(4), 831–839. <https://www.redalyc.org/pdf/422/42210515.pdf>
- Casas, J., Repullo, J. & Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos I. *Atención Primaria*, 31(8), 143–162. <https://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-pdf-13047738>
- Chahín, N. & Briñez, L. (2011). Actividad física en adolescentes y su relación con agresividad, impulsividad, Internet y videojuegos. *Psychologia. Avances de la disciplina*, 5(1), 9-23. <http://www.scielo.org.co/pdf/psych/v5n1/v5n1a02.pdf>
- Chóliz, M. & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 27(2), 418-426. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051/138311>
- Collins, E. & Freeman, J. (2013). Do problematic and non-problematic video game players differ in extraversion, trait empathy, social capital and prosocial tendencies? *Computers in Human Behavior*, 29(5), 1933-1940. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.03.002>
- Concytec, (2019). Reglamento de calificación, clasificación y registro de los investigadores del sinacyt. [https://portal.concytec.gob.pe/images/noticias/Propuesta\\_del\\_nuevo\\_Reglamento\\_del\\_investigador.pdf](https://portal.concytec.gob.pe/images/noticias/Propuesta_del_nuevo_Reglamento_del_investigador.pdf)
- Davis, M. H. (1980). A multidimensional approach to individual differences in empathy. *JSAS Catalog of Selected Documents in Psychology*, 10(85), 1-17. [https://www.uv.es/friasnav/Davis\\_1980.pdf](https://www.uv.es/friasnav/Davis_1980.pdf)
- De la Torre, A. & Valero, L. (2013). Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos. *Anales de Psicología*, 29(2), 311–318. [https://scielo.isciii.es/pdf/ap/v29n2/psico\\_clinica2.pdf](https://scielo.isciii.es/pdf/ap/v29n2/psico_clinica2.pdf)

- Domínguez - Lara, S. (2018). Proposal for cut-offs for factor loadings: A construct reliability perspective. *Enfermería clínica*, 28(6), 401-402. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1130862118301098?via%3Dihub>
- Dorantes, G. (2016). El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes. *Psiencia. Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 9(2), 1–16. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=333152922002>
- Echeburúa, E. & De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías ya las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-95. <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289122889001.pdf>
- Emre, O. (2020). Effect of game addiction on reactive-proactive aggression in adolescents. *Annals of Medical Research*, 27(1), 85-91. <https://dx.doi.org/10.5455/annalsmedres.2019.12.799>
- Estrada, E. (2019). Habilidades sociales y agresividad de los estudiantes del nivel secundaria. *SCIÉND*O, 22(4), 299-305. <https://doi.org/10.17268/sciendo.2019.037>
- Fajardo, J., Santana, A. & Caldas, C. (2022). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios de Bogotá D. C. *Revista Colombiana de Educación*, 1(84), 1-21. <https://orcid.org/0000-0001-5901-8027>
- Fárez, M. (2019). *Agresividad y adicción a videojuegos e internet en adolescentes de la Unidad Educativa Técnico Salesiano de la ciudad de Cuenca 2018–2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Cuenca]. <https://dspace.ucacue.edu.ec/handle/ucacue/11128>
- Flórez-Madroñero, A. & Prado-Chapid, M. (2021). Habilidades sociales para la vida: empatía, relaciones interpersonales y comunicación asertiva en adolescentes escolarizados. *Revista Investigium IRE Ciencias Sociales y*

*Humanas*, 12(2), 13-26.  
<https://investigumire.unicesmag.edu.co/index.php/ire/article/view/356/394>

- Gabbiadini, A., Riva, P., Andrighetto, L., Volpato, C. & Bushman, B. (2016). Acting like a tough guy: Violent-sexist video games, identification with game characters, masculine beliefs, & empathy for female violence victims. *PLoS one*, 11(4), e0152121. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0152121>
- Gantiva, C., Cendales, R., Díaz, M. & González, Y. (2018). Is there really a relationship between empathy and aggression? Evidence from physiological and self-report measures. *Journal of interpersonal violence*, 36 (7-8), 3438-3458. <https://doi.org/10.1177/0886260518776999>
- Gao, X., Weng, L., Zhou, Y. & Yu, H. (2017). The influence of empathy and morality of violent video game characters on gamers' aggression. *Frontiers in psychology*, 8, 1863. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01863>
- García, S. (2018). Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 1(13), 149-165. [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S2362-33492018000100008&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S2362-33492018000100008&script=sci_arttext)
- Gestion, R. (2021, November 14). Gamers en Perú: el 69 % de la población consume videojuegos, según estudio. *Gestión*. <https://gestion.pe/tendencias/gamers-en-peru-crece-exponencialmente-el-consumo-de-videojuegos-este-ano-nndc-noticia/>
- Gignac, G. & Szodorai, E. (2016). Effect size guidelines for individual differences researchers. *Personality and individual differences*, 102, 74-78. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2016.06.069>
- Gómez, A. & Narváez, M. (2020). Tendencias prosociales y su relación con la empatía y la autoeficacia emocional en adolescentes en vulnerabilidad psicosocial. *Revista Colombiana de Psicología*, 29(2), 125-147. <https://doi.org/10.15446/rcp.v29n2.78430>

- Guevara, I., Arango, T. & Monroy, K. (2022). Relación entre supervisión o monitoreo, empatía y comportamiento agresivo en adolescentes escolarizados de Bogo Acting like a tough guy: Violent-sexist video games, identification with game characters, masculine beliefs, & empathy for female violence victims. *Civilizar Ciencias Sociales y Humanas*, 22(42). <https://doi.org/10.22518/jour.ccsch/20220108>
- Guzmán, V. & Gelvez, L. (2022). El trastorno por uso de videojuegos en los adolescentes: Un desorden originado por la vida moderna. *Technological Innovations Journal*, 1(1), 7-22. <https://tijournal.science/index.php/tij/article/view/1>
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2017). *Alcance de la Investigación*. [Archivo PDF]. [http://metabase.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/2792/510\\_06\\_color.pdf](http://metabase.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/2792/510_06_color.pdf)  
<https://www.redalyc.org/pdf/3382/338241632004.pdf>
- Ibrahim, S. (2019). The pattern of relationship between attachment styles, gaming addiction and empathetic tendency among adolescents. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19(83), 125-144. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/857931>
- Jiménez, M. (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 4(1), 1-12. <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a2>
- Jolliffe, D. & Farrington, D. (2006). Development and validation of the Basic Empathy Scale. *Journal of Adolescence*, 29, 589-611. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2005.08.010>
- Katz, M. (2006). *Multivariable analysis* (2<sup>a</sup> ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Kim, J., Namkoong, K., Ku, T. & Kim, J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality

- traits. *European psychiatry*, 23(3), 212-218.  
<https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2007.10.010>
- Leguizamo, G., Ramírez, E., Montero, M., Daza, T. & Andrade, A. (2020).  
 Apreciaciones psicosociales acerca de la violencia en la adolescencia.  
*Tempus Psicológico* 3(1), 103-127.  
<https://doi.org/10.30554/tempuspsi.3.1.3114.2020>
- Lloret, D., Gomis, M., Campos, M. & González, T. (2018). Validación española de  
 la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Atención  
 Primaria*, 50(6), 350-358. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
- López, A. (2014), *Autoestima y conducta agresiva en jóvenes del Instituto Básico  
 Por Cooperativa de Mazatenango, Suchitepequez*. [Tesis de Licenciatura,  
 Universidad Rafael Urdaneta].  
<http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/22/Lopez-Aura.pdf>
- López, M., Filippetti, V. & Richaud, M. (2014). Empatía: desde la percepción  
 automática hasta los procesos controlados. *Avances en psicología  
 latinoamericana*, 32(1), 37-51. [dx.doi.org/10.12804/apl32.1.2014.03](https://doi.org/10.12804/apl32.1.2014.03)
- López, P. & Fachelli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa*.  
*Creative Commons*.  
[https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsocua\\_a2016\\_cap2-3.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsocua_a2016_cap2-3.pdf)
- Marco, C. & Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad  
 en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia psicológica*, 35(1), 57-  
 69. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>
- Matalinares. M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y. & Campos, A.  
 (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de  
 agresión de Buss y Perry. *Revista de investigación en psicología*, 15(1), 147-  
 161. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8176397>

- Melchers, M., Li, M., Chen, Y., Zhang, W. & Montag, C. (2015). Low empathy is associated with problematic use of the Internet: Empirical evidence from China and Germany. *Asian journal of psychiatry*, 17, 56-60. <https://doi.org/10.1016/j.ajp.2015.06.019>
- Merino, C. & Grimaldo, M. (2015). Validación Estructural de la Escala Básica de Empatía (Basic Empathy Scale) Modificada en Adolescentes: un Estudio Preliminar. *Revista Colombiana de Psicología*, 24(2), 261-270. <https://doi.org/10.15446/rcp.v24n2.42514>
- Milani, L., La Torre, G., Fiore, M., Grumi, S., Gentile, D. A., Ferrante, M., ... Di Blasio, P. (2017). Internet Gaming Addiction in Adolescence: Risk Factors and Maladjustment Correlates. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(4), 888–904. doi:10.1007/s11469-017-9750-2
- Moral, A. (2018). La empatía: una característica necesaria en la formación de estudiantes universitarios. *Revista Científica Crónica*. 3, 33-41. <http://www.revistacronica.es/index.php/revistacronica/article/view/23>
- Moreno, A. & Martínez, A. (2006). Importancia de la Teoría de la Autodeterminación en la práctica físico-deportiva: Fundamentos e implicaciones prácticas. *Cuadernos de psicología del deporte*, 6(2). <https://www.redalyc.org/pdf/2270/227017635004.pdf>
- Moudatsou, M., Stavropoulou, A., Philalithis, A. & Koukouli, S. (2020). The role of empathy in health and social care professionals. *In Healthcare* (Vol. 8, No. 1, p. 26). MDPI. <https://doi.org/10.3390/healthcare8010026>
- Nardecchia, A., Casari, L. & Briccola, M. (2016). Impulsividad y empatía en adolescentes en conflicto con la ley penal. *Investigaciones en psicología*, 21(3), 51-58 <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/5582/1/nardecchia.pdf>
- Oliva, A. (2007). Desarrollo cerebral y asunción de riesgos durante la adolescencia. *Apuntes de psicología*, 25(3), 239-



254. <https://www.apuntesdepsicologia.es/index.php/revista/article/view/77779>

Oliva, A., Antolín, L., Pertegal, M., Ríos, M., Parra, Á., Hernando, Á. & Reina, C. (2011). *Instrumentos para la evaluación de la salud mental y el desarrollo positivo adolescente y los activos que lo promueven*. <https://imagenysalud14.files.wordpress.com/2014/12/instrumentos-evaluac3b3n-desarrollo-positivo-adolescente.pdf>

Otzen, T. & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International journal of morphology*, 35(1), 227-232. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>.

Peralta, L. & Torres, M. (2020). 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. <https://casus.ucss.edu.pe/index.php/casus/article/view/263/183>

Richaud, M. C. (2017). Algunos aportes sobre la importancia de la empatía y la prosocialidad en el desarrollo humano. *Revista Mexicana de Investigación en Psicología*, 6(2), 171-176. <https://www.medigraphic.com/pdfs/revmexinvpsi/mip-2014/mip142g.pdf>

Rodríguez, M. & García, F. (2020). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería global*, 20(2), 557-591. <https://revistas.um.es/eglobal/article/view/438641/303081>

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), 290-302. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>

Siyez, D. & Baran, B. (2017). Determining reactive and proactive aggression and empathy levels of middle school students regarding their video game preferences. *Computers in Human Behavior*, 72, 286-295. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.006>

- Szycik, G., Mohammadi, B., Münte, T. & Te Wildt, B. (2017). Lack of evidence that neural empathic responses are blunted in excessive users of violent video games: an fMRI study. *Frontiers in psychology*, 8, 174. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00174>
- Tejeiro, R., Pelegrina del Río, M. & Gómez, J. L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1 (7), 235-250. [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58204/a16\\_Efectos\\_psicosociales\\_de\\_los\\_videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58204/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Torres, Á., Romero, L., Mañas, L., González, N., Oceja, J., García, R., ... & de Viguera, C. G. (2018). *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación*.
- Turan, M. (2021). Empatía y Adicción a Videojuegos en Adolescentes: Mediación Serial por Resiliencia Psicológica y Satisfacción con la Vida. *Revista Internacional de Educación Progresista*, 17(4), 282-296. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1308639>
- Vallejos, M. & Capa, W. (2010). Video juegos: Adicción y factores predictivos. *Avances en Psicología*, 18(1), 103-110. <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/issue/view/149>.
- Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta psicológica peruana*, 2(2), 193-216. <https://core.ac.uk/download/pdf/236373646.pdf>.
- Zapata, A. & Castaño, L. (2013). La empatía: ¿un concepto unívoco?. *Katharsis*, (16), 123-146. <https://bibliotecadigital.iue.edu.co/bitstream/20.500.12717/2391/1/467-Texto%20del%20art%c3%adculo-4961-1-10-20200913.p>

## ANEXOS

### Anexo 1 - Operacionalización de Variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Ítems	Escalas de medición
<b>Empatía</b>	Habilidad de entender y ser partícipe en los sentimientos y emociones de los demás (Moudatsou et al., 2020)	Puntajes obtenidos tras la aplicación de la Escala Básica de Empatía (BES) (Jolliffe & Farrington, 2006).	Empatía cognitiva	4, 5, 7, 8 y 9	Ordinal
			Empatía afectiva	1, 2, 3 y 6	
<b>Adicción a Videojuegos</b>	Es la práctica excesiva y compulsiva de las herramientas tecnológicas, que desencadena dificultades a nivel social y emocional del jugador, sin embargo, este no puede controlar un tiempo adecuado para su uso (Brunborg et al., 2015).	Puntajes obtenidos luego de la aplicación del test de dependencia de videojuegos (TDV) (Chóliz & Marcos, 2011).	Abstinencia	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25.	Ordinal
			Abuso y tolerancia	1, 5, 8, 9 y 12.	
			Problemas ocasionados por los videojuegos	16, 17, 19 y 23.	
			Dificultad en el control	2, 15, 18, 20, 22, 24	

<b>Agresividad</b>	Comportamiento destructivo y perjudicial que tiene como fin herir física o psicológicamente a una persona (Estrada, 2019)	Puntajes obtenidos por la aplicación del cuestionario de agresión AQ (Buss & Perry, 1992)	Agresión física	1,5,9,13,17,21,24,27,29	Ordinal
			Agresión verbal	2, 6, 10, 14,18.	
			Ira	3,7,11,15,19,22,25	
			Hostilidad	4,8,12,16,20,23,26,28	

## Anexo N° 2 - Consentimiento informado

### CARTA DE TESTIGO

Yo ..... en calidad de docente/tutor de los alumnos de ..... de la I.E. .... **puedo afirmar** que las Srtas. Gervacio Perez, Rocio y Mata Armas, Margie, quienes vienen realizando el trabajo de investigación denominado *“La empatía como variable moderadora de la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la ciudad de Trujillo”* han informado a los estudiantes sobre el desarrollo de su estudio.

Para ello, **explicaron los siguientes puntos:**

#### **Procedimiento**

Se informó sobre la ficha sociodemográfica, la aplicación de tres instrumentos y el tiempo que les tomará responderlos. Además, de que las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

#### **Participación voluntaria** (principio de autonomía):

Se explicó que el alumno puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación, si no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

#### **Riesgo** (principio de No maleficencia):

Se informó que no existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad, el menor tiene la libertad de responderlas o no.

#### **Beneficios** (principio de beneficencia):

Se mencionó que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

#### **Confidencialidad** (principio de justicia):

Se explicó que los datos recolectados serán anónimos y no habrá ninguna forma de identificar al participante. Garantizando que la información que el menor nos brinda es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Fecha y hora: .....

## Anexo N° 3 - Asentimiento informado



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

### ASENTIMIENTO INFORMADO

***“La empatía como variable moderadora de la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la ciudad de Trujillo”.***

Investigadoras: Gervacio Perez, Rocio Rosmery / Mata Armas, Margie Marian

#### **Propósito del estudio**

Le invitamos a participar en la investigación titulada “La empatía como variable moderadora de la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la ciudad de Trujillo”, cuyo objetivo es: Determinar el rol moderador de la empatía en la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de Trujillo

Esta investigación es desarrollada por estudiantes pregrado, de la carrera profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución

---

Los resultados de este estudio servirán para ayudar a conocer el impacto de los efectos colaterales que repercuten en la conducta de los menores, quienes, son las principales víctimas y testigos directos de los actos de violencia, así como también ser una herramienta útil para los psicólogos de nuestra localidad.

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se ejecutará una ficha sociodemográfica para recabar algunos datos solicitados.
2. Se realizarán 3 encuestas donde deberá responder a las preguntas propuestas.
3. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 25 minutos y se realizará en los ambientes de la institución.
4. Las respuestas al cuestionario o entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

#### **Participación voluntaria** (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación, si no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

#### **Riesgo** (principio de No maleficencia):

No existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios** (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad** (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con las investigadoras: Gervacio Perez, Rocio Rosmery ([rgervaciop@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rgervaciop@ucvvirtual.edu.pe)), Mata Armas, Margie Marian ([mataarmas01@gmail.com](mailto:mataarmas01@gmail.com)) y Docente asesor Mg. Henry Santa Cruz Espinoza ([hsantacruz@ucvvirtual.edu.pe](mailto:hsantacruz@ucvvirtual.edu.pe)).

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación.

Nombre y apellidos: .....

Fecha y hora: .....

## Anexo N° 4: Ficha de datos sociodemográficos

### FICHA SOCIODEMOGRÁFICA

¡Hola! Como participe de esta investigación te pedimos completes la siguiente información.

**1. EDAD:**

**2. GÉNERO:**

Femenino

Masculino

**3. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:**

**4. GRADO Y SECCIÓN:**

**5. QUE VIDEOJUEGOS PRACTICAS:**

Free fire		Roblox		efootball	
Fortnite		Minecraft		Fifa	
Overwatch		Pokemon Go		Dream Soccer	
GTAV		Among Us		Granny	
Call of duty		Dragon Ball Legends		Susht	
Bus simulator ultimate		Subway Surfers		Super Smash Bros Ultimate	



## Anexo N° 5: Escala básica de Empatía Breve (BES)

### INSTRUCCIONES:

A continuación, encontrarás una serie de afirmaciones que pueden definir o no tu forma de ser. Lee cada frase utilizando las siguientes alternativas de respuesta:

1 = Totalmente en desacuerdo

2 = En desacuerdo

3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo

4 = De acuerdo

5 = Totalmente de acuerdo

N.º	PREGUNTAS	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni En desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	Después de estar con un amigo/a que está triste por algún motivo suelo sentirme triste	1	2	3	4	5
2	Los sentimientos de los demás me afectan con facilidad.	1	2	3	4	5
3	Me pongo triste cuando veo a gente llorando.	1	2	3	4	5
4	Cuando alguien está deprimido suelo comprender cómo se siente.	1	2	3	4	5
5	Casi siempre me doy cuenta de cuándo están asustados mis amigos/as.	1	2	3	4	5
6	A menudo me entristece ver cosas tristes en la tele o en el cine.	1	2	3	4	5
7	A menudo puedo comprender como se sienten los demás incluso antes de que me lo digan.	1	2	3	4	5
8	Casi siempre puedo notar cuándo están contentos los demás.	1	2	3	4	5
9	Suelo darme cuenta rápidamente de cuándo un amigo/a está enfadado.	1	2	3	4	5

## Anexo N° 6: Test de dependencia de videojuegos (TDV)

### INSTRUCCIONES:

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

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

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

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

A continuación, indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, siguiendo la siguiente escala:

Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces
0	1	2	3	4

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

**Anexo N° 7:** Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry

**INSTRUCCIONES:**

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

<b>CF =</b>	Completamente falso para mí
<b>BF =</b>	Bastante falso para mí
<b>VF=</b>	Ni verdadero, ni falso para mí
<b>BV =</b>	Bastante verdadero para mí
<b>CV =</b>	Completamente verdadero para mí

		<b>C</b>	<b>B</b>	<b>V</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
		<b>F</b>	<b>F</b>	<b>F</b>	<b>V</b>	<b>V</b>
<b>1</b>	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona					
<b>2</b>	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos					
<b>3</b>	Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida					
<b>4</b>	A veces soy bastante envidioso					
<b>5</b>	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
<b>6</b>	A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
<b>7</b>	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo					
<b>8</b>	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
<b>9</b>	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
<b>10</b>	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					
<b>11</b>	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar					
<b>12</b>	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades					
<b>13</b>	Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal					

14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos					
15	Soy una persona apacible					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago					
18	Mis amigos dicen que discuto mucho					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva					
20	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas					
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos					
22	Algunas veces pierdo el control sin razón					
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables					
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona					
25	Tengo dificultades para controlar mi genio					
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas					
27	He amenazado a gente que conozco					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán					
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas					

## Anexo N° 8: Tablas de validez y confiabilidad

### Escala básica de Empatía (BES)

#### *Cargas de los factores*

<b>Factor</b>	<b>Indicador</b>	<b>Estimador</b>	<b>EE</b>	<b>Z</b>	<b>p</b>	<b>Estimador Estándar</b>
Factor 1: Empatía Cognitiva	Ítem 04 BES	0.561	0.0505	11.1	< .001	0.564
	Ítem 05 BES	0.6	0.0542	11.1	< .001	0.561
	Ítem 07 BES	0.773	0.0546	14.2	< .001	0.697
Factor 2: Empatía Afectiva	Ítem 08 BES	0.686	0.047	14.6	< .001	0.712
	Ítem 09 BES	0.625	0.0475	13.2	< .001	0.656
	Ítem 01 BES	0.761	0.0581	13.1	< .001	0.646
	Ítem 02 BES	0.727	0.055	13.2	< .001	0.649
	Ítem 03 BES	1.027	0.0608	16.9	< .001	0.805
	Ítem 06 BES	0.767	0.0671	11.4	< .001	0.577

#### *Medidas de Ajuste*

<b>CFI</b>	<b>TLI</b>	<b>RMSEA</b>	<b>IC 90% del RMSEA</b>	
			<b>Inferior</b>	<b>Superior</b>
0.96	0.944	0.0594	0.0413	0.0778

#### *Estadísticas de Fiabilidad de Escala*

	<b>Alfa de Cronbach</b>	<b><math>\omega</math> de McDonald</b>
Escala básica de Empatía (BES)	0.774	0.778

## Test de dependencia de videojuegos (TDV)

### Cargas de los Factores

Factor	Indicador	Estimador	EE	Z	p	Estimador Estándar
Factor 1: Abstinencia	Ítem 03 TDV	0.717	0.0512	14	< .001	0.636
	Ítem 04 TDV	0.885	0.0544	16.3	< .001	0.711
	Ítem 06 TDV	0.742	0.0523	14.2	< .001	0.641
	Ítem 07 TDV	0.833	0.0558	14.9	< .001	0.668
	Ítem 10 TDV	0.888	0.0542	16.4	< .001	0.713
	Ítem 11 TDV	0.705	0.0522	13.5	< .001	0.616
	Ítem 13 TDV	0.778	0.0535	14.5	< .001	0.652
	Ítem 14 TDV	0.849	0.0639	13.3	< .001	0.609
	Ítem 21 TDV	0.75	0.0553	13.6	< .001	0.619
Factor 2: Abuso y tolerancia	Ítem 25 TDV	0.856	0.059	14.5	< .001	0.654
	Ítem 01 TDV	0.868	0.0596	14.6	< .001	0.664
	Ítem 05 TDV	0.86	0.0512	16.8	< .001	0.736
	Ítem 08 TDV	0.727	0.0579	12.6	< .001	0.588
	Ítem 09 TDV	0.752	0.0573	13.1	< .001	0.611
Factor 3: Problemas ocasionados por los videojuegos	Ítem 12 TDV	0.903	0.0562	16.1	< .001	0.713
	Ítem 16 TDV	0.934	0.0537	17.4	< .001	0.758
	Ítem 17 TDV	0.647	0.0453	14.3	< .001	0.659
	Ítem 19 TDV	0.845	0.0536	15.8	< .001	0.706
Factor 4: Dificultad en el control	Ítem 23 TDV	0.762	0.0468	16.3	< .001	0.723
	Ítem 02 TDV	0.525	0.0505	10.4	< .001	0.498
	Ítem 15 TDV	0.808	0.0491	16.4	< .001	0.72
	Ítem 18 TDV	0.847	0.0552	15.3	< .001	0.683
	Ítem 20 TDV	0.754	0.0534	14.1	< .001	0.64
	Ítem 22 TDV	0.877	0.0461	19	< .001	0.799
Ítem 24 TDV	0.615	0.042	14.6	< .001	0.657	

---

*Medidas de Ajuste*

---

<b>CFI</b>	<b>TLI</b>	<b>RMSEA</b>	<b>IC 90% del RMSEA</b>	
			<b>Inferior</b>	<b>Superior</b>
0.906	0.894	0.0659	0.0603	0.0715

---

---

*Estadísticas de Fiabilidad de Escala*

---

	<b>Alfa de Cronbach</b>	<b><math>\omega</math> de McDonald</b>
Test de dependencia de videojuegos (TDV)	0.945	0.945

---



## Cuestionario de agresión (AQ)

### *Cargas de los Factores*

<b>Factor</b>	<b>Indicador</b>	<b>Estimador</b>	<b>EE</b>	<b>Z</b>	<b>p</b>	<b>Estimador Estándar</b>
Factor 1: Agresión física	Ítem 01 AQ	0.71	0.053	13.41	< .001	0.628
	Ítem 05 AQ	0.732	0.0608	12.05	< .001	0.578
	Ítem 09 AQ	0.728	0.0591	12.32	< .001	0.589
	Ítem 13 AQ	0.687	0.0491	13.98	< .001	0.649
	Ítem 17 AQ	0.65	0.0608	10.69	< .001	0.523
	Ítem 21 AQ	0.843	0.0558	15.11	< .001	0.689
	Ítem 24 AQ	0.455	0.0688	6.61	< .001	0.338
	Ítem 27 AQ	0.712	0.0576	12.36	< .001	0.589
Factor 2: Agresión verbal	Ítem 29 AQ	0.781	0.0727	10.75	< .001	0.524
	Ítem 02 AQ	0.651	0.0547	11.9	< .001	0.574
	Ítem 06 AQ	0.577	0.056	10.3	< .001	0.507
	Ítem 10 AQ	0.785	0.0556	14.12	< .001	0.657
	Ítem 14 AQ	0.723	0.0513	14.08	< .001	0.659
Factor 3: Ira	Ítem 18 AQ	0.72	0.0574	12.53	< .001	0.599
	Ítem 03 AQ	0.474	0.0636	7.45	< .001	0.371
	Ítem 07 AQ	0.761	0.0572	13.29	< .001	0.613
	Ítem 11 AQ	0.973	0.0615	15.83	< .001	0.705
	Ítem 19 AQ	0.748	0.0546	13.7	< .001	0.63
	Ítem 22 AQ	0.862	0.0575	14.98	< .001	0.676
	Ítem 25 AQ	0.782	0.0585	13.37	< .001	0.619
	Ítem 15 AQ	0.225	0.0588	3.83	< .001	0.196
Factor 4: Hostilidad	Ítem 04 AQ	0.36	0.053	6.79	< .001	0.349
	Ítem 08 AQ	0.877	0.061	14.37	< .001	0.667
	Ítem 12 AQ	0.906	0.0578	15.67	< .001	0.713
	Ítem 16 AQ	0.718	0.0582	12.33	< .001	0.589
	Ítem 20 AQ	0.59	0.0655	9.01	< .001	0.455
	Ítem 23 AQ	0.626	0.0692	9.04	< .001	0.454
	Ítem 26 AQ	0.929	0.0629	14.79	< .001	0.683
Ítem 28 AQ	0.764	0.0631	12.1	< .001	0.583	

*Medidas de Ajuste*

<b>CFI</b>	<b>TLI</b>	<b>RMSEA</b>	<b>IC 90% del RMSEA</b>	
			<b>Inferior</b>	<b>Superior</b>
0.873	0.86	0.057	0.0522	0.0619

*Estadísticas de Fiabilidad de Escala*

	<b>Alfa de Cronbach</b>	<b><math>\omega</math> de McDonald</b>
escala	0.917	0.919



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

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

Yo, SANTA CRUZ ESPINOZA HENRY, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "La empatía como variable moderadora de la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la ciudad de Trujillo", cuyos autores son GERVACIO PEREZ ROCIO ROSMERY, MATA ARMAS MARGIE MARIAN, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 14.00%, 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.

TRUJILLO, 14 de Enero del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
SANTA CRUZ ESPINOZA HENRY <b>DNI:</b> 18168240 <b>ORCID:</b> 0000-0002-6475-9724	Firmado electrónicamente por: HSANTACRUZ el 13- 02-2024 17:17:54

Código documento Trilce: TRI - 0732437