

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN

INTERVENCIÓN PSICOLÓGICA

Adicción a los videojuegos y violencia en adolescentes 2011-2021

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Intervención Psicológica

AUTOR:

Quiroz Guzman, Luis Eduardo (orcid.org/0000-0001-8057-5071)

ASESORES:

Mg. Adanaque Velasquez, Jenny Raquel (orcid.org/0000-0001-6579-1550)

Mg. Mendoza Giusti, Rolando (orcid.org/0000-0002-1812-0524)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Modelos de Intervención Psicológica

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

TRUJILLO - PERÚ

2023

Dedicatoria

La presente tesis está dedicada a los futuros investigadores que tienen la visión de querer seguir explorando como la virtualidad hoy en día se encuentra involucrándose cada vez más en el comportamiento de los sujetos. Que, gracias a ellos, poco a poco se podrá comprender el impacto que tiene la virtualidad y como esta puede ser aprovechada en su totalidad para tener una mejor calidad de vida.

Agradecimiento

Agradezco a mi asesora que me ha brindado un apoyo constante durante el desarrollo de mi tesis, siempre pendiente y buscando orientarme para poder estudiar una problemática de mi interés. Asimismo, agradezco a todos los psicólogos que me brindaron su apoyo con su participación en el estudio, brindando sus conocimientos y experiencias que ayudaron a nutrir mucho más la información plasmada en el presente estudio.



Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ADANAQUE VELASQUEZ JENNY RAQUEL, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN INTERVENCIÓN PSICOLÓGICA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "Adicción a los videojuegos y violencia en adolescentes 2011-2021", cuyo autor es QUIROZ GUZMAN LUIS EDUARDO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13.00%, 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, 26 de Diciembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ADANAQUE VELASQUEZ JENNY RAQUEL DNI: 02888134 ORCID: 0000-0001-6579-1550	Firmado electrónicamente por: JRAQUELAD el 19- 01-2023 19:39:57

Código documento Trilce: TRI - 0501696



**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN INTERVENCIÓN PSICOLÓGICA**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, QUIROZ GUZMAN LUIS EDUARDO estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN INTERVENCIÓN PSICOLÓGICA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Adicción a los videojuegos y violencia en adolescentes 2011-2021", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
QUIROZ GUZMAN LUIS EDUARDO DNI: 72418957 ORCID: 0000-0001-8057-5071	Firmado electrónicamente por: LEQUIROZG el 02-01- 2023 12:00:41

Código documento Trilce: INV - 1358756

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de autenticidad del asesor	iv
Declaratoria de originalidad del autor	v
Índice de contenidos	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	13
3.1. Tipo y diseño de investigación	13
3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización	13
3.3. Escenario de estudio	13
3.4. Participantes	13
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	14
3.6. Procedimientos	14
3.7. Rigor científico	14
3.8. Método de análisis de la información	15
3.9. Aspectos éticos	15
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	16
V. CONCLUSIONES	22
VI. RECOMENDACIONES	23
REFERENCIAS	24
ANEXOS	

Resumen

El objetivo del presente estudio estuvo orientado a evaluar los alcances empíricos que evidencian la relación de la adicción a los videojuegos y la violencia en adolescentes: una revisión sistemática 2011-2021. Bajo la metodología aplicada, de enfoque cualitativo y por el diseño de recopilación de material bibliográfico, para ello se consideró un total de 9 artículos científicos indexados, además de un total de 10 expertos quienes participaron en una entrevista bajo un cuestionario validado. Los resultados expresaron que el género masculino muestra mayor predisposición a la adicción de videojuegos, además se expresa que los rasgos de personalidad como las competencias emocionales son componentes que se involucran con la violencia al igual que la permisividad por parte de los padres. Concluyendo así que, la adicción a los videojuegos y la violencia en adolescentes se relacionan según la evidencia empírica.

Palabras clave: Adicción a los videojuegos, violencia, adolescentes.

Abstract

The objective of this study was aimed at evaluating the empirical scope that evidences the relationship between addiction to video games and violence in adolescents: a systematic review 2011-2021. Under the applied methodology, of qualitative approach and by the design of compilation of bibliographic material, for this a total of 9 indexed scientific articles were considered, in addition to a total of 10 experts who participated in an interview under a validated questionnaire. The results showed that the male gender shows greater predisposition to video game addiction, in addition it is expressed that personality traits such as emotional competencies are components that are involved with violence as well as permissiveness on the part of parents. Thus, there is a relationship between addiction to video games and violence in adolescents according to empirical evidence.

Keywords: Videogames addiction, violence, teenagers.

I. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos cada vez son más populares entre los adolescentes. Desde que se pusieron de moda en la población en los años 70, ha incrementado su fama hasta poder llegar a ser de acceso a toda condición económica. Su incremento paulatino ha generado también que, la mayoría de los jugadores hombres hacen uso desmesurado invirtiendo gran cantidad de tiempo, lo que puede acabar en una adicción. Lo que demuestra por datos presentados por la Pew Research Center quien indicaba que esta incidencia se presenta en un 41% de hombres frente a un 11% en mujeres (Trabucchi, 2019). Por otra parte, la industria de los videojuegos manifestaba que dentro de los países occidentales esta presencia de uso descontrolado de los videojuegos oscila entre el 1% al 10% de la población adolescente (Pont, 2020).

De igual forma se revela que, en España los “gamers” invierten un tiempo aproximado de 7 horas a la semana en videojuegos según la Asociación Española de Videojuegos en su informa del 2019, lo que en comparación a los países europeos se observa un crecimiento, debido que en Reino Unido se observa un tiempo de 11 horas a la semana, seguido de alemana y Francia con 8 horas a la semana, finalizando con Francia quien refleja un tiempo de 6 horas por semana (AEVI, 2021).

Personalmente considero que la adicción a los videojuegos es un tema que se debe desarrollar en una investigación, en especial durante la actualidad cuya era es dominada por la virtualidad. La tecnología aleja de la realidad a los adolescentes no permitiéndoles aprender a plenitud en el campo social. Así mismo, es peligroso exponer a adolescentes con indicadores de violencia en su personalidad a este tipo de videojuegos. Este tipo de adicción es una problemática que influye en el desarrollo del ser humano, especialmente en la etapa de la adolescencia. Se decidió realizar una revisión sistemática respecto a esta problemática para obtener información de anteriores investigaciones, recopilar material bibliográfico que nos permita corroborar la existencia de una relación entre la adicción a los videojuegos y la violencia. Este tipo de modalidad nos servirá para conocer como se ha desarrollado la problemática en otras realidades y contextos.

Por tal motivo, surge la preocupación sobre la situación del contexto peruano, debido que se observa que el 72% de los adolescentes indica que optan por jugar en la internet como forma de pasatiempo, incluso se evidencia que en comparación al 2015 se está teniendo un incremento en las horas invertidas en los videojuegos en línea, sin embargo, entidades como el Ministerio de Salud Mental en el Perú ha expresado que esta tendencia puede causar repercusiones negativas entre las que destacan el descuido de sus responsabilidades como problemas académicos hasta en su salud como problemas de sueño e inapetencia (Otoya y Ramírez, 2016).

Cabe resaltar que, Pichihua (2014) indicaba que dentro de los elementos del ciberespacio con mayor tendencia adictiva se destacan los videojuegos quienes ofrecen una interacción de mayor entretenimiento y disponibilidad al tener acceso tanto en ordenadores, consolas, teléfonos móviles, entre otros; provocando que cualquier persona tenga la disposición de poder adquirirlos. Por otra parte, el MINSA (2017) señaló que los peruanos están teniendo un crecimiento rápido en el consumo de los videojuegos, señalando que solo en el 2015 se consumieron un total de S/. 90 millones de soles en la compra de videojuegos.

Mientras que, como investigaciones referentes se tiene una revisión sistemática realizada por Lancheros et al., (2014) en el contexto español quienes a través del análisis de las revistas EBSCO y HINARI concluyeron que la figura parental es importante en el control de la adicción a los videojuegos, indicando que la prevención de dicha adicción radica en la supervisión del tiempo invertido.

En otro estudio sistemático también quedó demostrado que, cuando los padres son permisivos en el hogar y no brindan la supervisión necesaria cuando los hijos suelen ser introvertidos, se presenta una mayor predisposición a adquirir una adicción a los videojuegos, lo que desencadena síntomas ansiosos, depresivos y síntomas de estrés que suelen evidenciarse en la ludopatía (Dávila y García, 2021).

Por lo expuesto la interrogante de investigación será: ¿Existe relación entre la adicción a los videojuegos y la violencia en adolescentes?

El objetivo general se plantea como sigue: Evaluar los alcances empíricos que evidencian la relación de la adicción a los videos juegos y la violencia en adolescentes una revisión sistemática 2011-2021, del cual emergen los siguientes objetivos específicos: 1. Lograr identificar componentes de la violencia que se relacionan a la adicción a los videojuegos, 2. Lograr identificar en que género existe mayor predisposición a padecer de adicción a los videojuegos y 3. Lograr identificar si la permisividad de los padres influye en la adicción a los videojuegos.

II. MARCO TEÓRICO

Marco y Choliz (2014) desarrollaron un estudio con el objetivo de presentar una propuesta de tratamiento cognitivo-conductual para la intervención en la adicción a video juegos; dentro de su metodología consideraron el diseño estudio de caso con la participación de un varón de 21 años durante 13 semanas que se vio involucrado en una intervención para confrontar su dependencia; los resultados del estudio demostraron que fue capaz de evidenciarse una disminución significativa en el tiempo invertido en los videojuegos, además de obtener mayor funcionamiento personal y social del sujeto.

Asimismo, el estudio de Carmona (2021) estuvo orientado a realizar un análisis comparativo con referencias de diferentes investigaciones sobre el tema de la adicción a los videojuegos y la conducta violenta, manifestando que, si existe relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad indicando que se relacionan de forma directa, lo que significaría que, a mayor adicción hacia los videojuegos, mayores niveles de agresión evidenciará el sujeto.

De igual manera, Gómez (2020) desarrolló un estudio con la finalidad de evidenciar como la adicción de los videojuegos se ha ido incrementando los últimos años, destacando que las apuestas online están siendo de gran riesgo, por tal motivo realizó un estudio de revisión bibliográfica para analizar la adicción a los videojuegos, los factores que aumentan el riesgo como los protectores frente a la adicción a los videojuegos, la prevalencia existente en jóvenes y el tipo de tratamiento que puede implementarse, esto con el objetivo de desarrollar una propuesta de intervención bajo el enfoque cognitivo conductual donde se tomará en consideración estrategias como la reestructuración cognitiva, el entrenamiento de habilidades sumado al proceso de desensibilización sistemática bajo una constante psicoeducación durante todo el proceso.

Por otro lado, Dávila y García (2021) realizaron un análisis bibliográfico de una serie de artículos acerca de la adicción a los videojuegos a nivel mundial, este estudio tenía el objetivo de describir las características que se manifiestan en la adicción hacia los videojuegos, bajo una metodología de tipo básico con un diseño de revisión sistemática, recolecto un total de 40 artículos, de los cuales se

seleccionaron 25, en base a esa muestra manifiestan en la adicción hacia los videojuegos, bajo una metodología de tipo básico con un diseño de revisión sistemática, recolecto un total de 40 artículos, de los cuales se seleccionaron 25, en base a esa muestra concluyeron que en la adicción a los videojuegos los hombres presentan mayor predominancia, gracias a permisividad que estos manifiestan en el contexto familiar, asimismo, en relación se indica que dicha adicción viene involucrándose con problemas como síntomas depresivos, estrés constante y el deterioro de las habilidades interpersonales.

En otro estudio a nivel nacional, Sandoval (2020) realizó una revisión sistemática en la cual nos muestra que si se empieza a generar el hábito de jugar videojuegos muy frecuentemente lo más probable es que en posteriores etapas del desarrollo siga manteniendo esta conducta hasta que se convierta en adictiva. Además, afecta directamente a su desarrollo en lo académico.

De igual forma, Rodríguez (2020) desarrolló una revisión sistemática sobre el comportamiento tóxico en los jugadores del videojuego League of Legends entre el periodo 2010 a 2019, contando con un total de 14 artículos científicos extraídas de las bases de datos ResearchGate, Dialnet y Digital Library; dentro de sus resultados resaltan que existe un comportamiento tóxico por parte de los jugadores que va desde el cyberbullying hasta el “trolling” donde las personas buscan generar un acoso constante.

Mientras que, Meléndez y Sánchez (2021) desarrollaron una revisión sistemática acerca del uso de los videojuegos y la agresividad en los adolescentes, donde en una recolección de 100 artículos, solo seleccionaron un total de 9 por cumplir con todos los criterios establecidos; mientras que los resultados indicaban que existe relación entre el uso de los videojuegos y la conducta agresiva, indicando que los videojuegos de violencia suelen presentar esta asociación por lo general.

A su vez, Moral y Rodríguez (2020) desarrollaron un estudio de revisión sistemática sobre los videojuegos bélicos, para ello contaron con un total de 37 estudios extraídos entre de bases como Scopus, Google Scholar y Web of Science, con lo que indicaron que dentro de los juegos donde se observa violencia se puede experimentar el pensamiento crítico y reflexivo sobre la guerra y el sufrimiento de víctimas.

Por ello, Rodríguez y García (2021) desarrollaron un estudio con la finalidad de conocer cuál es la producción científica existente que hable sobre el problema de los videojuegos y su adicción, bajo una búsqueda bibliográfica en bases como MEDLINE o COCHRANE, con los cuales se pudo manifestar que dentro de los predictores para la adicción a los videojuegos se destaca una relación con el trastorno del espectro autista y el trastorno de déficit de atención hiperactividad.

Rojas, Polanco y Navarro (2022) realizó una recopilación de material bibliográfico en revistas como Scopus, entre los años 2014 y 2018, sobre el trastorno de adicción a los videojuegos en adolescentes. Los resultados obtenidos en el estudio fueron que las víctimas de este trastorno suelen ser generalmente hombres, ocupan muchas horas del día la semana a jugar a diferencia de los adolescentes que no padecen el trastorno, manifestando una serie de síntomas en su comportamiento a nivel emocional y cognitivo. En el cerebro suelen presentarse afecciones como una elevación y disminución en la activación de ciertas áreas. La impulsividad se considera un factor de riesgo. Mientras que el compromiso con lo académico y el control de los padres se consideran factores protectores. En otra revisión sistemática realizada por Mendoza y Pérez (2022) tuvo como finalidad obtener material bibliográfico que corrobore la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes para lograr que a futuro existan antecedentes que les sirvan a otros profesionales del bienestar mental en revistas como Google académico, Redalyc, Scielo, ProQuest y Dialnet. Al hallar todos los artículos necesarios hallamos 7 investigaciones en varios países, los cuales muestran que existe una relación o correlación entre adicción a los videojuegos y agresividad. Por otro lado, Lancheros et al., (2014) en la revisión sistemática que realizó tuvo como finalidad la recopilación de investigaciones sobre la adicción a los videojuegos en los adolescentes en las revistas de datos EBSCO, HINARI, OVIP SP, PUBMED, y LILACS. Se encuentra un número considerable material informativo en los cuales hallamos diversas posturas que coinciden en que el control parental es vital en la prevención de este trastorno al igual que la comunicación entre padres e hijos. La presencia parental permitiría que el hábito de jugar videojuegos sea controlado permitiéndole al adolescente jugar y socializar en espacios físicos reales, no afectando a las habilidades sociales del ser humano.

En otra revisión sistemática Moncada y Chacón (2012): el objetivo fue presentar evidencia bibliográfica sobre las consecuencias del uso excesivo de los videojuegos en adolescentes, efectos psicológicos y físicos. Se revisaron revistas que contenían información sus efectos, llegando a la conclusión que los videojuegos violentos generan aislamiento y agresividad en el adolescente.

Por otra parte, Dámaso-flores y Serpa-Barrientos (2022) se interesaron en establecer un modelo explicativo acerca del rendimiento académico en relación con los estilos de crianza, la conducta agresiva y el resentimiento, además de buscar evidenciar las bondades psicométricas de los instrumentos seleccionados. Por tal motivo realizaron su estudio con 405 mujeres y 361 hombres de 11 a 18 años con los instrumentos: escala de estilos de crianza (EEC), cuestionario de agresión (CA) y la escala de resentimiento (ER). Como resultados principales, destacaron que todos los instrumentos presentan un índice de ajuste comparativo con un $CFI \geq .90$, $SRMR \leq .08$ y $RMSEA \leq .05$, mientras que como valores de confiabilidad hallaron que los valores se encontraban entre .66 a .88 tanto por el coeficiente de omega como por alfa. Finalmente, como conclusiones establecieron que el rendimiento académico muestra asociación a los estilos de crianza, conducta agresiva y resentimiento, mientras que los estilos de crianza de autonomía psicológica y control de conducta se involucran con los niveles de agresividad y resentimiento.

Fernández y Reyes (2020) desarrollaron una revisión sistemática donde analizaban las conductas agresivas de adolescentes gamer's y deportistas en actividades de cooperación, para ello contaron con un total de 39 artículos con los que pudieron concluir que aquellos adolescentes considerados gamer's tienen mayor tendencia a las conductas agresivas, mientras que aquellos considerados como deportistas presentan menor tendencia a la agresividad, de igual forma se expresa que dentro de las conductas agresivas se resaltan los insultos, el rechazo social y el uso de apodos.

Asimismo, Caceda (2020) realizó una revisión sistemática sobre las consecuencias provocadas por la adicción del videojuego, para ello seleccionaron un total de 20 artículos que fueron extraídos de 6 bases de datos; los resultados expresaban que dentro de los efectos es el poco control comportamental y la aparición de conductas violentas.

Es así, que se detalla la existencia de teorías capaces de brindar una explicación sobre dicho comportamiento. Entre ellas sale a relucir el planteamiento de la frustración y agresión donde se explica que, ante la presencia de un bloqueo en la realización de una meta, se pueden lograr manifestar sentimientos negativos como la ira que puede impulsar a manifestar una conducta hostil; resaltando además que, mientras más inesperada sea el bloqueo, mayor será el nivel de hostilidad que refleje el sujeto aumentando su predisposición de una conducta agresiva (Berkowitz, 1962).

Del igual se identifica la teoría de la autodeterminación, esta explica que el humano posee 3 necesidades psicológicas esenciales (competencia, autonomía y relación social) que, al ser impedidas en su satisfacción, el sujeto puede reaccionar de forma violenta por la sensación de impedimento, lo que puede interpretarse como una necesidad competitiva de ganar (Deci y Ryan, 2000). Esto significaría que el sujeto se ve en la necesidad de responder al ser impedido la satisfacción de sus necesidades psicológicas (Stover et al., 2017). Asimismo, gracias a ello se entiende que esta reacción involucra no solo la capacidad de poder expresar sino la de tomar decisiones para emitir una respuesta, considerando un proceso intencional todo tipo de reacción que se tenga (Salazar-Ayala y Gastélum- Cuadras, 2020).

Existe también 2 teorías que se contraponen al explicar la relación entre el entrenamiento en los videojuegos y el desarrollo de la conducta violenta. Como primera teoría se tiene la teoría del aprendizaje social que indica que el ser humano aprende a través de la interacción y la observación de su entorno (Delgado, 2019). Entendiéndose, que la manifestación de toda conducta es gracias a la aprobación que tiene en sus entornos de interacción más cercanos (Ojeda-Martínez et al., 2018). Por ello se explica que al jugar videojuegos agresivos se está estimulando la conducta violenta de las personas, lo que desencadenaría mayor predisposición de presentar este tipo de conducta en su interacción social cotidiana.

Como segunda teoría se considera la de catarsis, donde esta se comprende como el proceso de liberación emocional, para ello García-Allen (2015) señalaba que esta teoría aplicada en el contexto de los videojuegos se entiende que este espacio

permite canalizar la agresividad reprimida que no puede ser manifestada en otros contextos, lo que permitirá disminuir la predisposición de manifestar la conducta violenta frente a su interacción social cotidiana. Asimismo, se expresa que dicho proceso de catarsis surge como una necesidad ante la canalización y represión de las emociones por un tiempo prolongado (Figueroa, 2014).

Por tal motivo, diversas investigaciones han tratado de investigar la relación que pudiera existir los videojuegos y el comportamiento violento en niños y adolescentes, tal es el caso del estudio de Jiménez (2019) quien desarrolla su investigación con la finalidad de identificar qué relación posee el uso de los videojuegos violentos, y la violencia, donde a través de una recopilación de 20 investigaciones sobre el tema pudo determinar que si existe relación entre los videojuegos violentos y la violencia.

Lo que da pase a seguir considerando la idea que los videojuegos son capaces de volver agresivos a los adolescentes. No obstante, cuando se indaga sobre la violencia, se tiene que precisar que esta puede observarse bajo 3 categorías que se diferencia por sus características indicando que existe un comportamiento violento autoinfligido que es cuando es sujeto se daña así mismo, la violencia interpersonal que se realiza tanto en el contexto familiar o frente a interacción social y la violencia colectiva que se manifiesta a de forma social, política o económica (OMS, 2002).

Por otra parte, se tiene que señalar que la accesibilidad para acceder a este tipo de juegos juega un papel fundamental en adicción, debido que, como se plantea en la teoría de Bandura, se afirma que existen componentes que pueden condicionar la conducta adictiva y violenta donde se contemplan los factores psicológicos, sociales y familiares debido que esto se condiciona como una respuesta psicosocial fija (Anicama, 1996).

Asimismo, Moller y Krahe (2009) expresaron que la agresividad puede ser expresada en los videojuegos, por lo que los videojuegos pueden servir a forma de canalizador de las conductas violentas debido a que encajan como la motivación innata de la agresividad, lo que contradice el pensamiento de que los videojuegos violentos incrementan la disposición de ser agresivos frente a las interacciones sociales, provocando un enfoque controversial donde en base al planteamiento se

puede considerar los videojuegos como alternativas para desplazar la conducta violenta. Incluso dentro de este enfoque salen a relucir planteamientos de autores como Aristóteles o Freud, quienes explican sobre la catarsis y el desplazamiento de las emociones, lo que bajo su postulado se puede inferir que al actuar de forma violenta en un videojuego se puede reducir la probabilidad de manifestar una conducta agresiva futura en su interacción debido que por medio de los videojuegos ha sido capaz de suplir su necesidad (Gentile, 2013).

Existen estudios donde se defienden a los videojuegos manifestando que no tienen un impacto en la conducta agresiva y que existe muchos errores a nivel metodológico cuando se estudia esta situación por ello, la confusión acerca del problema de la conducta violenta con su implicancia en los videojuegos y viceversa, ya que, el planteamiento que respalda a los videojuegos manifiesta que este puede servir como un canalizador de frustración (Ferguson, 2017). Incluso se indica que son capaces de favorecer no solo a la diversión, también al entrenamiento de las habilidades (Ledo et al., 2015).

Es así como, hoy en día existe mayor evidencia que modera el planteamiento de la conducta violenta con los videojuegos, señalando que esta puede presentar relación siempre y cuando se observe que el adolescente presente tendencias altas de ira como rasgos de personalidad (Zheng y Zhang 2016).

Asimismo, Happ et al., (2013) estudiaron los efectos de la violencia de jugar con héroes y antagonistas donde se refleja que, al adoptar el rol de héroe se supone una reducción de violencia en comparación a jugar el rol de antagonista o villano donde se incrementa la disposición de violencia, lo que bajo una historial difícil de vida se plantea una violencia justificada. Lo que se ve corroborado por Gao et al., (2017) quienes concluyeron que la violencia justificada es capaz de aumentar la violencia implícita en las funciones de los jugadores basado en sus roles.

Por otro lado, se observa que la competencia emocional posee gran influencia en las conductas prosociales, indicando que, cuando se realiza el juego de soldado y terrorista se obtiene alto grado de moralidad e incluso empatía, indicando que según con quien se empatice se generará la predisposición a manifestar o no una conducta violenta (You et al., 2015).

Lo que terminaría de poner énfasis a los rasgos de personalidad como la fuente determinante de la manifestación de la conducta violenta, gracias a que, según la preferencia de sujeto para simpatizar con un role determinado puede demostrar que tan marcados son sus rasgos violentos de personalidad

Es así como, Breuer (2015) postula en su estudio que los adolescentes quienes poseen un rasgo de ira elevado tienen mayor preferencia por los juegos de video de tipo violentos, sin embargo, manifiesta que el hecho de jugar videojuegos de esta categoría no dispone el incremento de la conducta violenta de los jóvenes, sino que plenamente los rasgos de personalidad son los que definen si es capaz de emitir una conducta violenta el sujeto. Presentando similitud con Bonus (2015) quien estudio el papel de la frustración como moderador de la conducta ingame especialmente en el progreso del jugador, indicando que existe una reducción significativa de la frustración y un crecimiento en el sentimiento de competitividad sin presentar relación alguna con la ira. También, Adachi y Willoughby (2016) expresaron que aquellos jóvenes que poseían mayores rasgos de ira con el tiempo han sido capaces de desarrollar una tendencia competitiva de jugar por diversión

Dentro de la recopilación de estudios se logra identificar cierta similitud al indicar que las modalidades de los videojuegos pueden estar involucrados en la conducta violenta, esto gracias al análisis de los tipos de videojuego donde se puede observar que los de tipo competitivo muestran mayores niveles de agresión por parte de los jugadores a diferencia de los cooperativos, al igual que la modalidad de multijugador donde se refleja menores niveles de agresión por parte del jugador (Jerabeck y Ferguson, 2013).

Asimismo, a modo de comentario sale a relucir que dentro de estas investigaciones se resalta que puede evidenciarse una conducta cooperativa, lo que significa que no solo las conductas violentas o agresivas son capaces de manifestarse en los videojuegos, ya que, gracias a la competición se pueden manifestar este tipo de conductas frente a la dinámica de los videojuegos.

Mientras que, en aquellos videojuegos que tiene como foco de interés las situaciones de violencia se explica que no existe una asociación directa causal entre aquellos videojuegos de violencia y el incremento de la conducta violenta

(Ferguson, 2008).

Respecto a los videojuegos prosociales, Greitemeyer y Mugge (2014) señalaron bajo un metaanálisis que los videojuegos prosociales son capaces de decrecer la agresión y aumentar la conducta social destacando como elementos fundamentales la cooperación y empatía.

Pese a ello, no existe algo que sea capaz de clarificar si realmente los videojuegos que se basan en la violencia puedan generar la conducta violenta. Sin embargo, esto no deja de lado que este tipo de videojuegos guardan relación con la conducta violenta, por tal motivo, es importante destacar que sigue existiendo una necesidad de esclarecer cual es el impacto de los videojuegos violentos sobre la conducta violenta.

Asimismo, surge el interés también de delimitar cuanto podría ser una inversión saludable de horas con respecto a los videojuegos, lo que resulta recomendable para futuras investigaciones, sobre todo cuando se habla de la niñez o incluso la adolescencia (García et al., 2018).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

La Investigación Aplicada tiene como finalidad generar un aporte a la sociedad más allá del conocimiento científico generado, lo que significa que busca generar un aporte práctico que conlleve a dar soluciones a los problemas evidenciados en el contexto de interés (DUOC OC, 2022). Se contempla el enfoque cualitativo porque se busca recolectar datos que pueden ayudar a comprender y explicar el proceso basado en la propia experiencia.

Se realizará una recopilación de material bibliográfico con el fin de tener sustentos que puedan ayudar a dar respuesta a los planteamientos y permitan sacar a relucir el panorama existente sobre la problemática de interés (Strauss y Corbin, 2002).

3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización

Adicción a los videojuegos Subcategorías Permisividad de los padres Rasgos de personalidad introvertida Catarsis

Categoría

Violencia en los adolescentes

Subcategorías

Aprendizaje por observación Sentido de competencia Tolerancia a la frustración

3.3. Escenario de estudio

Como escenario se consideró las bases de datos indexadas en las siguientes revistas: Redalyc, Dialnet, Semanticshillar, Psicothema y Scielo.

3.4. Participantes

Se consideraron 10 expertos quienes fueron entrevistados a través de un cuestionario validado. De igual forma se consideró un total de 9 estudios sistemáticos sobre la adicción a los videojuegos en adolescentes y su relación con la violencia.

Criterios de inclusión

Revisiones sistemáticas del año 2011 al 2021, que tengan como objeto de estudio a los adolescentes, estudios con diseño cualitativo y revistas indexadas.

Criterios de exclusión

Revisiones sistemáticas que no cuenten con bibliografía, estudios cuantitativos, revistas no indexadas, estudios donde los participantes sean adultos mas no adolescentes.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La entrevista es un recurso valioso y ventajoso porque permite explorar a profundidad la situación, obteniendo una información cualitativa mucho más nutricional que permite tener mayor comprensión de la situación para poder emitir material informativo sobre la problemática (Canales, 2006).

Las revisiones sistemáticas son procesos recopilatorios de información precisa que permiten indagar y conocer más sobre un tema a profundidad basado en hallazgos y explicaciones de autores con la finalidad de empaparse con el mayor conocimiento posible sobre un tema de interés para dar planteamientos sobre el tema que pueden dar pie a la continuación de investigaciones (Moreno et al., 2018).

3.6. Procedimientos

Se realizó un análisis de material bibliográfico para poder corroborar la existencia de una relación entre la adicción a los videojuegos y la violencia en adolescentes en investigaciones hechas entre el año 2011 y 2021, para ello se revisó revistas indexadas tales como Scielo, Redalyc, Dialnet, Psicothema y SemanticScholar.

3.7. Rigor científico

En el presente estudio se realizaron los siguientes procedimientos como respaldo al rigor científico utilizado:

Credibilidad: La información que se recopiló cuenta con la bibliografía necesaria para que se compruebe su credibilidad.

En el presente estudio se realizaron los siguientes procedimientos como respaldo al rigor

En el presente estudio se realizaron los siguientes procedimientos como respaldo al rigor científico utilizado:

Credibilidad: La información que se recopiló cuenta con la bibliografía necesaria para que se compruebe su credibilidad.

Auditabilidad: La información que se plasmó en el estudio ha sido calificado a través de diversos filtros por asesores con la experiencia correspondiente para asegurar su calidad.

Transferibilidad: La revisión sistemática que se ha realizado queda como un antecedente para futuras investigaciones de recopilación de material bibliográfico. De esta manera será un precedente para un aporte a otros investigadores.

Legitimidad: La información que se halló cuenta con todos los requisitos para que se compruebe su veracidad.

3.8. Método de análisis de la información

Debido a que el estudio se enfocó en realizar una revisión sistemática se optó por el uso del metaanálisis donde se realizaría la comparativa de estudios con la finalidad de identificar concordancia entre ellos sobre la variable adicción a videojuegos y su relación con la violencia. De igual forma, se consideró el análisis cualitativo de la perspectiva de los expertos para poder realizar una reflexión sobre la experiencia de ellos.

3.9. Aspectos éticos

Según el código de ética del psicólogo peruano se consideró puntos en la investigación los cuales respetan las indicaciones establecidas en el mismo. En la presente investigación se respetó la propiedad intelectual, no recurriendo al plagio ni al parafraseo indebido de la información. (Colegio de psicólogos del Perú, 2017). Así mismo se plasmó la transparencia de la investigación respetando el rigor científico a través de la discusión y resultados (Universidad César Vallejo, 2017).

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La presente investigación se desarrolló con el objetivo de evaluar los avances empíricos de revisiones sistemáticas que nos muestren que existe una relación entre la adicción a los videojuegos y la violencia en adolescentes. Esta problemática surgió aproximadamente desde los años 1970 hasta la actualidad. Sin embargo, las grandes compañías de videojuegos a nivel mundial se mostraron en desacuerdo con la decisión de catalogar este hábito virtual como un trastorno sustentándose en que los países latinoamericanos junto con el resto de las occidentales solo tenían entre el 1 y 10 % de personas que se veían afectadas a nivel psicológico con este hábito. (Pont, 2020).

Desde la perspectiva del investigador consideré que a pesar de que, en los últimos años según estudios, la población occidental solo estuvo afectada por esta actividad entre el 1 y 10 % no implica restarle la importancia merecedora debido a que este porcentaje demuestra que de todas maneras existen personas que no pueden controlar el deseo de jugar terminando por desarrollarse el trastorno.

En el estudio sistemático de Carmona (2021) cuyo objetivo fue el análisis comparativo con referencia a las diferentes investigaciones que han realizado los autores, dio como resultado estudios ejecutados rigurosamente en diferentes países, los cuales reflejaron una relación o correlación entre adicción a los videojuegos y agresividad demostró que en la generalidad hubo una relación y/o correlación positiva media considerable. Esta investigación refuta lo sustentado por Pont (2020) cuya investigación manifiesta que existe poco porcentaje de personas en occidente que padecen de un trastorno de adicción a los videojuegos.

Respecto al objetivo específico 1: Lograr identificar componentes de la violencia que se relacionan a la adicción a los videojuegos. Se encontró que la agresividad se relaciona directamente con la adicción a los videojuegos según la investigación de Carmona (2021). Así mismo Caceda (2020) en la revisión sistemática que investigó sobre las consecuencias provocadas por la adicción del videojuego, seleccionaron un total de 20 artículos que fueron extraídos de 6 bases de datos; los resultados expresaron que dentro de los efectos encontrados se observó el poco control comportamental y la aparición de conductas violentas.

Base de datos	Artículos
Repositorio Universidad Señor de Sipán	Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes: una revisión sistemática
La vanguardia	La Adicción a los videojuegos entre adolescentes.
Repositorio Universidad Privada del Norte	Consecuencias de la adicción a los videojuegos en los adolescentes de Hispanoamérica: una revisión sistemática de la literatura científica entre los años 2015 y 2020

Por ello, se destaca que la teoría de Bandura indica que el factor social es un componente indispensable que incluso puede estar relacionado a la conducta agresiva, esto bajo el fundamento de que la agresión puede entender como una respuesta social ante estímulos que no son de agrado (Anicama, 1996).

En las entrevistas los psicólogos coincidieron en que el aprendizaje por imitación es el causante de que los niños tengan conductas violentas o disruptivas que van agravándose sistemáticamente hasta la adolescencia. Mencionan que los estímulos aversivos o violentos son imitados por el niño adhiriéndose como parte de ellos con el transcurrir del tiempo. Asimismo, Happ et al., (2013) estudiaron los efectos de la violencia de jugar con héroes y antagonistas donde se refleja que, al adoptar el rol de héroe se supone una reducción de violencia en comparación a jugar el rol de antagonista o villano donde se incrementa la disposición de violencia, lo que bajo una historial difícil de vida se plantea una violencia justificada. Lo que se ve corroborado por Gao et al., (2017) quienes concluyeron que la violencia justificada es capaz de aumentar la violencia implícita en las funciones de los jugadores basado en sus roles. Mientras que en otros estudios se descubrió que el problema principal parte desde que los videojuegos no se limitan a mostrar la violencia ante un espectador pasivo, sino que exigen a la persona identificarse con el personaje y que se comporte como él quiera. Los usuarios terminan imitando la

conducta de los personajes elegidos. Es en este aspecto donde se puede determinar si el adolescente tiene ciertos rasgos de agresividad en su personalidad., se observa que la competencia emocional posee gran influencia en las conductas prosociales, indicando que, cuando se realiza el juego de soldado y terrorista se obtiene alto grado de moralidad e incluso empatía, indicando que según con quien se empatice se generará la predisposición a manifestar o no una conducta violenta (You et al., 2015).

Bases de datos	Artículos
Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking.	Superman or BAD Man? The effects of empathy and game character in violent video games.
Frontiers in Psychology	The influence of empathy and morality of violent video game characters on gamers' aggression.
Research gate	Impacto de los videojuegos violentos en las conductas sociales de los adolescentes: El papel mediador de la competencia emocional

Respecto al objetivo específico 1 también se consideró la existencia de teorías que han tratado de explicar el funcionamiento o causas de la violencia y variables relacionadas, potenciada con el uso desmesurado de los videojuegos que implican sangre y actos disruptivos. Una de las principales hipótesis es la de frustración y agresión, explicando que un bloqueo en el cumplimiento de una meta puede llevar a sentimientos negativos como la ira o la hostilidad, donde el sujeto quizá actúe agresivamente, viéndose más agravado cuando el fracaso o el bloqueo se da de manera impredecible. Esta teoría explica además las razones de jugar de forma competitiva y el incremento del riesgo de agresión, ya que el rival trata de impedir el cumplimiento de la meta (Berkowitz, 1962). Por lo tanto, la ira, la frustración, la hostilidad y el poco control del comportamiento vendrían a ser componentes de la violencia que se desarrollan en el contexto de la adicción a los

videojuegos.

Esta teoría nos ha servido para poder corroborar y explicar el motivo por el cual en la investigación de Carmona (2021) acerca del aumento de la agresividad en adolescentes que abusan del uso de los videojuegos. Aquí se mostró que la relación entre ambas variables fue positiva media considerable. Esto nos plasmó que efectivamente existe un efecto negativo en el control de los impulsos y la ira en los usuarios de esta modalidad virtual.

Base de datos	Artículos
Repositorio de la universidad Señor de Sipán	Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes: una revisión sistemática
APA PSYCNET	Agresión: Un análisis psicológico social

El objetivo específico 2 de la presente revisión sistemática fue lograr identificar en que género existe mayor predisposición a padecer de adicción a los videojuegos. Es por ello por lo que en una revisión sistemática conformada por 25 artículos científicos a partir de una población de 40 artículos. Los resultados mostraron que el género en el que existe mayor predisposición a desarrollarse la adicción a los videojuegos es el masculino. En esta revisión sistemática también se obtuvieron hallazgos para el objetivo específico 3, el cual fue lograr identificar si la permisividad de los padres influye en la adicción a los videojuegos. Aquí se demostró que la permisividad de los progenitores es un factor de riesgo para que se desencadene este trastorno en un adolescente, es por ello por lo que la prevención debe realizarse en la infancia, generando una confianza a través de la comunicación según los psicólogos entrevistados. Se concluyó finalmente que cuando los padres son permisivos en el hogar, no brindan la supervisión necesaria y cuando los hijos suelen ser introvertidos hay mayor predisposición a generar una adicción a los videojuegos provocando consecuencias tales como ansiedad, estrés y depresión siendo los hombres el género que más se predispone a padecer este tipo de ludopatía. (Dávila y García, 2021).

En la investigación de Rojas, Polanco y Navarro (2022) se realizó una recopilación de material bibliográfico en revistas como Scopus, entre los años 2014 y 2018, sobre el trastorno de adicción a los videojuegos en adolescentes. Este estudio también nos demuestra que las víctimas de este trastorno suelen ser generalmente hombres, ocupan muchas horas del día durante la semana a jugar, manifestando una serie de síntomas en su comportamiento a nivel emocional y cognitivo. En el cerebro suelen presentarse afecciones como una elevación y disminución en la activación de ciertas áreas. La impulsividad se considera un factor de riesgo. Sin embargo, el compromiso con lo académico y el control de los padres se consideran factores protectores.

La teoría que nos ayudó a corroborar la importancia de la supervisión parental y de cómo afecta la cantidad de horas en el desarrollo de una adicción es el fundamento de que los videojuegos que implican cierto grado de competencia por el estrés generado esta provoca una activación emocional. Por ello, existe una necesidad científica de querer investigar cómo es que los videojuegos pueden emplearse o ser un hábito saludable tanto en la niñez como la adolescencia es de suma importancia (García et al., 2018).

A nivel internacional también se halló material bibliográfico en diferentes países entre ellos España, donde se mostró que los “gamers” o jugadores invierten un tiempo aproximado de 7 horas a la semana, según lo manifestado por la Asociación Española de Videojuegos (2021) bajo su informe del 2019 donde expresaba que los países europeos tienen una mayor inversión de tiempo que se aproxima incluso hasta las 11 horas como es el caso de Reino Unido. En una revisión sistemática realizada en el mismo país a través de las revistas EBSCO Y HINARI se llegó a la conclusión de que la presencia parental fue importante para el control de este tipo de adicción, es por ello por lo que la prevención se enfocó mucho en la supervisión de lo que hacen los hijos en casa. (Lancheros et al., 2014).

Este estudio encontrado también demuestra que la supervisión parental es importante para prevenir la adicción a los videojuegos junto con sus componentes de violencia

Base de datos	Artículos
Repositorio Universidad César Vallejo	Adicción a los videojuegos en adolescentes: Una revisión sistemática.
Revista Psicología Aplicada deporte y ejercicio.	Cognitive, psychological, and personal benefits of the use of video games and e- sports: a review
Repositorio Revista colombiana de psicología	Game (not) Over: una revisión sistemática del trastorno de los videojuegos en adolescentes
Dialnet	Videojuegos y adicción en niños – adolescentes: una revisión sistemática.
AEVI	La industria del videojuego en España en 2021.

En las entrevistas con los psicólogos experimentados en tratar este tipo de adicción llegaron a manifestar a través de sus respuestas en la dimensión de permisividad de los padres, que los límites y la figura de autoridad son esenciales para que el menor vaya desarrollando capacidades de autocontrol y lograr que tenga una conducta adecuada tanto en el núcleo familiar como en la sociedad.

Es prescindible el papel que los padres transmiten hacia sus hijos en edades tempranas, al ser una etapa muy vulnerable pueden desencadenarse conductas adictivas y dañinas. Los profesionales coincidieron en que establecer una figura de autoridad después de desarrollado el trastorno sería una desventaja. Sin embargo, consideraron que la reflexión, el diálogo y la prevención en edades que anteceden a la adolescencia evitarían el desarrollo de una adicción. Además, mencionaron que a pesar de que la figura de autoridad de los padres quede desdibujada en el transcurso de la adicción, se pueden generar cambios al intentar establecer límites.

V. CONCLUSIONES

1. La evidencia empírica confirma que si se presenta la relación entre la adicción a los videojuegos y la violencia en los adolescentes.
2. Como componentes de la violencia involucrados se expresan los rasgos de agresividad de la personalidad como las competencias emocionales que pueda poseer el sujeto.
3. Se confirma que el género masculino presenta mayor predisposición a la adicción a los videojuegos.
4. Se determinó que la permisividad de los padres se considera un factor de riesgo porque puede ayudar a consolidar o manifestar la adicción hacia los videojuegos como otros tipos de adicciones.

VI. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los futuros investigadores realizar una revisión sistemática sobre los instrumentos que midan la adicción a los videojuegos con la finalidad de identificar cual es el instrumento más idóneo para medir la variable.
- Se sugiere para nuevos investigadores desarrollar un estudio experimental con grupos de control con la finalidad de determinar que enfoque de intervención presenta mejores resultados con respecto al desarrollo y manejo de las competencias emocionales.
- Se sugiere a los nuevos investigadores el desarrollo de una investigación comparativa bajo las características sociodemográficas con la finalidad de determinar que género presenta mayor predisposición a la adicción a los videojuegos según el contexto peruano.
- Se recomienda al personal de salud desarrollar una propuesta de escuela para padres bajo el enfoque de estilos parentales con la finalidad.

REFERENCIAS

- Adachi, P., Willoughby, T. (2016). The longitudinal association between competitive video game play and aggression among adolescents and Young adults. *Child Development*, 87. <https://srcd.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/cdev.12556>
- Anicama, J. (1996). Construcción y Normalización de la Escala Conductual de Evaluación de los Desórdenes Emocionales: API. Monografía CIPMOC. Lima.
- Arroyo, D. (2019, 26 de mayo). La OMS hace oficial la adicción a los videojuegos como trastorno mental. *MeriStation*. https://as.com/meristation/2019/05/26/noticias/1558879918_863987.html
- Asociación Española de Videojuegos. [AEVI]. (2021). La industria del videojuego en España en 2021. http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI_Anuario_2021_FINAL.pdf
- Berkowitz, L. (1962). *Aggression: A social psychological analysis*. New York: McGraw-Hill.
- Bonus, J., Peebles, A. y Riddle, K. (2015). The influence of violent video game enjoyment on hostile attributions. *Computers in Human Behavior*. 52, 472–483. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.05.044>.
- Canales Cerón, M. (2006). *Metodologías de Investigación Social* (Primera ed.). Santiago, Chile: Lom Ediciones.
- Moreno, G., Muñoz, M., Cuellar, M., Domancic, S., y Villanueva, J. (2018). Revisiones Sistemáticas: definición y nociones básicas. *Revista Clínica de periodoncia, implantología y rehabilitación oral*, 11(3). https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-01072018000300184
- Carmona, F. (2021). Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes: una revisión sistemática. [Tesis para el título de licenciado en Psicología, Universidad Señor de Sipán]. <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/8656/Mendoza%20Carmona%20Franco%20Andree.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Caceda, E. (2020). Consecuencias de la adicción a los videojuegos en los adolescentes de Hispanoamérica: una revisión sistemática de la literatura científica entre los años 2015 y 2020. [Tesis para el título de bachiller en Psicología, Universidad Privada del Norte].

<https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/27022/San%20Miguel%20Caceda%2c%20Erick.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chirinos, W. (2019). La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad. [Tesis para el título de bachiller en Arte y Diseño Empresarial, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/195674c5-5a8b-4b97-99b0-2eb571fae699/content>

Colegio de Psicólogos del Perú. (2017, 21 de diciembre). *Código de ética y deontológico. Adaptado al Estatuto Nacional y a la Ley N° 30702 del 21 de diciembre de 2017.* https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf

Dámaso-Flores, J., y Serpa-Barrientos, A. (2022). Modelo explicativo del rendimiento académico asociado a estilos de crianza, agresión y resentimiento en adolescentes peruanos. *Revista Iberoamericana de diagnóstico y evaluación psicológica*, 1(62). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8428543>

Dávila, R., García, M. (2021). Adicción a los videojuegos en adolescentes: Una revisión sistemática. [Tesis para el título de licenciada en Psicología, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69556/D%c3%a1vila_DRM-Garc%c3%ada_ZMC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Dávila, R., y García, M. (2021). Adicción a los videojuegos en adolescentes: Una revisión sistemática. [Tesis para el título de licenciada en Psicología, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69556/D%c3%a1vila_DRM-Garc%c3%ada_ZMC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Deci, E., y Ryan, R. (2009). The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry: An International Journal for the Advancement of Psychological Theory*, 11. https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/S15327965PLI1104_01

Delgado, P. (2019, 9 de diciembre). *La teoría del aprendizaje social: ¿qué es y cómo surgió?* <https://observatorio.tec.mx/edu-news/teoria-del-aprendizaje-social>

DuocUC. (2022, 13 octubre). *Investigación aplicada.* <https://bibliotecas.duoc.cl/investigacion-aplicada/definicion-proposito-investigacion-aplicada#:~:text=La%20Investigaci%C3%B3n%20Aplicada%20tiene%20por,del%20desarrollo%20cultural%20y%20cient%C3%ADfico.>

- Ferguson, C. (2007). Evidencia del sesgo de publicación en la literatura sobre los efectos de la violencia en los videojuegos: una revisión meta analítica. *Agresión and Violent Behavior*, 12(4), 470-482.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1359178907000055?%20via%3Dihub>
- Fernández, P. y Reyes, S. (2020). Conductas agresivas en adolescentes Gamer y deportistas en deportes de cooperación – oposición a nivel internacional: una revisión sistemática. [Tesis para el título profesional de licenciada en Psicología, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/65178/Fernandez_MPG-Reyes-CSM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Figuroa, G. (2014). Freud, Breuer y Aristóteles: catarsis y el descubrimiento del Edipo. *Revista Chilena de neuropsiquiatría*, 52(4), 264-273.
<https://www.redalyc.org/pdf/3315/331533054004.pdf>
- Gao, X., Weng, L., Zhou, Y. y Yu, H. (2017). The influence of empathy and morality of violent video game characters on gamers' aggression. *Frontiers in Psychology*, 8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01863>
- García, A., Jiménez, M., Teruel, B., y Suárez, A. (2018). Cognitive, psychological, and personal benefits of the use of video games and e- sports: a review. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 3(2), 1-14.
<https://www.revistapsicologiaaplicadadeporteyejercicio.org/art/rpadef2018a15>
- García-Allen, J. (2015, 7 de julio). Catarsis: el proceso de liberación emocional. *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/psicologia/catarsis-liberacion-emocional>
- Gentile, D. A. (2013). Catharsis and media violence: A conceptual analysis. *Societies*. 3, 491-510. <https://doi.org/10.3390/soc3040491>
- Greitemeyer, T. y Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes a metaanalytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and Social Psychology Bulletin*. 40, 578-589.
<https://doi.org/10.1177/0146167213520459>
- Gómez, M. (2020). Programa de intervención para la adicción al juego en adolescentes y jóvenes. [Trabajo de Fin de Máster, Centro Universitario Cardenal Cisneros].
https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/43507/TFM_Manche%3%B1o_Gomez_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Happ, C., Melzer, A. y Steffgen, G. (2013). Superman or BAD Man? The effects of empathy and game character in violent video games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 16, 774-778.
- Jiménez, M. (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. *Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 4(1). 1-12.
<https://www.revistapsicologiaaplicadadeporteyejercicio.org/art/rpadef2019a2>
- Jerabeck, J., Ferguson, C. (2013). La influencia de los videojuegos violentos solitarios y cooperativos en el comportamiento agresivo y prosocial. *Computadores en el comportamiento humano*, 29(6).
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563213002264?%20via%3Dihub>
- Lancheros, M., Amaya, M., Baquero, L. (2014). Videojuegos y adicción en niños – adolescentes: una revisión sistemática. *Revista de TOG*, 11(20).
[Videojuegos y adicción en niños - adolescentes: una revisión sistemática - Dialnet \(unirioja.es\)](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5044444)
- Ledo, A., Gándara, J., García, I., y Gordo, R. (2015). Videojuegos y Salud mental: de la adicción a la rehabilitación. *Med Psicosom*, (117).
- Marco, C., y Chóliz, M. (2014). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de Psicología*, 30(1).
https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0212-97282014000100005
- Mendoza, F., y Pérez, Z. (2022). Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes: una revisión sistemática. [Tesis para el título de licenciado en psicología, Universidad Señor de Sipán].
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/10185/Mendoza%20Carmona%20Franco%20%26%20P%c3%a9rez%20Minga%20Zulmy.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Meléndez, C., y Sánchez, L. (2021). Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes: una revisión sistemática. [Tesis para el título de licenciado en Psicología, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/65195/Mel%c3%a9ndez_PCA-S%c3%a1nchez_PLLC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Moller, I. y Krahe, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis. *Aggressive Behavior*. 35, 75-89. doi:10.1002/ab.20290.

- Moral, E., y Rodríguez, C. (2020). Revisión sistemática de investigaciones sobre videojuegos bélicos (2010-2020). *Revista de Humanidades*, 42, 205-228. <https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/62111/27570-Texto%20del%20art%C3%ADculo-74276-1-10-20210503.pdf?sequence=1>
- Moncada, J., y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (21), 43-49. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3827415>
- Organización Mundial de la Salud. (2002). Informe mundial sobre la violencia y la salud: resumen. Organización Panamericana de la Salud para la Organización Mundial de la Salud. http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/43431/9275324220_spa.pdf;jsessionid=6D19587DC97B6E2C564FDD989EF35C10?sequence=1
- Ojeda-Martínez, R., Becerill, M., y Vargas, L. (2018). La importancia del aprendizaje social y su papel en la evolución de la cultura. *Revista Argentina de Antropología Biológica*, 20(2). <https://www.redalyc.org/journal/3822/382255488007/382255488007.pdf>
- Otoya, L., Ramírez, Y. (2016). Uso de videojuegos de internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes. Primer año de secundaria. Institución educativa San Juan – Trujillo 2014. [Tesis para el título de Obstetra, Universidad Privada Antenor Orrego]. [http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/1944/1/RE_OBST_LESLIE.OTOYA_YANETTI.RAMIREZ_VIDEOJUEGOS.INTERNET.VIOLENCIA.EN%20ADOLESCENTES DATOST046_73518161T%20-%2047565753T.PDF](http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/1944/1/RE_OBST_LESLIE.OTOYA_YANETTI.RAMIREZ_VIDEOJUEGOS.INTERNET.VIOLENCIA.EN%20ADOLESCENTES_DATOST046_73518161T%20-%2047565753T.PDF)
- Pont, E. (2020, 22 de agosto). La adicción a los videojuegos entre los adolescentes. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20200519/481153978057/adiccion-videojuegos-transtorno-oms-adolescentes.html>
- Trabucchi, M. (2019, 8 de octubre). Hombre son más adictos a los videojuegos que las mujeres, según la ciencia. *Revista GQ*. <https://www.revistagq.com/noticias/articulo/hombres-mas-adictos-a-los-videojuegos-que-las-mujeres-segun-la-ciencia#:~:text=Videojuegos%20y%20ludopat%C3%ADa%3A%20un%20fen%C3%B3meno,entre%2012%20y%2016%20a%C3%B1os.>
- Rodríguez, M., García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(62).

https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412021000200017

- Rodríguez, M. (2020). Análisis de los tipos del comportamiento tóxico en jugadores del videojuego League of Legends entre los años 2010-2019: una revisión sistemática de la literatura científica. [Tesis para el título de bachiller en Psicología, Universidad Privada del Norte]. <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/25587/Examen%20Final%20-%20Revisi%c3%b3n%20Sistem%c3%a1tica%20-%20Michael%20Rodr%c3%adguez%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rojas-Jara, C., Polanco-Carrasco, R., y Navarro, R. (2022). Game (not) Over: una revisión sistemática del trastorno de los videojuegos en adolescentes. *Revista Colombiana de Psicología*, 31(2). <https://revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/view/90741>
- Salazar-Ayala, C., y Gastélum-Cuadras, G. (2020). Teoría de la autodeterminación en el contexto de educación física: una revisión sistemática. *Retos*, 38. 838-844
- Sandoval-Obando, E. (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente? *Pensamiento Psicológico*, 18(1). <https://www.redalyc.org/journal/801/80164345010/80164345010.pdf>
- Strauss, A. L. & Corbin, J. (2002). Bases de la investigación cualitativa: técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundada (1. ed.). Editorial Universidad de Antioquia.
- Stover, J., Bruno, F., Uriel, F., y Fernández, M. (2017). Teoría de la Autodeterminación: una revisión teórica. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 14(2), 105-115. <https://www.redalyc.org/pdf/4835/483555396010.pdf>
- Universidad César Vallejo. (2017, 23 de mayo). Resolución de consejo universitario N° 0126-2017/UCV. <https://www.ucv.edu.pe/wp-content/uploads/2020/09/C%C3%93DIGO-DE-%C3%89TICA-1.pdf>
- You, S., Kim, E., No, U. (2014). Impacto de los videojuegos violentos en las conductas sociales de los adolescentes: El papel mediador de la competencia emocional. *Psicología Escolar Internacional*, 36(1), 94-111. https://www.researchgate.net/publication/273302226_Impact_of_violent_video_games_on_the_social_behaviors_of_adolescents_The_mediating_role_of_emotional_competence
- Zheng, J., y Zhang, Q. (2016). Efecto de cebado de la violencia de los juegos de computadora en los niveles de agresión de los niños. *Comportamiento social y personalidad: una revista internacional*, 44(10),

1747-1759.

<https://www.ingentaconnect.com/content/sbp/sbp/2016/00000044/00000010/art00013;jsessionid=1spur44klep6o.x-ic-live-01>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA SOBRE PROGRAMA DE INTERVENCIÓN PSICOLÓGICA EN ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES							
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	CATEGORÍAS	ESCENARIO	ESTUDIO	CRITERIOS DE SELECCIÓN	METODOLOGÍA	INSTRUMENTOS
<p>¿Cuáles son los alcances empíricos en adicción a los videojuegos y la violencia en adolescentes en una revisión sistemática 2011-2021?</p>	<p>Objetivo General: Evaluar los alcances empíricos que evidencian la relación de la adicción a los videojuegos y la violencia en adolescentes en una revisión sistemática 2011-2021</p> <p>Objetivos Específicos:</p>	<p>Adicción a los videojuegos</p> <p>Subcategorías: permisividad de los padres.</p> <p>Rasgos de personalidad adintroversión en los adolescentes</p>	<p>Se realizó la búsqueda de bibliografía en plataformas de Dialnet, Scielo, PsycInfo y PsycFirst.</p>	<p>El estudio se realizó a través de la búsqueda de material bibliográfico sobre adicción a los videojuegos en adolescentes en los cuales se analizaron los</p>	<p>Se consideraron estudios de adolescentes entre los 15 y 20 años en investigaciones del 2011-2021.</p>	<p>Método Descriptivo</p> <p>Tipo Rev. sistemática</p> <p>Diseño Enfoque Cualitativo</p>	<p>Revista Scielo, Redalyc, repositorio UCV, UPAO Y UPN</p> <p>Entrevista a 10 especialistas (cuestionario sobre adicción a los videojuegos y su relación con la violencia)</p>

	<p>- Lograr identificar componentes de la violencia que se relacionan a la adicción a los videojuegos.</p> <p>- Lograr identificar en que género existe mayor predisposición a padecer de adicción a los videojuegos.</p> <p>- Lograr identificar si la permisividad de los padres influye en la adicción a los videojuegos.</p>	<p>Violencia en los adolescentes</p> <p>Subcategorías: Aprendizaje por observación</p> <p>Sentido de competencia.</p>		resultados.			
--	--	---	--	-------------	--	--	--

Anexo 2: Matriz de categorización

<p>Título: Adicción a los Videojuegos y Violencia en Adolescentes una revisión sistemática 2011-2021</p> <p>Autor: Luis Eduardo Quiroz Guzmán</p> <p>Línea de investigación: Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria</p>				
Formulación del problema	Objetivos	Categorización	Subcategorías	Palabras clave
<p>¿Existe relación entre la adicción a los videojuegos y la violencia en adolescentes ?</p>	<p>Objetivo General: Evaluar los alcances empíricos que evidencian la relación de la adicción a los videos juegos y la violencia en adolescentes una revisión sistemática 2011-2021. Objetivos Específicos: Lograr identificar componentes de la violencia que se relacionan a la adicción a los videojuegos. Lograr identificar en que género existe mayor predisposición a adicción a los videojuegos.</p>	Adicción a los videojuegos	Permisividad de los padres	Supervisión, incomunicación,
			Rasgos de personalidad introvertida	Timidez, aislamiento, introversión
			Catarsis	Estrés, desahogo, emociones
		Violencia	Aprendizaje por observación	Padres, imitación, infancia, agresividad
			Sentido de competencia	Agresividad, ganar, frustración, ira

	Lograr identificar si la permisividad de videojuegos.		Tolerancia a la frustración	Ira, derrota, emociones
--	---	--	-----------------------------	-------------------------

Anexo 3: Instrumento de recolección de información

Cuestionario sobre Adicción a los Videojuegos y Violencia en Adolescentes una revisión sistemática 2011-2021

Categoría 1: Adicción a los videojuegos

Subcategoría 1: Permisividad de los padres

1. Según su experiencia: ¿Cómo cree que afecta la permisividad de los padres al desarrollo de la adicción a los videojuegos en adolescentes
2. ¿Considera que la supervisión de los padres es primordial para evitar este tipo de adicciones?
3. ¿Cree que establecer autoridad cuando ya se ha desarrollado la adicción logre eliminar el problema?

Subcategoría 2: Rasgos de personalidad introvertida

1. ¿Cree que los adolescentes introvertidos son más propensos a desarrollar este tipo de adicción?
2. ¿Considera que los adolescentes introvertidos tienen mayor dificultad en superar la adicción a los videojuegos que los extrovertidos?
3. ¿Cómo cree que este tipo de adicción afecta al desarrollo de la socialización en un adolescente introvertido?

Subcategoría 3: Catarsis

1. ¿Considera que jugar videojuegos violentos sirve como un desahogo para los adolescentes con tendencia agresiva?

Categoría 2: Violencia en los adolescentes

Subcategoría 1: Aprendizaje por observación

1. ¿Considera que la violencia se puede aprender por observación durante la infancia?
2. ¿Cree que la violencia se puede desaprender y reaprender un nuevo paradigma saludable?

Subcategoría 2: Sentido de competencia

1. ¿Considera que los adolescentes con rasgos de personalidad competitiva tienen mayor tendencia a ser violentos cuando participan en videojuegos?
2. ¿Considera que el deseo de ganar en los adolescentes los puede conllevar a la agresión así mantengan lazos de amistad?

Subcategoría 2: Tolerancia a la frustración

- 1 ¿Cree usted que la mayoría de los adolescentes con baja tolerancia a la frustración pueden llegar a agredir a las personas de su entorno?

Anexo 4: Matriz de triangulación de los expertos de la variable adicción a los videojuegos

Pregunta	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10
Categoría	Adicción a los videojuegos									
Subcategoría	Permisividad de los padres									
¿Cómo cree que afecta la permisividad de los padres al desarrollo o la adicción a los videojuegos en	Los límites en adolescentes son esenciales para que puedan comprender su función y rol dentro de núcleo familiar. Además, permite al adolescente desarrollarse en distintas actividades que le ayudarán potenciar sus habilidades y destrezas. Por tal motivo ser permisivo	La permisividad de los padres permite que los adolescentes no cuenten con horarios ni límites establecidos para hacer uso de los videojuegos, lo cual, a	Los adolescentes pueden pasar mucho tiempo inmersos en los videojuegos y eso hace que se inhiban sus habilidades sociales	Se afecta el vínculo parental, la ausencia de respeto hacia la autoridad (padres).	Estimula la adicción, ya que no ponen límites	La permisividad y la falta de supervisión genera una falta de autoco	En que sea manipulado, agresivo o más introvertido.	Afecta directamente porque provoca el adolescente no tenga límites en el cumplimiento de sus deseos, los cuales necesitan	La falta de límites en las actividades cotidianas del hogar, el no establecimiento de normas facilitan a que el adolescente pueda llegar a pasar numerosas horas ante los videojuegos u otros medios tecnológicos, creand un	Los adolescentes podrían desarrollar vicios debido a que la autoridad parental no está presente y llenan ese vacío con los videojuegos.

<p>adolescentes? adolescentes</p>	<p>con el adolescente generará una falta de orden y disciplina sin tener un focus de control interno y sepa autorregularse ante estímulos como los videos juegos.</p>	<p>la larga termina desencadenan do a un adicción</p>				<p>favorez can la adicción a los videojuegos o cualquier otra adicción</p>	<p>todos traen consecuencias beneficiosas debido a su inexperiencia.</p>	<p>o adicción.</p>	
---------------------------------------	---	---	--	--	--	--	--	------------------------	--

Convergencia	Todos los profesionales entrevistados están de acuerdo en que la permisividad de los padres afecta directamente al desarrollo de la adicción de los videojuegos										
Divergencia	No hay divergencias										
Interpretación	La adicción a los videojuegos se desarrolla por la permisividad de los padres, reduciendo la imagen de autoridad de ellos, además genera que los adolescentes no tengan un límite de horas utilizando los videojuegos.										
¿Considera que la supervisión de los padres es primordial para evitar este tipo de adicciones?	El control parental es una facultad en el progenitor que le permitirá guiar al adolescente a cumplir sus metas y objetivos por ende es esencial que exista la supervisión de los padres.	Sí, ya que es el adolescente cuando más se necesita el acompañamiento y guía de los padres para evitar caer en los	Es importante que los adolescentes establezcan límites claros.	Efectivamente, los padres deben supervisar que las aplicaciones frecuentes sean utilizadas por sus hijos, así como también las	Sí, porque previene que los adolescentes pasen demasiadas horas realizando esta actividad, la	Es primordial porque esta adicción se genera era de edad tempranas, por tal motivo el	Sí, porque esta adicción depende de los adolescentes cuando más se necesita el acompañamiento y guía de los padres para evitar caer en los	Sí, de esta manera se evitará el exceso de horas de videojuegos. Además, a través de la supervi	La supervisión de los padres es primordial para el buen uso de los videojuegos, además de la correcta información brindada por parte de los medios.	Sí, los padres deben tener conocimiento de lo que sus hijos hacen en internet y controlar los tiempos.	

		excesos.		person as con las q ue convers an.	cual pu ede generar una adicción .	rol de los progeni tores es más prescind ible	Ade más, los padre s podrá n decidir si el juego es adecua do o no para su hijo.	sión se v a estable ciend o una figura de autorid ad necesaria en esta etapa de formaci ón.		
Convergencia	Todos los entrevistados están de acuerdo en que la supervisión es fundamental para prevenir la adicción a los videojuegos en los adolescentes.									
Divergencia	No hay divergencias									
Interpretación	La supervisión de los padres es primordial para que estén pendientes de qué tipo de videojuegos frecuentan sus hijos, además de las personas que conocen a través de estos aplicativos. Así mismo esto implica desde temprana edad una manera de evitar el exceso de horas realizando este hábito.									

<p>¿Cree que establecer autoridad cuando ya se ha desarrollado la adicción logrará eliminar el problema?</p>	<p>Ni antes ni después, de ninguna manera ser autoritario va a permitir que el adolescente comprenda la dificultad o el problema que está atravesado, se encontrará más efectividad usando una disciplina positiva, creando espacios de dialogo y reflexión, haciendo que el mismo adolescente cuestione sus</p>	<p>No, ya que lo primordial es la prevención.</p>	<p>No lo elimina porque finalmente la responsabilidad es del adolescente, pero la premisa de la autoridad debe ser clara para que</p>	<p>Sí, pueden establecerse normas de convivencia, las cuales es deben perdurar.</p>	<p>No, porque los adolescentes no respetarán las normas establecidas debido a que desde el principio no se establecieron límites.</p>	<p>Es difícil generarlos después de desarrollarse la adicción, pero no imposible porque generar cambios</p>	<p>No, porque el problema ya está vinculado en el menor, convirtiéndose en adicción</p>	<p>No, la autoridad debe establecerse desde la infancia. Sin embargo, si se bien realizar estrategias para controlar al adolescente y mantener firmeza en el cumplimiento.</p>	<p>Para abordar una problemática de adicción se necesitan la ayuda de un profesional capacitado, la red de apoyo (padres, docentes, etc.) y la correcta elaboración de un plan de intervención.</p>	<p>Sí, con normas bien estructuradas en el hogar y tratamiento con un profesional de la salud.</p>
--	--	---	---	---	---	---	---	--	---	--

	propias acciones y hacía donde se encamina en base a sus conductas.		ste tome conciencia.							
Convergencia	No hay convergencia									
Divergencia	No todos están de acuerdo en que la autoridad establecida cuando ya se haya desarrollado la adicción elimine el problema.									
Interpretación	Algunos entrevistados afirman que lo importante es la prevención mas no establecer autoridad cuando ya este el problema presente. Sin embargo, otros dicen que de todas maneras establecer normas y acercarse al adolescente con un dialogo firme que conlleve a la reflexión ayudará a eliminar el problema.									
Subcategoría	Rasgos de personalidad introvertida									
¿Cree que los adolescentes introvertidos	Los rasgos de personalidad solo exponen y ponen en evidencia	No, considero que, si bien el	Sí, porque lo ven como su	Sí. Porque al no tener	Si, al no tener un deseo de	Es posible según los	Si, ya que al nivel social	No necesariamente, dependen	Se podría creer que los adolescentes que no	Probablemente ya que les es más sencillo

s son más propensos a desarrollar este	factores influyentes. Sin embargo, se tiene que analizar la	factor de la personalidad puede influir,	única manera de interactuar.	necesidad de socializar constantemente	socializarse pueden enfrentarse en	factores de riesgo que disponga,	izarse internan en	de del contexto y	cuentan con un nivel adecuado de habilidades	socializar por redes sociales que en persona.
--	---	--	------------------------------	--	------------------------------------	----------------------------------	--------------------	-------------------	--	---

<p>tipo de adicción?</p>	<p>dinámica familiar, la estructura, las creencias, el espectro en su totalidad de la personalidad del adolescente.</p>	<p>no es del todo decisivo.</p>		<p>nte s e refugia n en los videoju egos, ensimis mán dose c on estos.</p>	<p>estos hábitos que n o necesita n dela interacci ón cara a cara.</p>	<p>ya sea por el acces o a los disposit ivos y la poca superv isión</p>	<p>peque ñas adicci ones en e ste caso los videoj uego s.</p>	<p>de cómo se la relació n con sus padres.</p>	<p>sociales son más propensos al uso de videojuegos por evitar la interacción con otr os adolescente s, sin embargo, por la popularidad o pertenencia a un grupo, pueden conllevar a la creación d e adicción,</p>	
--------------------------	---	---------------------------------	--	--	--	---	---	--	--	--

									o com menciono, po r presión y/ o pertenencia social.	
Converge ncia	No hay convergencia									
Divergen cia	No todos los entrevistados están de acuerdo en que los adolescentes con rasgos de personalidad introvertida son propensos a desarrollar la adicción a los videojuegos.									
Interpretac ión	Algunos de los entrevistados mencionan que los rasgos de personalidad introvertida en los adolescentes los predispone al desarrollo de la adicción debido a que no tienen necesidad de socializar ni pertenecer a grupos sociales, lo que los vuelve vulnerables a sentir comodidad en el mundo virtual, el cual se caracteriza por la interacción virtual. Sin embargo, otros profesionales afirman que depende el contexto familiar.									
¿Consid era que los adolesce ntes introverti	Realmente esto dependerá, del pronóstico, indagar las redes de apoyo y la consciencia	No, la dificulta d para superar una	Sí, porqu e no tiene n una red	Sí, puesto que lo consid eran	Si, los adoles centes extrovert idos suelen	La dificult ad de la adicci ón	Sí, porqu e cuand o ya hay	Si es que han caído en	Considero que no depende tanto de la extra o introversión	Sí, debido a que su único medio de socializaci ón es on-

dos tienen mayor dificultad en superar la adicción a los videojuego s que	d el adolescente respecto a la adicción.	adicción es la misma.	de apoyo que los respa lde.	su "mundo ". Se enfrasc an en ese context o no	tener círculo s sociale s amplio s que les pueden	depen de del tipo de situaci ón familiar por	u na adicci ón en un introv ertid o se rá mucho	este tipo de adicció n, lo más proba ble es que al no	, si no de otros rasgos de la personalida d.	line.
---	---	-----------------------------	--	---	---	---	--	---	---	-------

<p>los extroverti dos?</p>				<p>permi éndol es desarr ollar sus habilid ades sociale s.</p>	<p>permi tir enco ntrar otras activid ades de ocio.</p>	<p>la que este experim enta ndo</p>	<p>más difícil sacar o de ese proble ma ya q ue tiene que apren der a sociali zar, en cambi o para u n extrov ertid o quizá le</p>	<p>tener el interés por las relacio nes sociale s, utilicen este hábito para distrae rse. Si no hay control puede n desarr ollar la adicció n.</p>		
------------------------------------	--	--	--	--	---	---	--	--	--	--

							<p>cueste , pero n o tanto como al introve rtid o</p>			
Converge ncia	No hay convergencia									
Divergen cia	No todos los profesionales entrevistados están de acuerdo en que los adolescentes con rasgos de personalidad introvertida tienen mayor dificultad que los extrovertidos en superar esta adicción a los videojuegos.									
Interpretac ión	Algunos profesionales dicen que depende del pronóstico o la severidad de la adicción y la situación familiar por la que está pasando el adolescente. Por otro lado, el resto de las profesionales mencionan que la carencia de redes de apoyo y el desinterés por el desarrollo de habilidades sociales son factores de riesgo que dificultan superar la adicción a los videojuegos.									

¿Cómo cree que este tipo de adicción afecta al desarrollo de la socialización en un	Tanto introvertido como extrovertido la dificultad para alcanzar su potencial para su desarrollo se verán afectados. Debido a que estaríamos frente a un	Este tipo de adicción desencana aislamiento en la persona que la padece, lo	Su socialización se volverá nula porque pasará mucho	Facilidad para ser víctima de bullying, facilidad para aceptar	Genera que tengan pocos amigos, hablen poco, duerman poco,	Le genera una distorsión social, porque se limita a	Porque se cierra en su mundo, y su único amigo y medio de	El introvertido no tiene interés en integrarse,	Si hablamos de la parte social del adolescente, el no contar con recursos como habilidades sociales adecuadas,	Si hablamos de socialización de manera presencial, el menor no se relacionará tan sencillamente;
---	--	---	--	--	--	---	---	---	--	--

adolescente introvertido?	adolescente que atraviesa por una adicción, sea el caso, a los videojuegos. Sin embargo, el adolescente que es introvertido presentará probablemente una mayor dificultad para socializar en su totalidad, afectado de esta manera otras áreas de su desarrollo.	cual dificulta la socialización con el entorno.	tiempo inmerso en los videojuegos y si mantienen interacción con gente real.	propuestas indebidas por parte de su círculo social.	vuelvan más ansiosos y aislados	desarrollar sus habilidades sociales sin la interacción física, lo que le impide no poder socializar en la vida real	interacción por así decirlo vendrán a ser "Los Videojuegos". Al no sentir esa necesidad de interactuar cara a cara, para ellos	por lo tanto, una adicción de este tipo volverá más marcados estos rasgos.	habilidades interpersonales entre otros, y la adicción pueden incrementar la falta de desarrollo de estas.	podría ser víctima de acoso, bullying u otros tipos de agresión. Si nos referimos a una socialización virtual, le será más sencillo puesto que en internet cualquiera puede ser quién desee. Sin embargo, si en persona es víctima de
---------------------------	--	---	--	--	---------------------------------	--	--	--	--	---

							es más cómodo o distraerse en este tipo de actividad.			agresiones, podría desarrollar una conducta doble personalidad y virtualmente se convierte en el agresor.
Convergencia	Todos los profesionales están de acuerdo en que las habilidades sociales se ven afectadas cuando se ha originado una adicción a los videojuegos.									
Divergencia	No hay divergencia									
Interpretación	Las habilidades sociales se ven afectadas debido a que la interacción es online, al no tener la necesidad de interactuar personalmente para poder participar de estos videojuegos, las habilidades sociales del adolescente se van reduciendo con el tiempo generando ansiedad y aislamiento.									
Subcategoría	Catarsis									

<p>¿Considera que jugar videojuegos violentos sirve como un desahogo para los adolescentes con tendencia agresiva?</p>	<p>La violencia jamás se podrá manejar con otros estímulos que refuercen las conductas violentas. La actividad física, el deporte, las disciplinas de artes marciales son un paliativo para descargar toda esa agresividad y autocontrol de los impulsos.</p>	<p>Sí, por lo general los adolescentes con tendencia agresiva encuentran en los videojuegos un desfogue para dicha agresividad.</p>	<p>No, es más bien una distracción del estímulo que los vuelve agresivos, pero no resuelve nada.</p>	<p>Sí. Por que subliman sus agresiones hacia los videojuegos descargando sus impulsos en el mundo virtual.</p>	<p>Si, en algunos casos los adolescentes subliman su agresividad hacia estos videojuegos.</p>	<p>Es posible generar que estos videojuegos se conviertan en un recurso para desfogar la ira, pero para ello debe acondicionarse y</p>	<p>No, ya que estimulas que se man más violentos.</p>	<p>No, los estímulos de violencia en adolescentes con rasgos de agresividad aumentan sus deseos de hacer daño.</p>	<p>A mi opinión, existen otros medios que faciliten el manejo de la agresividad ya sean actividades deportivas, o el acudir a un profesional que puedan brindar herramientas para la buena gestión de la agresividad.</p>	<p>Podría servir para que canalicen esa agresividad, pero en algunos también podría generarle una mayor tendencia de agresividad debido al estrés que generan esos videojuegos.</p>
--	---	---	--	--	---	--	---	--	---	---

						orientarse a dicha finalidad				
Convergencia	No hay convergencia									
Divergencia	No todos los profesionales están de acuerdo en que los videojuegos sirven como un desahogo ante la violencia.									
Interpretación	Algunos de los profesionales entrevistados mencionan que los estímulos violentos como este tipo de videojuegos aumentan la agresividad en los adolescentes mas no sirve como un desahogo. Sin embargo, otros afirman que estos usuarios pueden sublimar su agresividad a través de este hábito, canalizando sus emociones.									
Categoría 2	Violencia en los adolescentes									
Subcategoría	Aprendizaje por observación									

<p>¿Considera que la violencia se puede aprender por observación durante la infancia?</p>	<p>Desde luego que se aprende en la infancia por lo que se observa en el entorno familiar, Bandura nos pone en hincapié esta adquisición por observación, cada estímulo que exprese violencia será aprendido por el niño y lo replicará.</p>	<p>Sí, ya que el ser humano puede imitar y/o desarrollar conductas que son resultado de la observación e interacción con su entorno más cercano</p>	<p>Sí, tal como explica la teoría del aprendizaje social.</p>	<p>Sí, puede afectarle la violencia intrafamiliar o social.</p>	<p>Si, el niño al observar estímulos violentos imitará esos comportamientos.</p>	<p>Claro que sí, el entorno se encarga de normalizar la gama de conductas que empleará el sujeto para interactuar</p>	<p>Así es, debido a que todo depende de la dinámica de un familia disfuncional. (violencia intrafamiliar)</p>	<p>Sí, estímulos violentos influyen en el desarrollo de la personalidad del niño durante la infancia.</p>	<p>Estudios han comprobado que el aprendizaje en la infancia por observación e imitación, tanto para buenas acciones, como para malas, es por ello por lo que la agresividad puede ser</p>	<p>Sí, los niños conocen su entorno a través de los sentidos y se forman considerando los ejemplos que ven en casa. Es probable que si han vivido desde pequeños en un ambiente violento normalice</p>
---	--	---	---	---	--	---	---	---	--	--

										aprendida.	n los actos de agresivida d y/o violencia, lo cual podría generar que se conviertan en agresores o agredidos.
Converge ncia	Todos los profesionales están de acuerdo en que la violencia se puede aprender por observación durante la infancia.										
Divergen cia	No hay divergencia										

Interpretación	Todos los profesionales están de acuerdo en que la teoría del aprendizaje social durante la infancia genera que aprendamos conductas agresivas a través de la observación durante la infancia, asumiéndolas como propias con el pasar del tiempo.									
¿Cree que la violencia se puede desaprender y reaprender un nuevo paradigma saludable	Es posible desaprender y reaprender siempre y cuando, exista un pronóstico favorable, redes de apoyo sólidas y se use la metodología idónea.	Sí, así como es aprendida, también se puede desaprender; siempre y cuando no haya llegado a un extremo.	Depende de qué tan agresivo es el temperamento de cada individuo.	Siempre y cuando se perdure en el tratamiento.	Sí, con terapia cognitivo conductual, se pueden modificar sus pensamientos.	Se puede reaprender dirección y orientación a una respuesta más efectiva	La violencia desaparece siempre y cuando haya superado sus traumas que haya tenido o control	Sí, siempre y cuando se lleve una terapia psicológica en la que el paciente decida cambiar su perspectiva de la	Sí, el desaprender no es una tarea fácil pero no imposible, con la ayuda necesaria y una buena orientación se puede lograr.	Depende de la predisposición de la persona, de la madurez mental y del tratamiento que lleve.

								e la impuls ividad ad	vida.		
Convergencia	Todos los profesionales entrevistados están de acuerdo en que se puede reaprender un paradigma saludable										
Divergencia	No hay divergencia										
Interpretación	Todos los profesionales entrevistados consideran que se puede reaprender un paradigma saludable dependiendo de que la víctima decida llevar terapia psicológica, temperamento y pronóstico del trastorno.										
Subcategoría	Sentido de Competencia										
¿Considera que los adolescentes con rasgos de	La competitividad podría relacionarse con poca tolerancia a la frustración, impulsividad e ira, no	No, si embargo, esto sí los puede	Sí por que los juegos suelen	Probablemente por su anhelo de	Si, porque algunos adolescentes sienten que	No es determinante, si embargo,	Si, ya que para ellos su único objetivo	Sí, pero depende del nivel de	La competitiva no está estrechamente relacionada con la violencia, debido a	Depende de la predisposición de la persona, de la madurez mental y	

<p>personalidad competitiva tienen mayor tendencia a ser violentos cuando participan en videojuegos?</p>	<p>obstante, no es concluyente que los adolescentes con personalidad competitiva tiendan a volverse violentos, salvo que ya tengan conductas desde la infancia y con los videojuegos violentos estás conductas se incrementen.</p>	<p>predispone a pasar más horas jugando.</p>	<p>promover acciones negativas en las personas frente a sus pares</p>	<p>triunfar.</p>	<p>ganar es una necesidad mas no un deseo.</p>	<p>puede verse involucrado según las circunstancias</p>	<p>será ganar o ser mejor que el otro y puede ocasionar que sea violento en algunos momentos.</p>	<p>agresividad que tenga el adolescente. No todos los adolescentes competitivos pueden ser agresivos.</p>	<p>que si el adolescente presenta una buena inteligencia emocional podrá controlar y manejar la situación.</p>	<p>del tratamiento que lleve.</p>
<p>Convergencia</p>	<p>No todos los profesionales están de acuerdo en que los adolescentes con rasgos de personalidad competitiva pueden llegar a ser violentos al participar en videojuegos.</p>									

Divergen cia	No hay divergencia									
	Algunos profesionales mencionan que el desarrollo de la agresividad en adolescentes con rasgos de personalidad competitiva que participan en videojuegos depende de su personalidad e inteligencia emocional. Sin embargo, otros nos afirman que cuando perciben el hecho de ganar como una necesidad mas no como un deseo, tienden a desencadenar conductas agresivas para cumplir su objetivo.									
¿Conside ra que el deseo de ganar en los adolesce ntes los puede conllevar a la agresión así manteng an lazos de amistad?	Es probable, siempre y cuando se llegue a cumplir lo mencionado anteriormente . No todos los adolescentes competitivos tienen reacciones agresivas.	No, ya que la competit ivida d no siempre se relaci ona con la agresivid ad.	Depen de de qué tan agresi vo es el tempe rame nto de cada individ uo.	Sí. Porque el sentido de compet encia es una necesi dad primitiv a y al ser llevada al límite no van a import ar los	Sí, porque al verlo co mo una necesid ad, se activará su parte instintiv a. llevada al límite no van a import ar los	La situaci ón puede favorec erse, pero pa ra ello el sujeto deberí a contar con rasgos de impulsi vida d	Depen de, much o del adoles cent e, porqu e no vamos a compa rar a uno q ue haya tenido una familia	Sí, depend iend o del grado de adicció n que ha ya desarr ollado el adoles cente para que se desenc aden e	Todo en su justa medida es bueno, y como menciono en el párrafo anterior entra a tallar el control de las emociones, y así tener adecuados lazos con pares.	Sí; al ser tan jóvenes e inmaduros poseen el poco control de sus emociones y los videojuego s generan altos niveles de estrés,lo cual les puede ser complicado

				lazos emocion ales		a parte del nivel de compet itivi dad e qu	funcio nal con u no disfunci on	tal agresivi dad.		de controlar. Además, lo s videojuegos son
--	--	--	--	--------------------------	--	--	---	-------------------------	--	--

				que tenga con su contrinc ante.		posean	al.			mayormen te agresivos, a través de ello aprenden ese tipo de conductas.
Converge ncia	No hay convergencia									
Divergen cia	No todos los profesionales consideran que el deseo de ganar en los adolescentes puede conllevarlos a agredir a sus amigos.									
Interpretac ión	Algunos profesionales mencionan que no siempre los rasgos de competitividad se relacionan con la agresividad, siendo el temperamento y el carácter del adolescente otro factor importante para llegar a agredir. Otros profesionales afirman que sí podrían llegar a hacerlo debido a que ganar es una necesidad primitiva e instintiva.									

<p>¿Cree usted que la mayoría de las adolescentes con baja tolerancia a la frustración pueden llegar a agredir a las personas de su entorno?</p>	<p>La probabilidad en estos casos se incrementa ya que estamos frente a un adolescente que no sabe cómo gestionar sus emociones, por tal razón es más posible que pueda reaccionar agresivamente en su entorno.</p>	<p>Sí, ya que, al no tener autocontrol, tampoco pueden controlar sus reacciones frente a los estímulos del entorno, lo cual los puede llevar a actuar de</p>	<p>Sí, porque el mínimo estímulo activará su agresividad.</p>	<p>Sí, siempre y cuando el problema no sea detectado e intervenido a tiempo.</p>	<p>Si, porque algunos adolescentes no saben cómo canalizar sus emociones y no piensan en las consecuencias de su descontrol.</p>	<p>La baja tolerancia si puede llegar a predisponer la agresión sobre todo cuando no saben cómo manejar la frustración y nunca</p>	<p>Si, la impulsividad evita que piensen con claridad en momentos de frustración, llegan a la mayoría a agredir tanto física como verbal</p>	<p>Sí, al no tolerar la frustración, la ira suele nublarlos no permitiendo que analicen las cosas con claridad.</p>	<p>Sí, la mala gestión de la frustración puede conllevar a la violencia y agresión, es por ello por lo que se debe hacer hincapié en dicho tema.</p>	<p>Considero que tendrían mayor predisposición puesto que no tienen las herramientas necesarias para sobrellevar la derrota.</p>
--	---	--	---	--	--	--	--	---	--	--

		for ma agresiva .				le s han enseña do a maneja r esta situació n	ment e.			
--	--	----------------------------	--	--	--	--	------------	--	--	--

Convergencia	Todos los profesionales están de acuerdo en que la mayoría de las adolescentes con baja tolerancia a la frustración pueden agredir a las víctimas de su entorno.
Divergencia	No hay divergencia
Interpretación	Los adolescentes con baja tolerancia a la frustración no suelen tener fuerza de voluntad para gestionar sus emociones no teniendo claridad cuando experimentan sensaciones de disgusto. Al carecer de herramientas para afrontar los problemas que se presentan tienden a perder el control más rápido que otros.

Anexo 5: Base de datos

Título	Autores	Año	Fuente
Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso.	Marco y Choliz	2014	Scielo
Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes: una revisión sistemática	Carmona	2021	Repositorio Universidad Señor de Sipán
Adicción a los videojuegos en adolescentes: Una revisión sistemática.	Dávila y García	2021	Repositorio Universidad César Vallejo
Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente?	Sandoval	2020	Redalyc

Análisis de los tipos del comportamiento tóxico en jugadores del videojuego League of Legends entre los años 2010-2019: una revisión sistemática de la literatura científica.	Rodríguez	2020	Repositorio Universidad Privada del Norte
Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes: una revisión sistemática.	Meléndez y Sánchez	2021	Repositorio Universidad César Vallejo
Revisión sistemática de investigaciones sobre videojuegos bélicos	Moral y Rodríguez	2020	Revista de Humanidades de la Universidad de Oviedo
El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública	Rodríguez y García	2021	Scielo
Game (not) Over: una revisión sistemática del trastorno de los videojuegos en adolescentes	Rojas, Polanco y Navarro	2022	UNAL: Revista Colombiana de Psicología
Adicción a los videojuegos y agresividad en	Mendoza y Pérez	2022	Repositorio de Universidad Señor de Sipán

adolescentes: una revisión sistemática			
Videojuegos y adicción en niños adolescentes: una revisión sistemática.	Lancheros, Amaya y Baquero	2014	Dialnet
Conductas agresivas en adolescentes Gamer y deportistas en deportes de cooperación – oposición a nivel internacional: una revisión sistemática.	Fernández y Reyes	2020	Repositorio Universidad César Vallejo
Consecuencias de la adicción a los videojuegos en los adolescentes de Hispanoamérica: una revisión sistemática de la literatura científica entre los años 2015 y 2020	Cáceda	2020	Universidad Privada del Norte
Programa de intervención para la adicción al juego en adolescentes y jóvenes.	Gómez	2020	Universidad de Alcalá

El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes	Moncada y Chacón	2012	Dialnet
---	------------------	------	---------