



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE
PSICOLOGÍA**

TESIS

**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y
AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES: UNA
REVISIÓN SISTEMÁTICA**

**PARA OPTAR POR EL TÍTULO PROFESIONAL
DE LICENCIADO EN PSICOLOGIA**

Autores:

Bach. Mendoza Carmona Franco Andree

ORCID - 0000-0001-5146-4372

Bach. Pérez Minga Zulmy Yojani

ORCID - 0000-0001-5249-6050

Asesor:

**Dr. Gino Reyes Baca ID ORCID - 0000-
0001-5869-4218**

Línea de investigación:

Comunicación y Desarrollo Humano

Pimentel-Perú

2022

**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN
ADOLESCENTES: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA**

Aprobación del jurado



Mg. Delgado Vega Paula Elena
Presidente del jurado de tesis



Mg. Llacsá Vásquez Mercedes
Secretario del jurado de tesis



Dr. Arana Cerna Branco Ernesto
Vocal del jurado de tesis

Dedicatoria

A mis padres, Erika y Arturo, los que siempre y pese a las adversidades han estado acompañándome y nunca me han dejado sola en cada paso que he dado a lo largo de mi vida personal y educativa...

A mis hermanos Ericka y Guillermo, quiénes han sido mi mayor motivación en todo momento para lograr cada uno de mis objetivos y continuar adelante...

A dos personas especiales quiénes han sido mi fuerza y mi compañía en momentos de dificultad....

A todas esas personas que me han apoyado, motivado para no darme por vencida y lograr cumplir uno de mis grandes sueños, en especial a mis dos grandes mejores amigas: Sandy Gutiérrez y Katy Pacheco....

A todos los docentes que fueron parte de mi formación académica y brindaron las mejores enseñanzas....

A cada uno de ustedes que han sido parte de todo este proceso y marcaron mi vida.

Zulmy Yojani Pérez Minga

Agradecimiento

En primer lugar, quiero agradecer a mi madre Erika, el ser más admirable y ejemplar que con su amor y dedicación durante todo el desarrollo de mi vida se ha dedicado a apoyarme, cuidarme, pero sobre todo a motivarme para conseguir lo que deseo. A mi padre Arturo quién ha estado dispuesto a esforzarse cada día para brindarme lo mejor y formar en mí una persona de bien. A ambos, gracias por la dedicación, el esfuerzo, la motivación y el soporte en todo lo que deseo realizar.

En segundo lugar, a mi querida hermana Ericka, quién no sólo cumple con el rol de hermana, sino que se ha convertido en mi amiga, compañera y me ha apoyado incondicionalmente, aún más en los momentos difíciles que me ha tocado vivir. Asimismo, a mi hermano Guillermo que se ha encargado de hacer mi vida cada vez mejor y por quién lucharé cada día.

En tercer lugar y no menos importante, al metodólogo Dr. Gino Reyes Baca, quién fue mi asesor durante todo el proceso de la realización de esta investigación y se encargó de guiarme y brindarme las herramientas necesarias.

Agradezco a todos porque han sido una parte importante en todo este proceso y me han ayudado a lograr la mayor parte de esta meta.

Zulmy Yojani Pérez Minga

Resumen

La presente investigación goza del objetivo de brindar una síntesis actualizada de información que evidencie la adicción a los videojuegos y agresividad en estudios donde se hayan contemplado adolescentes, el cual podría ser utilizada para otros profesionales y expertos del bienestar mental. Asimismo, se tomó en cuenta artículos, revistas, base de datos acreditados (Google académico, Redalyc, SciElo, ProQuest y Dialnet), trabajos empíricos que abarquen las variables escogidas para esta investigación. Para el proceso de búsqueda de información se incluyeron distintos criterios de búsqueda, año de publicación de 2015 al 2021, la filtración de palabras o descriptores tales como: adicción, videojuegos, agresividad, agresividad en adolescentes. Se encontraron diversos artículos científicos donde cada autor llega a incomparables conclusiones que dignifican la discusión, en donde se formó una selección de los datos, resultados y consecuencias más frecuentes y perjudiciales los cuales son nuestro objetivo de la investigación. A partir de un análisis comparativo con referencia a las diferentes investigaciones que han realizado los autores, dio como resultado 7 estudios ejecutados rigurosamente en distintos países, los cuales muestran evidencia de una relación o correlación entre adicción a los videojuegos y agresividad (oscilando entre $r = .08$ a $r = .85$), demostrando que en la generalidad poseen una relación y/o correlación positiva media-considerable. Se logra demostrar y comprobar a través del análisis que los trabajos seleccionados en el tipo de diseño en total son 5 estudios de carácter transversal y 2 en particular de tipo longitudinal, todas en el segmento poblacional de adolescentes.

Palabras claves: Adicción a los videojuegos, agresividad, adolescentes, revisión sistemática, síntesis actualizada.

Abstract

The present research has the objective of providing an updated synthesis of information that evidences video game addiction and aggressiveness in studies where adolescents have been contemplated, which could be used by other professionals and experts in mental well-being. Likewise, articles, journals, accredited databases (academic Google, Redalyc, SciELO, ProQuest and Dialnet), empirical works that cover the variables chosen for this research were taken into account. For the information search process, different search criteria were included, year of publication from 2015 to 2021, the filtering of words or descriptors such as: addiction, video games, aggressiveness, aggressiveness in adolescents. Various scientific articles were found where each author reaches incomparable conclusions that dignify the discussion, where a selection of the most frequent and damaging data, results and consequences was formed, which are our research objective. From a comparative analysis with reference to the different investigations that the authors have carried out, the result was 7 studies rigorously executed in different countries, which show evidence of a relationship or correlation between addiction to video games and aggressiveness (oscillating between $r = .08$ or $r = .85$), showing that in general they have a medium-considerable positive relationship and / or correlation. It is possible to demonstrate and verify through the analysis that the selected works in the type of design in total are 5 studies of a cross-sectional nature and 2 in particular of a longitudinal type, all in the population segment of adolescents.

Keywords: Video game addiction, aggressiveness, adolescents, systematic review, updated synthesis.

Índice

Aprobación del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Resumen	v
Abstract	vi
I. INTRODUCCIÓN	8
1.1 Planteamiento de problema	8
1.2 Antecedentes de estudio	9
1.3 Abordaje teórico	10
1.4 Formulación del problema	10
1.5 Justificación e importancia del estudio	11
1.6 Objetivos	11
1.7 Limitaciones	11
II. MATERIAL Y MÉTODOS	12
2.1. Tipo de estudio y diseño de investigación	12
2.2. Escenario de estudio	12
2.3. Caracterización de sujetos	12
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	13
2.5. Procedimientos para la recolección de datos	13
2.6. Procedimiento de análisis de datos	14
2.7. Criterios éticos	14
2.8. Criterios de Rigor científico	14
III. REPORTE DE RESULTADOS	14
3.1. Análisis y discusión de los resultados	14
Tabla 1:	23
Autores, diseño, cantidad participantes, instrumentos de medida, correlación y nivel de significación reportados	23
Tabla 2:	30
Autores, conceptualizaciones de adicción a los videojuegos y agresividad.	30
3.2 Consideraciones finales	32
REFERENCIAS	34

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Planteamiento de problema

Cuando se sumerge al amplio mundo de la adolescencia, según la Organización Mundial de la Salud (2016) menciona que la adolescencia es una fase de mejora para la adultez, donde se ocasionan diversos desarrollos importantes como son la madurez sexual y física, esa transición envuelven la transformación a la autonomía económica y social, la adquisición de las aptitudes, el desarrollo de la identificación. Pese a que en la adolescencia se lleva a cabo el crecimiento excepcional y también de gran potencial, también es un periodo de peligros importantes, mediante el cual, el entorno social logra obtener un determinante predominio.

Una de las mayores problemáticas que pueden desarrollar los jóvenes según García (2019), está la adicción o abuso a los videojuegos. Pasar largas horas jugando frente a dispositivos electrónicos ocasiona una variedad de problemas que ponen en alto riesgo su salud física e intelectual, es por ello que Torres (2018), menciona que los videojuegos han pasado a ser indispensables para los adolescentes a nivel mundial, convirtiéndolos dependientes a ellos y olvidando todo tipo de actividades u obligaciones. Aunque se sabe que antiguamente ese tipo de diversión era inaceptable para la sociedad.

Por otro lado, Vera (2018) sostiene que los videojuegos se convierten en una adicción para niños y adolescentes a medida que se le dedica el mayor tiempo, lo cual evita su desarrollo y obstruye su entretenimiento que son importantes para su evolución. Asimismo, afirma que un individuo adicto a los videojuegos adquiere conductas amenazadoras como la ansiedad y agresión.

Ahora bien, ya conociendo la problemática que puede causar la adicción a medios audiovisuales de diversión como son los videojuegos, entra un aspecto desadaptativo importante que suele relacionarse con esta adicción, el cual es la agresividad, que según Barrera (2020) lo define como el cambio emocional que genera la intención de dañar y adquirir sentimientos de odio hacia una persona, objeto o animal. La agresión es la representación de conductas que hieren psicológica y/o físicamente a alguien, sin necesidad de destruir al oponente.

De este modo, al estudiar dichas variables, se puede percibir que existe relación entre ellas. Gentile (2014) ratifica que el hecho de pasar el tiempo en los videojuegos agresivos aumenta los comportamientos agresivos a largo plazo, independientemente del género, por lo tanto, los jóvenes que regularmente juegan con los videojuegos poseen más comportamientos y pensamientos agresivos.

Así mismo, Diez, Terrón y Rojo (2002), mencionan que existe mayor riesgo en realizar los juegos con contenido agresivo que el de observarlo en un programa de televisión, ya que al jugarlo el participante asume el papel del personaje y se desenvuelve como tal.

A partir de lo descrito en el presente trabajo, cabe mencionar que al respecto hay pocos trabajos de revisiones sistemáticas con la información que analicen dichas variables.

Por lo expuesto, el presente estudio interesa efectuar una revisión sistemática para analizar hallazgos en estudios que comprendan el nexo entre las variables, con el propósito de brindar una síntesis actualizada, la cual podría ser utilizada para otros profesionales de la salud mental.

1.2 Antecedentes de estudio

Como antecedentes, que pueden brindarnos importantes resultados, se encuentra la investigación de Maldonado, Buitrago & Mancilla (2014), los cuales hacen referencia que la población más vulnerable de desarrollar dicha adicción a los videojuegos y desarrollar conductas psicológicas negativas son los adolescentes (que mayormente son varones), en los cuales un rompimiento o conflicto parental puede acarrear que el adolescente empiece una búsqueda inexorable de sensaciones y experiencias nuevas, también la identidad, motivación y la disposición de jugar pueden “engancharse” al adolescente a una futura adicción a los videojuegos. Se llegó a la conclusión que la unión y el cuidado parental son de suma importancia en estos casos, para poder combatir a tiempo una posible adicción y conductas disruptivas.

Por otro lado, en la investigación del autor Serna (2020), descubrió impactos psicológicos negativos como fue la de agresividad al usar video juegos en

exceso, la cual se relaciona a la sensación de frustración por el hecho de no poder conseguir el logro satisfactorio dentro del juego, del mismo modo, se relaciona a esto, el alto fondo violento y brusco del videojuego y la adicción vinculada con el excesivo tiempo de uso.

1.3 Abordaje teórico

Una de las teorías que se ha utilizado para entender la relación y/o unión entre la conducta o comportamiento de los individuos y el contenido de los medios de comunicación de forma general, es según Guerri (2016) la teoría del Aprendizaje Social estipulada en el año 1997 por el canadiense Albert Bandura. Se destaca de esta teoría que los individuos aprenden a través de la observación, esto debido a que, tanto jóvenes como niños siguen los modelos que están a su entorno. A nivel social los niños se encuentran expuestos por distintos modelos que logran influir en su conducta.

Por otro lado, Barroso (2019) logró argumentar que una de las teorías relacionado a los videojuegos, es la teoría de la Catarsis elaborada en el año 1971 por los autores Feshbach y Singer, la cual fundamenta que utilizar los videojuegos forma una costumbre significativa de emociones afectivas.

Del mismo modo, Barroso (2019), menciona que una tercera suposición hipotética, que se utilizó por los autores para entender la relación que nos domina, es la que da vuelta entorno al concepto de Priming realizada por Shanto Iyengar y Donald Kinderla, la cual se fundamenta en que la percepción de sucesos impulsivos puede desempeñar como un activador de esa investigación recopilada.

1.4 Formulación del problema

En cuanto al planteamiento del problema, se realizó la siguiente interrogante: ¿Cuáles son los hallazgos en aquellos estudios que han analizado o abordado las variables adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes?, se decide realizar este estudio ya que existen escasas investigaciones sobre dichas variables y también porque en la actualidad se está viendo un incremento en el uso excesivo de Videojuegos originando cambios y alteraciones en la conducta

de los individuos, por ende, nos va permitir brindar una síntesis actualizada con la información que hemos hallado de estudios recientes.

1.5 Justificación e importancia del estudio

Por lo tanto, dicho estudio es justificado por las siguientes razones: Por el valor teórico, ya que, a partir de los hallazgos, va a permitir identificar, conocer las teorías y enfoques explicativos de la mejor manera posible para obtener una mejor comprensión de las variables estudiadas.

También por la utilidad metodológica, la cual permitirá conocer y estudiar las variables escogidas para la presente investigación.

Por último, las implicaciones prácticas, el cual permitirá hacer una puesta en común de hallazgos que facilitarán la generación de programas preventivos y de salud referentes a “adicción o abuso de los videojuegos y conductas disruptivas o agresivas en adolescentes”, para poder ir contrarrestando esta problemática.

1.6 Objetivos

En cuanto al objetivo general se va a comprender los hallazgos de los estudios que han examinado la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes. Integrado a esto, en cuanto a los objetivos específicos, principalmente se optó por conocer la relación entre adicción a los video juegos y agresividad en adolescentes, describir los diseños de investigación más empleados en estudios sobre adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes, y por ultimo describir las conceptualizaciones de la adicción a los videojuegos y agresividad en los estudios seleccionados.

1.7 Limitaciones

Finalmente, en cuanto a las limitaciones se evidenció escasos artículos que han tomado en cuenta las variables que se están trabajando en el presente estudio, del mismo modo, hubo dificultad para poder tener acceso a búsqueda de información, ya que la mayoría tenían que ser pagadas para poder descargarlas.

II. MATERIAL Y MÉTODOS

2.1. Tipo de estudio y diseño de investigación

En lo que respecta al tipo de estudio de la actual investigación es de tipo cualitativo, este tipo de estudio no se basó en análisis estadísticos, sino se centrada en perseguir el objetivo planteado, por otro lado, no se suele plantear hipótesis específicas para sumergirlas a pruebas empíricas, ya que se inscriben en el ámbito de las investigaciones de carácter documental (Ato, López & Benavente, 2013).

En cuanto al diseño es de tipo Revisión sistemática la cual consiste en una revisión actualizada teórica enfocada en estudios primarios, por lo que, se basará en la selección y acumulación de estudios o datos donde no se contemple la estadística (Ato, López & Benavente, 2013).

2.2. Escenario de estudio

Con respecto al escenario de estudio, teniendo en cuenta que el trabajo es de naturaleza teórica, el escenario está supeditado a las fuente o bases de información de consulta general y carácter universal.

2.3. Caracterización de sujetos

Teniendo en cuenta que el trabajo es de tipo revisión sistemática, en este apartado, la caracterización de los sujetos no es estrictamente aplicable, sin embargo se tuvo en cuenta para el análisis respectivo, artículos científicos que se ubican en bases y bancos de datos (Google Académico, Redalyc, ProQuest, SciElo, Dialnet) y que contemplaban las variables de estudio, de las cuales, fue posible seleccionar 7 artículos que se generó de la inserción de criterios o requisitos de integración y exención tales como trabajos de tipo correlacional, la selección de la información fue no probabilística.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recaudación de datos, se basó en una exploración teórica, que recurre a la búsqueda de información, teniendo en cuenta el análisis de documentos.

Por otro lado, respecto al instrumento o herramienta de recopilación de datos se utilizó un acta de registro y orden que serviría para consignar la información acerca de los trabajos seleccionados acorde al objetivo de estudio. Dicho protocolo de registro da a notar los autores, título, diseño, muestra, instrumentos de medida y niveles de consistencia reportados y el nivel de correlación.

2.5. Procedimientos para la recolección de datos

Para el procedimiento de recojo de datos se llevó a cabo una búsqueda digital y metódica de artículos mediante la consulta de exploradores científicos (Google académico, Redalyc, SciElo, ProQuest y Dialnet), tomando en cuenta una antigüedad de estudios de 5 a 6 años, en los cuales se tuvo en cuenta la filtración de palabras usando los siguientes descriptores: adicción, adicción a los videojuegos, consecuencias de la adicción a los videojuegos, agresividad, agresividad por adicción a los videojuegos y los operadores booleanos empleados: OR y AND.

Paso 1: Se ingresó como primera instancia a la biblioteca virtual de Google académico, escribiendo posteriormente el título en español (Adicción a los video juegos y agresividad en adolescentes) y también en inglés (Video game addiction and aggressiveness in adolescents). Se optó por especificar el rango de periodos de tiempo desde el año 2015 al 2021, dando un total de 5.390 estudios.

Paso 2: Se optó por especificar el tipo de investigación (artículos científicos), descartar estudios duplicados, volver a revisar la fecha de publicación, por lo que la cantidad de estudios previamente encontrados bajo considerablemente de numero a 130 estudios.

Paso 3: Se procedió a leer el resumen, introducción, metodología de cada estudio, por lo que se excluyeron nuevamente una cantidad de 113 documentos, dando un total de 17 documentos, los cuales se capitulaban con los criterios y requisitos de integración para la lectura completa del texto.

Paso 4: Se guardó los documentos que cumplían con los criterios de inclusión.

Paso 5: Finalmente, tras la lectura completa, solo 7 artículos fueron seleccionados y tomados en cuenta para el análisis del presente estudio.

2.6. Procedimiento de análisis de datos

Se realizó una búsqueda, teniendo en cuenta los criterios de integración y aserción, logrando llegar a un total de 7 trabajos seleccionados, para un mejor análisis en una ficha de protocolo se plasmaron tal y cuales datos para tener a la vista una tabla comparativa o análisis sintético de cada uno de los trabajos que quedaron seleccionados durante el periodo 2014 a 2021 que abarquen las variables estudiadas.

2.7. Criterios éticos

Por otro lado, en el criterio ético se tomó en cuenta el principio de la veracidad, el cual fue fundamental para garantizar los resultados obtenidos de los diferentes estudios. Por lo tanto, la calidad y garantía de la presente investigación se vincula a la credibilidad del estudio ejecutado.

2.8. Criterios de Rigor científico

Finalmente, se tuvo en consideración el discernimiento de la credibilidad, ya que todo lo que se señaló se cumplió estrictamente, asimismo se generó un proceso mediante el cual se señaló que en lo sucesivo se podía replicar el trabajo y acceder a base de datos acreditadas.

III. REPORTE DE RESULTADOS

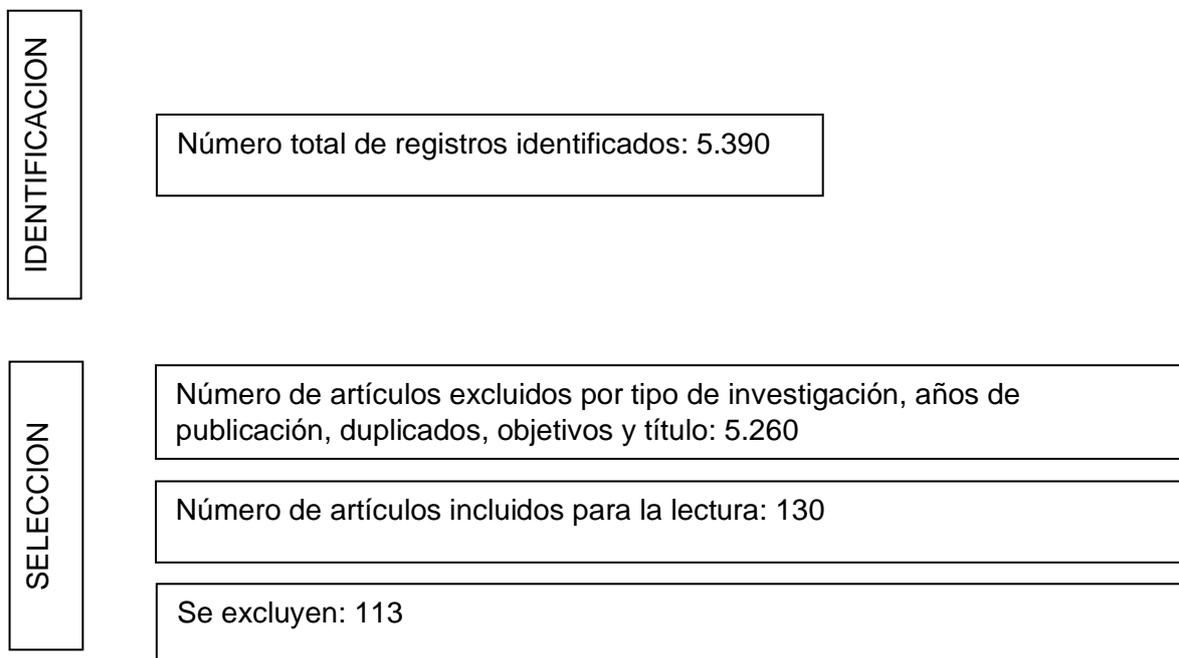
3.1. Análisis y discusión de los resultados

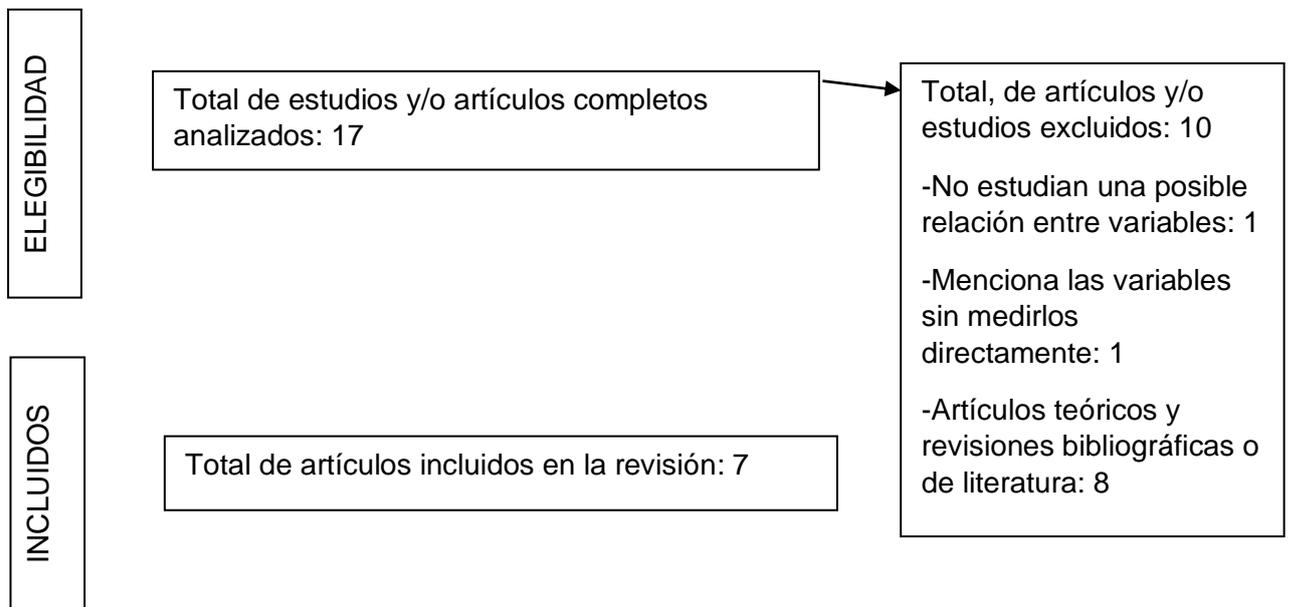
En la figura 1 se describe como fue el proceso que se llevó a cabo para precisar los estudios que fueron seleccionados para el análisis y evaluación de la actual investigación. Se pudo identificar de un inicio un total de 5.390 estudios. Luego de ello, la cantidad de documentos se redujo considerablemente a 130, al

detectar los tipos de investigación, objetivos, fecha de publicación, títulos y duplicados fueron excluidos una cantidad de 5.260 documentos. Posteriormente se realizó una segunda revisión, de los 130 documentos que restaron, en los que se procedió a leer nuevamente el resumen, introducción y metodología por lo que se excluyeron nuevamente una cantidad de 113 documentos, dando un total de 17 documentos, cumpliendo con los criterios y/o requisitos de inclusión, para ser leídos de manera completa y rigurosa. Finalmente, tras la lectura completa, solo 7 artículos fueron seleccionados para el análisis que serán tomados en cuenta para la investigación. A continuación, en la figura 1 se diagrama el proceso descrito.

Fig. 1:

Diagrama de flujo de la información de las fases de revisión sistemática.





Fuente: Creación y elaboración propia, 2021

Por otra parte, lo que respecta a la tabla 1, se logra apreciar la información respecto a los autores, título, diseño, muestra, instrumentos de medida y niveles de consistencia y por último el nivel de correlación. Del mismo modo se logra verificar, que únicamente se pudo tomar en cuenta para la revisión sistemática un total de 7 publicaciones que se capitulaban rigurosamente al propósito del estudio y a los criterios de inserción y sustracción señalados.

En los trabajos seleccionados, encontramos que 2 estudios fueron realizados en España, 1 en Perú, 1 en Pakistán, 1 en Bangladesh, 1 en Turquía y 1 en Corea del sur. Asimismo, en los seis años de periodo estudiado, los primeros cuatro años se encontraron cinco estudios y en los últimos años del lustro 2018 y 2021 se acumuló un total de dos trabajos.

Relaciones entre adicción a los videojuegos y agresividad

Como se puede observar en la tabla 1, revelan la evidencia de una relación o correlación entre adicción a los videojuegos y agresividad (oscilando entre $r = .08$ a $r = .85$), demostrando que en la generalidad poseen una relación y/o correlación positiva media-considerable. En la generalidad de los trabajos analizados, se hallaron altos niveles y grados de correlación entre las variables, cuando fueron obtenidos directamente de medidas objetivas, es decir, cuando la población respondió al instrumento.

Diseños empleados en el estudio de adicción a los videojuegos y agresividad

Las investigaciones y estudios seleccionados, poseen una naturaleza empírica, cinco estudios trabajaron con un diseño transversal, cuyos procedimientos analíticos-estadísticos aplicados fueron: regresiones, correlaciones y modelo o matriz de mediación. Las dos investigaciones restantes utilizaron diseño longitudinal cuyos procedimientos de análisis estadístico fueron de regresión lineal.

Demirtas y Ferligül (2014), proponen como objetivo investigar si es que existe una correlación y/o relación entre una posible agresividad en personas que presentan adicción a videojuegos, la cual se escogieron 205 jóvenes y adultos que estaban sumergidos largas horas al día jugando videojuegos. El cual fue de tipo causal correlacional aplicando la prueba de regresión lineal. Los resultados dieron a notar que existía una correlación y/o relación significativamente alta, también se pudo notar que dicho problema era mas notorio en hombres, por otro lado se pudo notar que estas conductas agresoras y sensibilidad a los efectos negativos de los videojuegos eran más comunes en adolescentes jóvenes, del mismo modo, se pudo evidenciar que los resultados entre hombres y mujeres difieren solo en una dimensión la cual era agresión física, por lo que, hace notar que en los hombres es más común que manifiesten su enojo o ira con agresiones físicas, mientras que las mujeres no. Los autores manifestaron también que dicho problema de impulsividad o agresión eran también por la corta edad de los participantes, ya que se dieron cuenta que había un mayor control de impulsos en participantes de mayor edad. Otro hallazgo importante fue que las dificultades de autocontrol y aislamiento social, las cuales son subescalas o dimensiones de la escala de adicción, pueden predecir significativamente el puntaje total de agresividad. Por otro lado, se pudo notar que en el caso de los hombres prefieren juegos de contenido agresivo o violento mientras que en las mujeres escogen otro tipo de contenido de juegos, por último, otro importante hallazgo es que los individuos con altas tendencias agresivas prefieren más este tipo de juegos (violentos) y, en cierto sentido, externalizan su agresión a través de la catarsis. Como conclusión, los autores revelaron que la correlación es significativamente alta, dando a notar la relación de las presentes variables estudiadas.

De otra manera, Eui, Dan, Dong y Hye (2016), analizaron los efectos que desencadenan la depresión y soledad en la agresión, también analizaron el psicosocial que genera estas variables en una posible adicción a los videojuegos y por último optaron por medir la variable y el papel de la agresión entre adicción a los videojuegos, depresión y soledad. Para la presente investigación se escogieron 789 jóvenes. El cual fue de tipo causal correlacional usando un modelo de mediación. Los resultados de dicha investigación dieron a notar que la agresión tiene un papel muy importante en estas variables (depresión, soledad y adicción a los videojuegos), del mismo modo, la agresión fue el factor más fuerte y determinante en la adicción a los videojuegos, por otro lado se pudo evidenciar que en el caso de la depresión obtuvo un puntaje de relación insignificante con la adicción a los videojuegos pero en el caso de la soledad obtuvo un puntaje importante hacia la adicción, otro importante hallazgo es que la agresión puede ser un importante predictor hacia una posible adicción a los videojuegos, del mismo modo, personas que tienen a tener conductas agresivas suelen expresar o canalizar su agresividad por medio de otros canales como por ejemplo, en este caso, los videojuegos ya que algunos juegos tienen diversos factores agresivos. Otro hallazgo importante es que estas personas agresivas tienden a aislarse de los demás por presentar conductas impulsivas, por ende optan por sumergirse en pasar largas horas al día dentro de estos juegos en línea, aunado a esto, la depresión como la soledad se mostraron fuertemente asociados con la agresión ya que la exclusión y el rechazo de los demás y de la sociedad hacen que sean agresivos con los demás y con la sociedad, del mismo modo pasa con la depresión, las personas deprimidas tienden a ser susceptibles y vulnerables para controlar su emoción, por ende una persona deprimida tiene escasos recursos para controlar la agresividad cuando estímulos externos despiertan su ira para controlar su emoción. Por último, como conclusiones alcanzadas por los autores fueron que esta investigación pudo mostrar la relación entre adicción al juego y agresión, los cuales mostraron resultados positivos entre ellos, por otro lado se mencionó la limitación ya que la presente investigación solo se realizó en un solo país el cual fue Corea del Sur y se sabe que en este país los videojuegos ocupan más del 80% en el mercado líder cultural de este país.

Por otro lado, Asghar & Noor (2016), quienes llevaron a cabo una investigación con el fin de explorar una posible unión entre el temperamento y la adicción a los videojuegos entre las personas adictas y los que no lo son en Peshwar, cuya muestra se realizó en 821 adolescentes, contemplados en 13 y 18 años de edad. El presente estudio tuvo un tipo causal correlacional aplicando la prueba de regresión lineal. Los resultados revelaron que los juegos virtuales es un tema que ha causado controversias de suma importancia en investigaciones se recalca aún más luego de su inclusión en el DSM-5 como un trastorno para tratarlo luego ya que se requieren investigaciones para ser diagnosticado como un desorden en la conducta humana. Los hallazgos del estudio revelan ciertas diferencias entre las personas adictas y los que no lo son a los videojuegos, los cuales se muestran que los adolescentes con mayor responsabilidad en un excesivo uso son agresivos y mantienen un temperamento depresivo que los adolescentes que no los usan. En conclusión, el estudio realizado presenta mayor porcentaje que los adolescentes utilizan o recurren a los dispositivos con videojuegos electrónicos para manifestar su agresividad y sintomatología a través del juego, colocándose en el rol del personaje del juego. Asimismo, se concluye que son la mayoría de los adolescentes que muestran características agresivas que las mujeres.

Vara (2017), efectuó un estudio acerca de la adicción a los juegos electrónicos con la meta de implantar una factible relación entre adicción a los medios de diversión como son los videojuegos y conductas agresivas, en una población de 306 participantes del nivel secundario, en las que, las edades iban de 13 a 17 años de edad. El presente estudio fue de tipo correlacional. Los hallazgos determinan una correlación y/o relación positiva y altamente reveladora referente a la adicción de los nuevos avances tecnológicos, donde indican que los adolescentes que dedican gran parte de su tiempo a los dispositivos electrónicos presentan problemas de adaptación, ya que mientras más sea el uso dedicado a los juegos, mayor es el grado de agresividad, el cual influye en el comportamiento diario de las personas que recurren a ellos por diversión, principalmente en jóvenes y adolescentes. Los estudios revelan que las correlaciones entre ambas variables confirman que el resultado de los videojuegos, sobre todo los que corresponden a contenidos violentos, no es

“involuntario” o tomado de igual forma para todos lo que lo utilizan, sino que varían de muchos factores tal cuales son sexo, edad, caracteres de personalidad entre otros aspectos.

En el estudio de Chacón, Espejo, Martínez, Zurita, Castro & Ruiz (2017), se centro en establecer las conexiones o relaciones que existen entre conductas agresivas que se presentan en el colegio, además de los tipos de víctimas y uso equívoco de juegos electrónicos en escolares de tercer grado de primaria, participaron 519 personas, en edades contempladas de 10 y 13 años. El presente estudio fue de tipo correlacional. Los resultados revelan que los estudiantes que sufrían dificultades o problemas con el uso de videojuegos, son lo que presentaban mayor agresividad. El uso excesivo de juegos electrónicos y las distintas dificultades entrelazadas respecto al problema de adicción se asemeja a la variedad de problemas que influyen en cuanto a la integridad y problemas relacionados en la salud mental, es por esa razón que diversos estudios han inferido en realizar las respectivas investigaciones, los cuales han tomado como referente las conductas violentas que se manifiestan los adolescentes en su entorno. En este sentido los adolescentes que sufrían problemas rígidos con los videojuegos, son los que presentan conductas agresivas, sobre todo si el contenido era violento.

En el estudio de Valido (2019), propuso como objetivo identificar factores familiares, sociales y personales, los cuales podrían estar vinculados a la variable de adicción a los juegos online. Para llevar a cabo este objetivo se analizó el poder influyente de tales variables como ansiedad, personalidad, impulsividad motora, depresión, hostilidad, agresión y habilidad sociales. Para la presente investigación se optó por evaluar a 946 jóvenes, 459 mujeres y 487 hombres. El presente estudio es de tipo causal correlacional, el cual aplicaron análisis de correlaciones, regresión múltiple y MANOVA. Como resultados de investigación se obtuvo que los factores que influyen en la adicción a videojuegos son características y aspectos de la personalidad, como ansiedad, impulsividad, hostilidad y problemas o conflictos familiares, del mismo modo, otro hallazgo es que se pudo evidenciar que el uso abusivo de videojuegos esta correlacionado positivamente con ansiedad y depresión, del mismo modo los evaluados que jugaban en gran medida videojuegos mostraban niveles bajos de desarrollo

emocional, adaptación, capacidad de manejo de conflictos y afecto. Por otro lado, en el caso de variables que tienen que ver con la personalidad, se evidencio que mientras más adicción a los videojuegos menor es la responsabilidad, cordialidad y estabilidad, aunado a esto, se pudo notar una correlación importante entre el abuso de videojuegos y falta de atención, impulsividad motora y hostilidad. En el caso de habilidades sociales dio como resultado una correlación negativa entre abuso de uso de videojuegos y la auto manifestación de necesidades y la habilidad de frenar interacciones o sucesos que no suelen ser de su gusto y/o agrado. Otro hallazgo importante es que los autores mencionan que mientras más es el uso de juegos en línea, menor es la relación de bienestar en su familia. Por otro lado, los adolescentes que dedicaban largas horas a los videojuegos mostraban conductas distantes, poco colaborativos y solían posponer sus actividades o tareas académicas, lo cual daba como resultado un bajo y preocupante rendimiento escolar. En cuanto a las conclusiones, se dio a notar que el uso excesivo de videojuegos está relacionado con distintos factores de peligro y/o riesgo y también con dificultades relacionados a la salud mental.

Finalmente, Begum, Uddin, Parmita, Sultana (2019), señalan que el objetivo o meta principal de su artículo es ver si hay algún vínculo entre la adicción a medios de pasatiempo como los videojuegos con la ira la conducta perturbadora en los adolescentes. Los cuales hicieron participar a 220 estudiantes de distintas instituciones educativas, entre ellos fueron 109 mujeres y 111 varones que se encuentran entre los rangos de 14 y 12 años de edad. El presente estudio es de tipo causal correlacional aplicando análisis de regresión lineal simple. Los resultados revelan que existió una correlación significativa en cuanto a la adicción a los videojuegos, ira y el comportamiento alterado. Los dispositivos con juegos violentos provocan mayor agresividad, sin necesidad que sea un solo juego el que se escoge para su diversión. En conclusión, los resultados revelan que la adicción a los juegos electrónicos predice la conducta disruptiva e ira en los adolescentes. La conducta agresiva y el comportamiento rebelde son influencia de los distintos contenidos peligrosos del juego.

Enfoques teóricos de las variables adicción a los videojuegos y agresividad

En lo que respecta al análisis de la categoría de enfoques y perspectiva teórica, se muestra en la tabla 2 la explicación de los conceptos de dichas variables utilizadas en las investigaciones estudiadas. Cuyos resultados describen que no se halla un acuerdo en los trabajos investigados sobre la definición de adicción a los videojuegos ni agresividad. En lo que respecta a adicción a los medios de diversión como lo son los videojuegos, se considera como el uso incorrecto o garrafal que perturba u obstaculiza con la vida íntegra personal y las responsabilidades y/o actividades habituales del sujeto que los utiliza, esto conlleva a que se incremente el deseo de jugar y se convierta en una prioridad.

En el caso de agresividad hace referencia a un conjunto o estado emocional de efectos negativos hacia otra persona, animal u objeto. Se muestra con intensidad en múltiples formas de la conducta que intenta lastimar física y/o psicológicamente a alguien, su expresión se modifica en función al aprendizaje, cultura y las experiencias vividas de cada persona.

Tabla 1:

Autores, diseño, cantidad participantes, instrumentos de medida, correlación y nivel de significación reportados

N	Autores	Titulo	Diseño	Muestra	Instrumento de medida y niveles de consistencia reportados			Nivel de correlación
					Adicción a los videojuegos	Agresividad	Otras medidas empleadas	
1	Demirtas & Ferligül (2014)	The relationship between aggression and online video game addiction: a study on massively multiplayer online video game players	Análisis correlacional	205	Escala de adicción a Internet	Escala de agresión de Buss-Perry	No aplica.	r =.85, p<0.01

2	Asghar & Noor (2016)	Relationship Between Temperament and Video Game Addiction among Youth	Descriptiva comparativa	821	The measure of problematic video game addictions test.	The Early Adolescent Temperament Questionnaire (Revised)	No aplica.	r = .08, p < .001
3	Eui, Dan, Dong & Hye (2016)	A Study of Digital Game Addiction from Aggression, Loneliness and Depression	Análisis correlacional	789	Young's Internet Addiction Test (IAT)	The Buss-Perry Aggression Questionnaire	Variable Soledad y depresión: The UCLA Loneliness scale, and the short form of the Center for Epidemiologic al Studies Depression scale (CESD)	r = .483, p < .01

4	Chacón, Espejo, Martinez, Zurita, Ca- stro & Ruiz (2017)	Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada	Descriptivo y corte transversal	519	cuestionario de experiencias relacionadas con videojuegos (Chamarro et al., 2014)	Escala de conductas agresivas en la escuela (Little, Henrich, Jones y Hawley, 2003)	Variable de Victimización con la Escala de victimización en la escuela (Mynard y Joseph, 2000)	$r = .286$ $p < 0.001$
5	Vara (2017)	Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de villa maria del triunfo	No experimental- transversal	306	Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco	Cuestionario de Agresión de Buss y Perry	No aplica.	$r = .268$; $p < 0.001$

6	Begum, Uddin, Parmita, Sultana (2019)	Game Addiction Predicting Anger and Disruptive Behavior among Adolescents in Dhaka City	Análisis correlacional	220	Escala de adicción al juego (GAS) de Jeroen, Lemmens, Patti, Valkenburg y Jochen.	Inventario de ira de Beck, Inventario de comportamiento disruptivo de Beck	No aplica.	r = .53 y .52, respectivamente p < 0.01
7	Valido (2019)	Factores asociados a la adicción a los videojuegos en adolescentes	Análisis correlacional	946	Problematic Videogame Playing -PVP-	Symptom Checklist-90-Revised -SCL-90-R-	Ansiedad: The Hospital Anxiety and Depression Scale –HADS, apoyo familiar: Family APGAR, personaldiad: Ten Item Personality	r = .24, p < .001

Inventory -
TIPI-,
impulsividad:
Barrat
Impulsiveness
Scale –BIS y
escala de
habilidades
sociales
Escala de
Habilidades
Sociales -
EHS-

Nota: Elaboración propia.

Aunado a esto, después de haber analizado los 7 estudios encontrados en bases oficiales de datos como Google académico, Dialnet, Redalyc y ProQuest entre los años 2014 y 2021, sirvió para proceder a realizar la presente discusión la cual tuvo como propósito responder y dar forma a los objetivos previamente pactados, los cuales son, como primer objetivo la relación entre las variables estudiadas, como segundo objetivo determinar el tipo y diseño de cada estudio seleccionado para el análisis de la presente investigación y como tercer objetivo analizar aquellos enfoques teóricos que sustentan las variables involucradas en estudios que han analizado la relación entre las variables analizadas. Por otro lado, los estudios seleccionados aportaron valiosos resultados y datos para poder llevar a cabo dicha investigación.

En cuanto a primer objetivo, a pesar de encontrar escasos estudios que vinculen y/o relacionen estas variables, se encontró que en la totalidad de los estudios presentaron correlaciones positivas, confirmando lo que se esperaba en el inicio de la investigación. Otro aspecto a resaltar, es que en algunos estudios el nivel de correlación variaba a comparación de otros, lo que podría deberse al hecho de realizar estudios en distintos países y continentes, en donde el nivel y costumbres y cultura jugaban un papel mediador e importante.

Con dicha evidencia de que la Adicción a los videojuegos puede desencadenar conductas agresivas o desadaptativas, resulta importante y pertinente darle un foco de atención a esta problemática, ya que, si bien es cierto, en la mayoría de casos el joven o adolescente se sumerge en el mundo de la adicción a los videojuegos por una deficiente supervisión y pautas de sus apoderados o padres, por lo que, resulta pertinente generar instructivos, programas o capacitaciones a padres de familia o apoderados para que sepan cómo gestionar y apoyar a su hijo para controlar el uso de medios de diversión como son los videojuegos.

Por otro lado, cabe mencionar, que se ha investigado en gran cantidad sobre Adicción a los videojuegos, pero poco lo han vinculado o relacionado con agresividad, por lo que, resulta oportuno efectuar más investigaciones con adolescentes, de diversos países de cada continente, con muestras más amplias para examinar de manera más exhaustiva la agresividad en la adicción a los videojuegos. Resultaría interesante investigar dichas variables en adolescentes

que consumen la mayor parte del tiempo videojuegos con contenido violento y que demande mucha más concentración y tensión.

En cuanto al segundo objetivo, lo que respecta al tipo y diseño, como se ha mencionado anteriormente 5 estudios son de carácter transversal y 2 de tipo longitudinal. Del mismo modo, en los estudios realizados por Dornitas y Ferligül (2014), Eui, Dan, Dong y Hye (2016), Asghar & Noor (2016), Valido (2019) y Begum, Uddin, Parmita, Sultana (2019) usaron un diseño correlacional-causal, cuyo diseño se encargó de realizar relaciones en uno o más grupos, inicialmente se encarga de generar la relación entre las variables especificadas en la investigación, posteriormente, establecen más posibles relaciones entre las variables. En estas investigaciones en donde se usó el diseño correlacional-causal, se aplicaron pruebas de regresión lineal para poder estimar y calcular el efecto que tiene una variable sobre la otra, se aplicó también la mediación el cual se basa en la intervención de una tercera parte o variable para hallar resultados más amplios y complejos, también se aplicó análisis de correlación para poder determinar o establecer si las dos variables están vinculadas, por último, se aplicó MANOVA para poder analizar y estudiar la relación o correlación de dos a más variables dependientes e independientes.

Por otro lado, en los estudios de Vara (2017) y Chacón, Espejo, Martínez, Zurita, Castro & Ruiz (2017) usaron el tipo de diseño netamente correlacional el cual se basó en detectar si existía relación o no entre dos variables.

En cuanto a los instrumentos que se usaron para obtener los resultados de dichos estudios, en la mayoría de trabajos aplicaron el Cuestionario de agresión o conductas disruptivas de Buss y Perry (1992), lo cual pudo generar limitaciones al momento de comparar los resultados de los estudios seleccionados, ya que se acortan las evidencias sobre la agresión en adolescentes limitándose a un solo tipo de instrumento con las mismas sub escalas. En el caso de la variable de adicción a los videojuegos en todos los estudios se aplicaron distintos instrumentos lo que genera beneficios al momento de comparar y analizar los resultados, enriqueciendo la investigación.

Por ultimo en el caso del tercer objetivo, en cuanto a los enfoques teóricos, los trabajos estudiados a nivel conceptual muestran diferentes oposiciones sobre la

concepción de la adicción a los videojuegos, mostrándose variedades en su definición, por ejemplo, se ha descrito como el uso excesivo o compulsivo del videojuego de computadora o en línea (Dermitas, 2014; Eui, Dan, Dong y Hye, 2016; Vara 2017; Valido, 2019), como un problema social y poner en riesgo la vida cotidiana de los individuos que lo juegan (Asghar y Noor 2016; Chacón, Espejo, Martínez, Zurita, Castro y Ruiz, 2017). Habitualmente, son los adolescentes quienes juegan videojuegos con más frecuencia que los adultos (Begum, Uddin, Parmita y Sultana 2019).

La agresividad es determinada como (1) el comportamiento agresivo, (2) los furores físicos e incitadores de conductas violentas, por lo tanto, (3) pueden manifestarse de manera directa e indirecta con la finalidad de causar daño. (4) Asimismo es el conjunto de reacciones no adecuadas para la integridad física y psicológica de todo ser humano.

Tabla 2:

Autores, conceptualizaciones de adicción a los videojuegos y agresividad.

N	Autores	Adicción a los videojuegos	Agresividad
1	Dermitas (2014)	Uso excesivo que induce aislamiento social, que se convierte en la pérdida de relaciones interpersonales.	Conducta agresiva, desarrolla y reduce el comportamiento social positivo.
2	Asghar & Noor (2016)	La adicción a los juegos se convirtió en una dificultad con mayor porcentaje de gravedad social, coloca a las personas en peligro de desarrollar complicaciones de irritabilidad y agresión (Park & Ahn, 2010).	La agresión son los furores físicos y los sentimientos hostiles hacia los demás y hacia uno mismo que pueden ser directos e indirectos.

3	Eui, Dan, Dong & Hye (2016)	La adicción a los juegos usualmente se describe como el uso excesivo o compulsivo de juegos en distintos dispositivos electrónicos que tiene resultados perjudiciales y comportamientos no sanos en la vida diaria del sujeto.	Según Anderson y Bushman, "la agresión humana es cualquier conducta que va dirigida hacia otro individuo, con la intención de causar daño"
4	Chacón, Espejo, Martínez, Zurita, Castro & Ruiz (2017)	El uso de las novedades tecnológicas se ha incrementado en diversos factores del día a día, sobre todo en diferentes ámbitos de diversión y entretenimiento (Ventura, Shute & Jeon, 2012).	La agresividad se manifiesta de distintas maneras ya sea directa o indirecta, con el propósito de generar daño (Zurita et al., 2015).
5	Vara (2017)	Un punto significativo es el uso o tiempo que se le dedica a los medios audiovisuales de entretenimiento, ya que su uso desmesurado puede ocasionar problemas.	Incitadores de comportamientos violentos o provocadores entre los participantes. Sherry (2001).
6	Begum, Uddin, Parmita, Sultana (2019)	Generalmente, los adolescentes juegan videojuegos, juegos de computadora y otros juegos en línea con más frecuencia que los adultos (Griffiths, Davies y Chappel, 2004).	El contenido agresivo tiene una influencia nociva en la salubridad cognitiva y corporal de niños y adolescentes Kim et al. (2008).
7	Valido (2019)	El consumo garrafal de videojuegos afecta el bienestar cotidiano, las actividades	Conjunto de reacciones no adecuadas para la integridad

académicas, relación familiar y física y psicológica de todo ser el bienestar emocional, en humano. especial los menores de edad que aún no han desarrollado su superficie o corteza pre frontal (Hyun et al., 2015).

Nota: Elaboración propia.

3.2 Consideraciones finales

Teniendo en cuenta los resultados y discusión del presente estudio, se puede inferir que lo realizado ha permitido apreciar lo siguiente, 1) la relación y correlación entre las variable investigadas es positiva y significativa, lo que puede indicar que mientras más adicción tenga la persona hacia los videojuegos, mayor podría ser el grado de impulsividad, agresividad y/o escasos recursos de control de impulsos, 2) se evidenció que hay escasos estudios sobre todo artículos científicos que estudien la relación entre las variables investigadas, 3) un aspecto importante de recalcar, es que se pudo notar que en varones se evidencia, en mayor cantidad, los índices de agresividad producto a la adicción a los videojuegos. 4) otros aspectos que están vinculados a la adicción a los videojuegos esta la depresión, ansiedad, relaciones familiares y sociales deficientes, 5) dicha conducta disruptiva o agresiva es más común en adolescentes, ya que en personas adultas se destaca la capacidad de autocontrol más desarrollada y madura, 6) la adicción a los videojuegos se suele desarrollar por una deficiente supervisión de los apoderados o padres de familia, ya que el adolescente puede pasar largas horas frente al ordenador sin ningún monitoreo de un familiar o persona cercana, del mismo modo, puede desarrollarse por presentar escasos recursos de habilidades sociales, por lo que, la persona tiende a aislarse de los demás, ocasionando que pase largas horas dentro de casa buscando alguna distracción, que en la mayoría de casos son los videojuegos. 7) la agresividad suele desencadenarse por constante tensión o presión que demanda jugar videojuegos, más aún de contenido competitivo, hostil y online, ya que, la persona al experimentar alguna derrota o fracaso dentro

del juego tienda a acumular emociones negativas, por lo que, posteriormente lo expresa en alguna otra actividad, circunstancia o con alguna persona cercana.

Por último, tomando en cuenta la presente revisión, con respecto a los resultados obtenidos, se cree pertinente generar las siguientes recomendaciones:

- Proponer más estudios en donde se evidencie el nexo entre adicción o abuso de los videojuegos y conductas agresivas en jóvenes, que ayuden a futuras investigaciones, ya que existe poca información.
- Realizar mayores investigaciones en el aspecto de estudiar la relación entre adicción y agresividad en adolescentes o jóvenes que juegan la mayor parte del tiempo juegos con contenido violento y competitivo-online.
- Generar instructivos, programas o capacitaciones a padres de familia o apoderados para que sepan cómo gestionar y apoyar a su hijo para controlar el uso de medios de diversión como son los videojuegos.
- Promover un mayor control, por parte de los padres, acerca del tiempo y el uso de los videojuegos que dedican sus hijos.
- Con respecto a la agresividad realizar programadas de intervención que ayude al autocontrol y el entrenamiento de habilidades para que puedan reemplazar las conductas agresivas.
- Que los padres conozcan el tipo de juego y minimicen el uso de los mismos.
- Realizar constante supervisión de las conductas en los adolescentes que se presentan por el uso excesivo de los videojuegos.

REFERENCIAS

- Anadolu, P. (2014) La relación entre agresión y la adicción a los videojuegos online: un estudio sobre los jugadores de videojuegos en línea multijugador masivo. *Researchgate*. Doi: 10.5455/apd.39828
- Ariadna, M (2019). Factores asociados a la adicción a los juegos en adolescentes. *Universidad la laguna* Recuperado de: <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14804/Factores%20asociados%20a%20la%20adiccion%20a%20los%20videojuegos%20en%20adolescentes...Pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ato, M., López, J. & Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología*, 29 (3), 1038-1059. doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511
- Barrera, J. (2020) La agresividad, conceptos y teorías. España. Psicoactiva. Recuperado de <https://www.psicoactiva.com/blog/la-agresividad/>
- Barroso, A. (2019) Videojuegos y comportamientos agresivos: una aproximación. *Alternativas cubanas en Psicología*, 4 (11), 91-100. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/332138427_VIDEOJUEGOS_Y_COMPOR_TAMIENTOS_AGRESIVOS_UNA_APROXIMACION
- Diez, E., Terrón, E. & Rojo, J. (2002) Violencia y Videojuegos. *Revistas Eticanet*, 1(1) 1-23. Recuperado de <https://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero0/Articulos/violencia%20y%20videojuegos.pdf>
- Eui, J; Dan, J; Dond, L & Hye, R. (2016) Un estudio de la adicción a los juegos digitales desde las perspectivas de agresión, soledad y depresión. *49th Hawaii International Conference on System Sciences*. doi: 10.1109/HICSS.2016.470

- Farjana,B;Pritza, P; Muhammad, K & Momtaz, S (2019). *Adicción a los juegos que predice la ira y el comportamiento perturbador entre los adolescentes en la ciudad de Dhaka*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/339413277_Game_Addiction_Predicting_Anger_and_Disruptive_Behavior_among_Adolescents_in_Dhaka_City
- Gentile, D., Anderson, C., Yukawa, S., Ithori, N., Saleem, M., Kam, L., Shibuya, A., Liao, A., Khoo, A., Bushman, B., Rowell Huesmann, L., & Sakamoto, A. (2009). Los efectos de los videojuegos prosociales en los comportamientos prosociales: evidencia internacional de estudios correlacionales, longitudinales y experimentales. *Boletín de personalidad y psicología social*, 35 (6), 752–763. <https://doi.org/10.1177/0146167209333045>
- Guerri, M. (2016) La Teoría del Aprendizaje Social de Bandura. España. Psicoactiva. Recuperado de <https://www.psicoactiva.com/blog/la-teoria-del-aprendizaje-social-bandura/>
- Maldonado, M., Mancilla, A. & Buitrago, M. (2014) Videojuegos y adicción en niños y adolescentes, una revisión sistemática. *Revista TOG*, 11(20) 22. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4892405.pdf>
- Madiha, A & Maryam, N. (2016). Relación entre temperamento y videojuego, adicción entre los jóvenes. *Peshamar Journal of Psychology and Behavioral Sciences*, Vol. 2, 285-298. Recuperado de: https://icp.edu.pk/upload_file/pjpbsvol2no_2/10%20Relationship%20Between%20Temperament%20and%20Video%20Game%20Addiction%20among%20Youth.pdf
- Organización Mundial de la Salud (2016). Salud de la madre, el recién nacido, del niño y del adolescente. Recuperado de https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es/

- Pérez, A. (2019). Adicción a los videojuegos: síntomas, causas y tratamientos. Madrid, España. *Avances Psicológicos*. Recuperado de <https://www.avancepsicologos.com/adiccion-videojuegos/>
- Ramon, C; Tamara, E; Asunción, M; Felix, Z; Manuel, C y Gerardo, R. (2017) Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista complutense de educación* Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.5209/RCED.54455>
- Raquel, V. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del triunfo. *Acta psicológica peruana*. Recuperado de: revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/download/75/5
- Serna, L. (2020) *Efectos psicológicos de los videojuegos en niños de entre 6 y 12 años* (Tesis de Pregrado). Universidad de Alicante, España. Recuperado de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/107934/1/Efecto_de_los_videojuegos_en_ninos_entre_6_y_12_anos_Serna_Martinez_Lidia.pdf
- Torres, A. (2018) Adicción a los videojuegos: síntomas, causas y tratamiento. Barcelona, España. *Psicología y mente*. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/clinica/adiccion-a-videojuegos>
- Vera, C. (2018) EsSalud advierte que adicción a los videojuegos es una enfermedad mental. Lima, Perú. Seguro Social de Salud. Recuperado de <http://www.essalud.gob.pe/essalud-advierte-que-adiccion-a-los-videojuegos-es-una-enfermedad-mental/>