

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Carrera de **PSICOLOGÍA**

**“ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD
EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA
INSTITUCIÓN PÚBLICA DE LIMA
METROPOLITANA EN EL 2022”**

Tesis para optar el título profesional de:

Licenciada en Psicología

Autores:

Pamela Sue Aguirre Linares

Katuska Verdi Matto

Asesor:

Mg. Claudia Karina Guevara Cordero

<https://orcid.org/0000-0003-4681-3077>

Lima - Perú

JURADO EVALUADOR

Jurado 1 Presidente(a)	Nancy Alfonsina Negreiros Mora	18136825
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 2	Tania Carmela, Lip Marín De Salazar	08179761
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 3	Janeth Imelda Suarez Pasco	18084992
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

DEDICATORIA

Esta investigación se lo dedicamos a nuestros padres por acompañarnos siempre en nuestro crecimiento personal y profesional, sin ellos no lo hubiéramos logrado, estaremos eternamente agradecidas por su amor y confianza brindada.

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios por permitirnos llegar a esta etapa de nuestras vidas a pesar de las adversidades presentadas en nuestro crecimiento personal y profesional. Asimismo, agradecemos a nuestra asesora de tesis Mg. Claudia Karina Guevara Cordero por brindarnos su apoyo mediante su conocimiento y experiencia, haciendo posible presentar este trabajo.

Por último, queremos agradecer a todas nuestras familias por estar siempre presentes en cada proceso de nuestras vidas y ser nuestros soportes incondicionales frente a las dificultades que se presentan durante nuestros caminos.

¡Muchas gracias!

TABLA DE CONTENIDO

<i>JURADO EVALUADOR</i>	2
<i>DEDICATORIA</i>	3
<i>AGRADECIMIENTO</i>	4
<i>TABLA DE CONTENIDO</i>	5
<i>INDICE DE TABLAS</i>	7
<i>RESUMEN</i>	8
<i>ABSTRACT</i>	9
<i>CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN</i>	10
1.1. Realidad problemática	10
1.2. Formulación del problema	23
1.3. Objetivos	23
1.4. Hipótesis	24
<i>CAPÍTULO II: METODOLOGÍA</i>	25
<i>CAPÍTULO III: RESULTADOS</i>	29
<i>TABLA 1</i>	29
<i>ANÁLISIS DE LA NORMALIDAD DE LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LA AGRESIVIDAD Y SUS DIMENSIONES</i>	29
<i>TABLA 2</i>	30
<i>CORRELACIÓN DE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y LA AGRESIVIDAD</i>	30
<i>TABLA 3</i>	30
<i>CORRELACIÓN DE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y LA AGRESIVIDAD FÍSICA</i>	31

TABLA 4	31
<i>CORRELACIÓN DE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y LA AGRESIVIDAD VERBAL</i>	31
TABLA 5	32
<i>CORRELACIÓN DE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y HOSTILIDAD</i>	32
TABLA 6	32
<i>CORRELACIÓN DE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y LA IRA</i>	32
<i>CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES</i>	34
<i>REFERENCIAS</i>	41
<i>ANEXOS</i>	48

INDICE DE TABLAS

TABLA 1	29
<i>Análisis de la normalidad de la adicción a los videojuegos y la agresividad y sus dimensiones</i>	29
TABLA 2	30
<i>Correlación de la adicción a videojuegos y la agresividad</i>	30
TABLA 3	30
<i>Correlación de la adicción a videojuegos y la agresividad física</i>	31
TABLA 4	31
<i>Correlación de la adicción a videojuegos y la agresividad verbal</i>	31
TABLA 5	32
<i>Correlación de la adicción a videojuegos y hostilidad</i>	32
TABLA 6	32
<i>Correlación de la adicción a videojuegos y la ira</i>	32

RESUMEN

La presente investigación planteó como objetivo principal determinar la relación entre adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022. Se consideró como muestra a 832 estudiantes del nivel de secundaria, considerando que el estudio se orientó por un diseño correlacional de tipo no experimental y alcance transversal. Asimismo, los instrumentos de medición para la recolección de información fueron la escala de adicción videojuegos de Cholíz y Marco (2011) validada por Salas-Blas, et al. (2017), y el cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (1992) validado por Matalinares, et al. (2012). A partir del análisis estadístico realizado, se identificó como resultado que sí existe correlación estadísticamente significativa entre las variables de adicción a los videojuegos y agresividad. Y esta correlación es baja positiva ($Rho = ,380$; $p = ,000$), identificando a la vez correlación significativa entre adicción y las dimensiones de agresividad: agresión física ($Rho = ,400$; $p = ,000$), agresión verbal ($Rho = ,321$; $p = ,000$), hostilidad ($Rho = ,260$; $p = ,000$) y con ira ($Rho = ,292$; $p = ,000$). Concluyendo que a mayor adicción a videojuegos, mayor agresividad.

Palabras claves: adicción a videojuegos, agresividad, estudiantes, secundaria.

ABSTRACT

The main objective of this research was to determine the relationship between video game addiction and aggressiveness among high school students of a public institution in Metropolitan Lima, 2022. A sample of 832 high school students was considered as a sample, considering that the study was oriented by a non-experimental type, a correlational design and a cross-sectional scope. Likewise, the measurement instruments for the collection of information were the video game addiction scale by Cholíz and Marco (2011) validated by Salas-Blas, et al. (2017) and the Aggressiveness questionnaire by Buss and Perry (1992) validated by Matalinares, et al. (2012). From the statistical analysis performed, it was identified as a result that there is a statistically significant correlation between the variables video game addiction and aggressiveness. And this correlation is low positive ($Rho = ,380$), identifying, at the same time, significant correlation between addiction and the dimensions of aggressiveness: physical aggression ($Rho = ,400$; $p = .000$), verbal aggression ($Rho = ,321$; $p = ,000$), hostility ($Rho = ,260$; $p = ,000$) and with anger ($Rho = ,292$; $p = ,000$). We conclude that the greater the addiction to video games, the greater the aggressiveness.

Keywords: video game addiction, aggression, students, high school.

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

La utilización de videojuegos a lo largo del tiempo se hace cada vez más notorio en la actualidad, mayor parte de los adolescentes tienen libre disposición al internet o un móvil. La Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (2020) menciona que durante la crisis sanitaria debido a la COVID-19 a nivel mundial, la población incrementó el uso de las tecnologías de la información y mundo virtual debido a fines académicos, laborales o lúdicos. Sin embargo, la Organización Panamericana de la Salud (2020), refiere que existe una tendencia al abuso de las nuevas tecnologías, por ello, cada vez aumenta la conexión en distintos horarios del día, teniendo en cuenta que puede ocasionar tensiones extras y adicciones, también manifiesta que del 10 al 20 % de los adolescentes presentan algún problema de salud mental, considerando que la mayor parte no se han detectado ni atendido. Por otro lado, la mitad de las condiciones de salud mental se manifiestan antes de los 14 años, lo cual apartar la población adolescente en una disposición única.

La Organización Mundial de la Salud (2022), refiere que aparecen en vigencia la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) que se manifiesta la adhesión del trastorno por uso de videojuegos en los niveles de trastornos debidos a las conductas adictivas.

En el mundo, los videojuegos o juegos virtuales se han ido incluyendo en nuestra sociedad como un proyecto en crecimiento, debido a que los videojuegos se han categorizado en la eminente elección para disfrutar sus tiempos libres y/u ocio en el país de España. La Asociación Española de Videojuegos en el año 2015 refiere que las plazas, ferias de los videojuegos se incorporó la principal producción de audiovisual e interactivo que incentiva el ocio, elevando la cantidad de 1,083 millones de euros, un 8.7 % más que en la actividad

previa. En mención a los consumidores, existe 15 millones de personas que hacen uso de videojuegos, lo que manifiestan un 42 % de la totalidad de la localidad. La presente cantidad sitúa a España en medio de las cuatro plazas europeas con importante cantidad de las personas cercana a Francia (62 %), Alemania (52 %) y Reino Unido (40 %).

Por otro lado, podemos confirmar que los videojuegos alcanzan una manera terapéutica para el tratamiento de dificultades de aprendizaje, trastornos por déficit de atención e hiperactividad, entre diferentes problemas (Ledo, De la Gándara, García y Gordo, 2016); se puede originar también, según la Asociación Psiquiátrica Americana (2014), una condición de adicción a los videojuegos para determinar un modelo de conductas de juego permanente y persistente que inician las dificultades clínicas notables.

Asimismo, distintos tratados han detectado las secuelas negativas en el campo psicológico efecto de la adicción a videojuegos, que se manifiestan comportamientos agresivos, victimización (Chacón et. al., 2018), signos y síntomas de ansiedad (González et. al, 2017), hábitos estacionarios (Lozano et. al., 2019), uso de tabaco (Chacón-Cuberos et al., 2018), comportamientos compulsivos (Millán et. al., 2021), dificultades de aprendizaje (Sosa et. al., 2018) y procrastinación (Díaz, 2020).

Cabe mencionar que se puede confirmar que la utilización abusiva de los videojuegos es una realidad, existe otras condiciones que está presente aún en el ámbito educativo, el cual es la agresividad, fundamentando que la Organización Mundial de la Salud (2020), menciona que la violencia influye significativamente, por lo cual este panorama psicológico trae consigo diferentes dificultades para los adolescentes en la situación de atravesar los retos de la vida diaria y conforme va creciendo su etapa adulta.

En un tratado ejecutado en el Perú con 270 adolescentes de ambos géneros se halló que el 26.3 % presenta un nivel alto de adicción a los video juegos y el 20.7 % manifiestan un nivel alto de agresividad (Ramírez, 2021).

Por otro lado, advirtió Misaico, del Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado – Hideyo Neguchi, que, si bien los videojuegos fueron elaborados para disfrutar momentos agradables y divertidos, el mal empleo de los padres de familia al mando ha ocasionado severos acontecimientos de adicción en menores (Garay, 2020). Asimismo, los adolescentes reflejan conductas de agresividad e impulsividad mediante los videojuegos. Igualmente, especialistas del Hospital Víctor Larco Herrera del Ministerio de Salud señalaron que en el origen de la pandemia del COVID-19, se ha podido observar la alta tasa de adicción a los videojuegos en niños, adolescentes y jóvenes, ocasionado por la cuarentena y la falta de relación con sus pares (MINSa, 2021).

A nivel local, la capital, Lima, en el distrito de Los Olivos, se reporta en su población de 350 adolescentes; 98 alumnos (28.0 %) obtienen un nivel muy elevado de agresividad, como también 113 (32.3 %) alumnos obtienen una categoría alta, mientras que 102 manifiestan una categoría media (29.1 %), al mismo tiempo, 35 alumnos observados presentan un nivel bajo (10.0 %) y 2 alumnos (0.6%) manifiesta un nivel muy bajo que lleva a pensar que la gran mayoría de estudiantes presentan niveles de agresividad altos ya que la utilización permanente en los videojuegos. Por otro lado, se describe los grados de adicción a los videojuegos en los alumnos de instituciones educativas públicas, donde se observa que 340 (97.1 %) adolescentes se caracterizan con un grado de dependencia a los videojuegos y 10 adolescentes (2.9%) obtiene un grado de abuso de categoría alta y se puede interpretar

que los alumnos manifiestan comportamientos de adicción a los videojuegos (Remigio, 2017).

Por último, Cuicapusa (2018) encontró que el distrito del Rímac, puede ser uno de los más perjudicados en cuestión de violencia y/o agresividad, debido a que en su estudio se halló que el 33.3 % de los estudiantes de secundaria obtienen un nivel medio de agresividad; asimismo, otro grupo característico de 17.78 % tiene un nivel alto de agresividad, incluso un 9.63 % están en un rango muy alto, donde los valores más graves presentó la agresividad física (33.33 % a nivel alto) e ira (37.78 % a nivel bastante alto). Por ello radica la exigencia de continuar las investigaciones en la capital, para identificar la gravedad de la situación.

Así pues, existen diferentes tratados sobre estas variables, en el ámbito internacional se puede hallar que Begum et. al. (2019), realizaron un estudio en Bangladesh con el objetivo de relacionar la adicción a los juegos y la ira en adolescentes, orientado bajo diseño correlacional y alcance transversal, utilizando una muestra de 220 adolescentes a los cuales se les aplicó el inventario de ansiedad de Beck, inventario de juego y comportamiento disruptivo de Beck, hallando como resultados que existe relación significativa entre la adicción a los juegos con la ira ($r = .53$) y la conducta disruptiva ($r = .52$). Además, se observó que la adicción a los juegos puede predecir en un 28.5 % la variación de la ira y en un 27.2 % la variedad de la conducta disruptiva.

Sánchez y Silveira (2019), realizaron un estudio en México, cuyo propósito fue realizar un estudio exploratorio, teniendo como muestra a 185 estudiantes del nivel de secundaria. Tuvo como objetivo identificar la prevalencia y dependencia a los videojuegos. Se utilizó un test de dependencia a videojuegos (Marco y Cholíz 2011; Sala y Merino en 2017). Los datos obtenidos presentan que el 10.6 % de alumnos reportan un alto nivel de

usabilidad, el 11 % reportó manifestar ansiedad y angustia al no poder ingresar a los videojuegos, el 9.9 % evidenció que usualmente aumentan su tiempo de juego de forma preocupante sin notar el tiempo de juego, el 12 % manifiestan dificultades para relacionarse con la sociedad como antecedente de la dependencia a los videojuegos y, para finalizar, se detectó que el 9.7 % de los estudiantes presentaron diversos contratiempos para retirarse del juego.

González et al. (2017), realizaron un estudio en España con la finalidad de relacionar la adicción a los videojuegos y la sintomatología ansiosa y depresiva, orientado bajo diseño correlacional y alcance transversal, utilizando una muestra de 380 adolescentes a los cuales se les administró escala Problem Video Game Playing y las escalas de Goldberg (1988), encontrando como resultados que el 7.4 % de las mujeres y el 30 % de los varones obtuvieron nivel de los usuarios problemáticos; además en los varones existe relación significativa entre la utilización de los videojuegos y la ansiedad ($r = .24$), mientras que en la mujeres existe relación significativa entre la utilización de los videojuegos y bajo nivel anímico ($r = .19$).

Baithesda y Hanungtiasa (2017), realizaron una investigación en Indonesia con el objetivo de relacionar la adicción a juego violentos y la conducta agresiva en estudiantes de primaria, orientado bajo diseño correlacional y alcance transversal, aplicando en una muestra de 87 alumnos a los cuales se le aplicaron un cuestionario de comportamiento de uso de videojuegos y un cuestionario de comportamiento agresivo adaptado de Siregar (2014), hallaron como resultados que el 44.8 % manifestó nivel alto de adicción a videojuegos, por otro lado, un 47.1 % manifestó nivel muy alto de agresividad; asimismo hallaron la relación significativa entre los temas de investigación ($r = .415$)

En el ámbito nacional se encontró a Faya y González (2020), realizaron un estudio en ciudad de Trujillo a fin de determinar la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes varones, para ello utilizó una muestra de 347 adolescentes, orientado bajo el diseño no experimental y alcance correlacional; se administró el cuestionario de agresión de Buss y Perry y el test de dependencia a videojuegos de Marco y Choliz, obteniendo como resultados la correspondencia moderada entre la adicción a los videojuegos y agresividad ($r = .428, p < .05$); asimismo se encontró que aproximadamente la mitad de los adolescentes varones alcanzaron un grado medio de agresividad, y en más de la mitad de los evaluados se presenta un grado moderado de adicción a los videojuegos.

Nonalaya y Solis (2020), realizaron un estudio en la provincia de Huaraz a fin de determinar la correspondencia entre adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel de secundaria de una institución educativa estatal, utilizaron una muestra de 300 estudiantes del nivel de secundaria entre 11 a 18 años, mediante un tipo de diseño no experimental de corte trasversal, correlacional causal; utilizando el cuestionario de adicción de Hamm – 1st (Mendoza, 2013) y el cuestionario de agresividad (AQ; Buss y Perry, 1992) adaptado al Perú por (Matalinares, 2012), hallaron como resultados relación significativa entre los tema de investigación ($r = .72$).; además se identificó una relación significativa entre adicción a videojuegos y las dimensiones de agresividad. En cuanto a relación a la variable de agresividad física se localizó una conexión significativa de ($r = .723$), agresividad verbal ($r = .702$), ira ($r = .617$) y hostilidad ($r = .622$) de importancia terciaria de cada variable.

Según Rojas (2018), realizó una investigación en la provincia de Huancayo a fin de determinar la incidencia de adicción a videojuegos en los adolescentes del colegio nacional

Mariscal Castilla de Huancayo, mediante un tipo de diseño descriptivo, transversal, con enfoque cuantitativo y con diseño descriptivo simple, utilizó una muestra de 340 adolescentes, la información que recolectó fue mediante el método de encuesta y con el test "Test de Dependencia de Videojuegos", cuarta versión revisada (DSM-IV-TR), obteniendo como resultados que en consecuencia de la adicción a los videojuegos es 45 %, el 45 % obtiene un grado de adicción bajo, el 26.1 % grado medio y el 28.8 % nivel de categorías altas, los cuales el 19.7 % son menores de 12 a 13 años; el 37.4 % son varones; el 20.9 % utilizan el videojuego de manera diaria; el 26.8 % utilizan el videojuego entre 2 a 4 horas; la categoría de la abstinencia es alto en el 32 %, el grado de exceso y tolerancia es alto en 42.5 %, el grado de dificultad derivados de la utilización excesiva de los videojuegos es alto en el 54.2 %. El grado de impedimento en el control de la adicción es alto en el 30.7 %.

Mayca (2019), realizó un trabajo de investigación en la provincia de Arequipa con el propósito de encontrar el grado de conducta adictiva al uso de videojuegos, grado de agresividad y en la labor física de los adolescentes del colegio Emblemático Independencia Americana, utilizó una muestra de 1121 adolescentes que se encontraban entre el primer y quinto año del nivel de secundaria. Este estudio fue de método observacional, prospectiva y transversal. La información se recogió mediante el cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV), el test de agresión de Buss y Perry y test de actividad física para adolescentes (PAQ-A). Posteriormente se realizó una base de información en SPSS-24, dando como resultado que el grado de uso de videojuegos muestra problemas fragmentados en el 51.56 % de adolescentes y problemas latentes en el 12.85 %, el 12.85 % de los alumnos presentan un grado de agresividad media y el 33.90 % manifiestan un grado de agresividad elevado, considerablemente el porcentaje de adolescentes (66.11 %) muestran un grado de

actividad física bajo. Concluyen que el grado de utilización de videojuegos influyen en el grado de agresividad y actividades físicas de los alumnos.

Finalmente, en el ámbito local se encontró Villena (2021) realizó un estudio en Chorrillos con la finalidad de relacionar la agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de nivel de secundaria de dos distintas instituciones educativas públicas. Se utilizó una muestra de 617 estudiantes entre 11 a 17 años, de ambos sexos correspondientes del nivel de secundaria, mediante diseño no experimental y alcance correlacional; se utilizó el Cuestionario de agresión de Buss y Perry y el Test de dependencia a los videojuegos de Marco y Chóliz; como circunstancia se localizó una similitud directa entre las dos variables, en el grado de agresividad se logró obtener en los resultados un 54 % , en cuanto dependencia a los videojuegos logrando un grado leve con 34 %; por otro lado, halló que manifiestan diferencias significativas con relación al sexo en las dimensiones de agresividad física, hostilidad e ira, por ello encontró diferencias significativas para dependencia a videojuegos según sexo ($p < .05$).

Vara (2018), realizó un estudio en el distrito de Villa María del Triunfo con la finalidad de fijar la correlación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel de secundaria de dos diferentes colegios privados. Se utilizó una muestra de 306 adolescentes entre las edades de 13 a 17 años de ambos sexos, orientado bajo el diseño no experimental y alcance correlacional; utilizando el cuestionario de agresión de Buss y Perry y el test de dependencia a videojuegos de Marco y Choliz, hallando como resultados una relación pragmática moderada baja entre los tema de estudio ($r = .268$); el grado de adicción a los videojuegos alcanzó el uso común de un 26.5 % y el grado de agresividad fue alrededor de un 32.4 % ; por otro lado, se identificó que hay diferencias

significativas en cuanto a adicción a videojuegos y sus dimensiones respecto al sexo; además, se identificó que hay diferencias muy importantes en cuanto a agresividad en ámbito educativo.

Según Remigio (2017), realizó una investigación en el distrito de Los Olivos con la finalidad de relacionar la adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas estatales, tomó una muestra de 350 adolescentes entre las edades de 11 a 16 años de ambos sexos, mediante el diseño no experimental y alcance correlacional; utilizando el cuestionario Hamm – 1st y el test de agresión de Buss y Perry, encontrando como resultado que la correlación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad fue estadísticamente importante, dado que la significación fue de .000 ($p < .05$); asimismo, la relación es moderadamente positiva ($r = .571$). Simultáneamente, se observó los grados de agresividad en función al sexo, siendo el sexo masculino el que muestra un alto grado índice de agresividad (29.3 %), a diferencia del sexo femenino que tiene un índice medio (31.0 %). Por otro lado, se identificó los grados de adicción a los videojuegos, donde el sexo masculino es el que muestra más abuso con un 50.1 % a diferencia del sexo femenino que tiene un índice de 49.1 %. Concluyó que sí existe relación directa entre los temas de investigación.

Yauri y Vannessa (2019), realizaron un estudio en distrito de Comas con la finalidad de establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad en estudiantes del tercero al quinto grado del nivel de secundaria de una institución del estado, mediante un tipo de diseño no experimental de corte transversal, tomó una muestra tipo no probabilístico de 427 estudiantes, por medio de una ficha de tamizaje. Asimismo, se utilizó el cuestionario de Dependencia a los videojuegos creado por los autores Choliz y Marco; y el cuestionario de Impulsividad de Barratt. Concluyó que existe una relación de ($r = .433$), entre la

dependencia a los videojuegos e impulsividad, la cual es simplificativa ($p < .05$). Asimismo, se halló que en la relación entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos e impulsividad existe una correlación directa y significativa. De igual forma, se obtuvo un grado alto de predominancia entre hombres de 47.9 % de la variable de dependencia a los videojuegos a diferencia de las mujeres con un grado bajo. Por otra parte, en grados de impulsividad resalta la diferencia significativa alta en los hombres, todo distinto a las mujeres se encuentra un grado medio.

Se puede mencionar que el término de “videojuegos” con frecuencia se relaciona como juego de ordenador, juego electrónico, consolas, máquinas o marcianitos, aunque el concepto videojuego se puede asociar con apoyo tecnológico (Tejeiro, 2008). Además, la utilización de videojuegos está dirigido al acceso a una página virtual donde se busca superar determinados niveles en relación a dificultades sobre una temática de juego específica (Gil y Vallovera, 2009). También es considerado como un comportamiento en la cual el individuo interactúa a nivel virtual con una temática de juego la cual puede traer como consecuencia una conducta compulsiva influyendo en distintas etapas de vida (Griffiths, 2005).

Por otro lado, con respecto a los tipos de videojuegos, para Kuss y Griffiths (2012) los videojuegos se diferencian de la siguiente forma: Juegos de navegación: como el denominado “Dark orbit”, Juegos de acción: como el denominado “Counter strike”, Juegos de simulación: como el denominado “Second life”, Juegos de roles con múltiples jugadores online: como el denominado “World of warcraft”.

Asimismo, con respecto a las características de la adicción a los videojuegos, para Griffiths (2005) existen determinadas particularidades, las cuales forman parte de la adicción a los videojuegos, las cuales son: Saliencia o focalización, se refiere en la enfatización que

genera en el individuo respecto a la filiación de los pensamientos, comportamientos o emociones orientados a la práctica del videojuego, resultando en su estabilidad personal y social. El cambio de la condición anímica, se refiere a la aparición de emociones o sentimientos de euforia o exaltación que están relacionados con la práctica de videojuegos, lo cual es reforzado de manera consecutiva. Tolerancia es la condición en la cual la persona no se satisface con la intensidad o frecuencia y duración con la que se practica los videojuegos, sino la capacidad elevada para ejecutar en mayor medida el videojuego. Síndrome de abstinencia, que se manifiestan en reacciones físicas, emocionales o mentales desagradables producidas al abandonar el juego. Conflicto es el efecto negativo que ocasiona la focalización y práctica consecutiva del videojuego, afectando en el individuo a nivel personal, familiar, social, laboral o académico. Recaída es la regresión de una etapa de juego repetitivo luego de haber disminuido o calmado dicha actividad.

No obstante, para fines de la presente investigación, se usará la clasificación dada por los siguientes autores. Para Cholíz y Marco (2011), las dimensiones de la adicción a videojuegos son en total cuatro: Abstinencia a los videojuegos, la cual es una condición en la que el individuo, producto del cese de la práctica de los videojuegos, experimenta malestar o inquietud conductual, emocional o mental. Abuso y tolerancia es referido al aumento de la capacidad de realizar la actividad adictiva, por lo cual la persona requiere experimentar mayor nivel de intensidad en la realización de los videojuegos a fin de sentir la misma sensación placentera pasada. Problemas derivados del consumo excesivo, que refiere a las consecuencias perjudiciales las cuales genera la repetición de la conducta adictiva, que pueden afectar las relaciones familiares, sociales e incluso presencia de alteraciones en la alimentación, y, finalmente, dificultad en el control, el cual es la incapacidad de frenar el

impulso de realizar la conducta adictiva a pesar que pueda existir intención de dejar de hacerlo.

Con relación a la agresividad, existen diferentes conceptos. Uno de ellos dado por Dollard (1939), menciona que la agresividad como aquel comportamiento que manifiesta afectar a un individuo y/u objeto. Asimismo, para Buss y Perry (1992), se relaciona de forma notoria con el comportamiento de agredir con distintos fragmentos del cuerpo con el propósito de lesionar de manera física. Por otro lado, Soutollo y Mardomingo (2009) afirmaron que la agresividad es una conducta que se da para cuidarse ante situaciones que le puede afectar, para adaptarse a la circunstancia del peligro. Del mismo modo, para Matalinares, et al. (2012) la agresividad se da como respuesta del organismo que realizan el individuo para protegerse de los riesgos que perciben del mundo exterior, siendo a su vez una manera de adaptarse a los cambios de su entorno.

Algunos elementos de la agresión, de acuerdo con Muñoz (2010), son los siguientes tres: Cognitivo, el cual está referido a la ideas, recuerdos o creencias adquiridos por la persona y que generan una tendencia la cual puede ser agresiva de manera particular, de ahí que, las personas agresivas tienden a poseer distorsiones cognitivas que refuerzan dicho estado. Afectivo, el cual está referido a las expresiones emocionales o sentimentales las cuales se orientan a percibir determinados actos como amenazantes, generando una actitud de hostilidad con el entorno. Y, finalmente, el conductual, el cual se refiere a la dificultad que tiene la persona agresiva para solucionar los problemas de manera asertiva.

Por otro lado, algunos factores que influyen en la agresión, según Anicama (2001), son dos factores trascendentes que generan o alejan de la realización de conductas agresivas, las cuales son: Factores protectores, como aquellos elementos personales o del entorno los

cuales alejan o previenen de la ocurrencia de conductas agresivas y que proporcionan un estado de control en cuanto a las reacciones que se producen. Y los factores de riesgo, son aquellos elementos o circunstancias personales o ambientales los cuales generan un estado de inestabilidad o desequilibrio el cual tiende a desarrollar reacciones con déficit de control.

Con relación a las teorías sobre frustración y agresión, se encuentra la de Berkowitz (1969) como autor más importante, el cual planteó como hipótesis que la frustración puede llevar a la agresión de manera indirecta, siendo una fuente de activación a aquella disposición que existe en el ser humano (Muñoz, 2000). Por otro lado, la teoría del aprendizaje social, Bandura (1973), el cual refiere que la agresión tiene muchos factores y diferentes finalidades, de ahí que, estos comportamientos agresivos son aprendidos por el hombre a través de otras personas mediante la observación o por la misma experiencia. Si dicha persona no ve reprimida su acción agresiva o por el contrario obtiene recompensa, tendrá más posibilidad de imitar un comportamiento agresivo.

Finalmente, para la presente investigación se usará la teoría comportamental de Buss y Perry (1992), quienes mencionan que la agresividad es aquella característica de la personalidad humana, una clase de respuesta constante. Él lo agrupa en referencia a las características y estilos como físico-verbal, activo-pasivo, directo-indirecto. Asimismo, refiere que puede ser utilizada de diferentes formas, ya que es una manera de expresar la agresión. De igual manera, indica que esta expresión puede cambiar dependiendo las circunstancias (Acosta, 2018). Según los antes mencionados autores, señalan que la agresividad tiene 4 dimensiones: Agresión física, que consiste en la forma notoria con el comportamiento de agredir con distintos fragmentos del cuerpo con el propósito de lesionar de manera física. Agresión verbal, que consiste en las manifestaciones de intimidaciones,

discusiones, cuestionamientos, reclamos, quejas, gritos y acosos. Hostilidad, que consiste en forma notoria con los sentimientos de susceptibilidad y desigualdad con las demás personas.

Ira, que consiste en un sentimiento que genera activación psicológica previo a la agresión.

1.2. **Formulación del problema**

Por todo lo dicho anteriormente, la pregunta de investigación que responde esta tesis es: ¿Existe relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022? .Y, como preguntas específicas, ¿Cuál es la relación entre adicción a videojuegos y agresión física en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022?, ¿Cuál es la relación entre adicción a videojuegos y agresión verbal en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022?, ¿Cuál es la relación entre adicción a videojuegos y hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022?, ¿Cuál es la relación entre adicción a videojuegos e ira en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022?.

1.3. **Objetivos**

En nuestro estudio, el objetivo general fue determinar la relación entre adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022. En cuanto a objetivos específicos, se tiene el primer objetivo específico: Determinar la relación entre adicción a videojuegos y agresión física. Segundo objetivo específico: Determinar la relación entre adicción a videojuegos y agresión verbal. Tercer objetivo específico: determinar la relación entre adicción a videojuegos y hostilidad. Y cuarto y último objetivo específico: Determinar la relación entre adicción a videojuegos e ira en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022.

1.4. **Hipótesis**

Como hipótesis general tenemos que, sí existe relación entre adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022 y como hipótesis específicos tenemos que sí existe relación entre adicción a videojuegos y agresión física en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, sí existe relación entre adicción a videojuegos y agresión verbal en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, sí existe relación entre adicción a videojuegos y hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana y sí existe relación entre adicción a videojuegos e ira en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana.

Con respecto a la justificación de esta presente investigación, es relevante debido a que los resultados obtenidos servirán como diagnóstico situacional, se pueda generar estudios aplicativos que permitan desarrollar estrategias y programas específicos destinados a prevenir y a su vez concientizar la adicción a videojuegos y controlar o regular la agresividad en los estudiantes, promoviendo así una cultura de paz y valores, que incluso lleve a disminuir problemas de convivencia entre los estudiantes, siendo uno de ellos el bullying.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

El presente estudio se caracteriza por tener un enfoque cuantitativo considerando que principalmente se orienta a desarrollar un análisis cuantitativo de los datos recopilados mediante los instrumentos de medición a fin de corroborar las hipótesis de investigación planteadas (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). El presente estudio está orientado bajo un diseño tipo no experimental de corte transversal, ya que no se manipulan las variables o realidad y se orienta a analizar o evaluar las variables de estudio en un periodo de tiempo específico sin generar un seguimiento (Hernández, et al 2014). En referencia al alcance de la presente investigación es correlacional, ya que busca evaluar el grado en que se interrelacionan las variables “adicción a videojuegos” y “agresividad” (Hernández et. al., 2014).

La población estuvo conformada por 1378 estudiantes entre varones y mujeres de la institución elegida; la muestra está conformada por 832.

Considerando como criterios de inclusión estar entre las edades de 12 a 17 años de ambos sexos del 1ero al 5to grado de secundaria, ser de nacionalidad peruana, aceptar el consentimiento informado y pertenecer a la institución educativa pública de Lima Metropolitana.

La técnica para esta investigación fue la encuesta, con el fin de recolectar los datos, considerando que se caracteriza por ser un procedimiento generalmente estandarizado o validado que permite recabar determinadas características de una temática en particular (Hernández y Mendoza, 2018).

Por otro lado, para medir la variable Adicción a los videojuegos se utilizó como instrumento el Test de Adicción a los videojuegos construida por Chóliz y Marco (2011)

usando los criterios del DSM-IVTR (American Psychiatric Asociación, 2000), adaptado por Salas- Blas et al. (2017) en Perú. La aplicación puede ser individual y colectiva. Está compuesta por 25 ítems, los cuales sus respuestas son de tipo Likert: "Totalmente en desacuerdo (0)", "En desacuerdo (1)", "Neutral (2)", "De acuerdo (3)", "Totalmente de acuerdo (4)", donde se requiere que el participante elija una de las opciones. La validez del constructo es identificada por un modelo unidimensional obteniendo adecuados índices. La confiabilidad en su estudio analizó la fiabilidad por medio de alfa de Cronbach para dos muestras obteniendo valores de .95 y .93, los cuales son adecuados.

Asimismo, para medir la variable de Agresividad, se utilizó como instrumento el Cuestionario de Agresividad construida por Buss y Perry (1992), adaptado por María Luiza Matalinares et al. (2012). La aplicación puede ser individual y colectiva. Está compuesta por 29 ítems, los cuales sus respuestas son de tipo Likert donde puntúan el rango: "completamente falso para mí (1)", "bastante falso para mí (2)", "ni verdadero ni falso para mí (3)", "bastante verdadero para mí (4)", "completamente verdadero para mí (5)", donde se requiere al participante que elija una de las opciones. La validez del constructo se realizó mediante el análisis factorial exploratorio, que demuestra una estructura del test compuesta por un factor que agrupa a cuatro componentes (agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad). La confiabilidad presenta por consistencia interna y validez de constructo mediante el análisis factorial, alcanzando un coeficiente de fiabilidad elevado para escala total Coeficiente Alpha de Cronbach ($\alpha= 0,836$).

Para realizar la recolección de datos, se utilizaron dos cuestionarios los cuales fueron el test adicción a videojuegos de 25 preguntas y el test de agresividad con 29 preguntas, procediendo a redactar un consentimiento informado procurando resaltar el carácter

confidencial y voluntario de la investigación. Adicionalmente, se creó una ficha sociodemográfica con datos relevantes para la investigación, así como una solicitud de permiso para el uso de las pruebas psicológicas que serán contestadas por los alumnos del 1ero a 5to grado de secundaria de manera presencial. Para medir las respuestas idóneas por los alumnos se utilizará la escala Likert en ambos cuestionarios, presentando 5 niveles cada uno. En el test de adicción a videojuegos, son: "totalmente en desacuerdo", "en desacuerdo", "neutral", "de acuerdo", "totalmente de acuerdo"; y en el test de agresividad, son: "completamente falso para mí", "bastante falso para mí", "ni verdadero ni falso para mí", "bastante verdadero para mí", "completamente verdadero para mí". Para la recogida de datos en el centro educativo, se hizo lo siguiente: Reunión con la directora de la institución (vía Zoom); presentación de la carta de autorización para la aplicación en los alumnos: Aprobación para la aplicación, aplicación de las encuestas con apoyo de los auxiliares de cada sección, digitalización de datos, creación de la base de datos.

En referencia al análisis de los datos, se inició con la clasificación y codificación de las respuestas de los participantes a través del programa Excel, siendo luego trasladado al programa SPSS (IBM) versión 26 donde se realizó los análisis inferenciales del estudio, donde en primera instancia se realizó el análisis de bondad de ajuste de los datos utilizando para ello al estadístico de Kolmogorov-Smirnov, identificando la normalidad de los datos, por lo cual se decide optar por una prueba estadística no paramétrica para la correlación como la prueba de Rho de Spearman.

Respecto a los aspectos éticos considerados en nuestra investigación están en relación con la Asociación Psicológica Peruana (2010) en el apartado 8 y 9, teniendo en cuenta la veracidad del estudio disminuyendo al máximo el plagio o similitud, también

considerando la utilización de un consentimiento informado resaltando la confidencialidad y la voluntariedad. Adicionalmente, se toma en cuenta la normatividad nacional e internacional mencionada en el código deontológico del Colegio de Psicólogos del Perú (2018) resaltando la regulación de las investigaciones realizadas en seres humanos. Este estudio cumple con los estándares y requisitos de legalidad, respetando los derechos de autor con el uso de las citas mediante la norma APA 7ma edición. Por otro lado, las Directrices Internacionales para el Uso de los Test (CIT, 2015), menciona que si los tests tienen copyright, el investigador debe pedir permiso a quien es el titular de ese derecho, también refiere que al utilizar la prueba de investigación se debe actuar de forma ética y profesional, siendo responsable de su uso, y asegurar la seguridad de los materiales utilizados y confiabilidad de los resultados Finalmente, con relación al Código de Ética del Investigador Científico (UPN, 2016) esta investigación tuvo en cuenta el art.3, donde se toma en consideración los derechos de autor de la información bibliográfica utilizada y expresada en este estudio y fuentes correctamente citadas en formato APA y en el art.5, donde refiere que se debe de mantener en estricta confidencialidad la información de los participantes.

CAPÍTULO III: RESULTADOS

3.1. Resultados inferenciales

A continuación, se pasará a analizar los objetivos de la presente investigación. Para ello, primero se realizará el análisis de la normalidad. Ante esto, se recurrirá a la aplicación del estadístico Kolmogorov-Smirnov, que ayudará a conocer si la distribución de datos es normal o no.

Tabla 1

Análisis de la normalidad de la adicción a los videojuegos y la agresividad y sus dimensiones.

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Adicción a videojuegos	,082	162	,010
Abstinencia	,103	162	,000
Abuso y tolerancia	,127	162	,000
Problemas por videojuegos	,089	162	,003
Dificultad en el control	,091	162	,002
Agresividad	,053	162	,200*
A_fisica	,089	162	,003
A_verbal	,080	162	,013
Ira	,065	162	,096
Hostilidad	,078	162	,018

De la tabla 1, se concluye que, al ser la significación menor de ,050 en la mayoría de las variables, la distribución de datos es no normal, por lo que el estadístico que se usará para la correlación será el Rho de Spearman.

Se pasará a analizar el objetivo general del estudio el cual es determinar la relación entre adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022. Los resultados se muestran a continuación:

Tabla 2

Correlación de la adicción a videojuegos y la agresividad

	Agresividad		
	Coeficiente de correlación Rho de Spearman	Sig. (bilateral)	N
Adicción a Videojuegos	,380**	.000	832

***. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).*

N=Total de la muestra

De la tabla 2, se aprecia que al ser la significación menor a .050 ($p = .000$), se concluye que sí existe correlación estadísticamente significativa entre las variables adicción a los videojuegos y agresividad. Y esta correlación es baja positiva ($Rho = ,380$), es decir que, a mayor adicción a los videojuegos, existirá mayor presencia de agresividad. De esta forma, se acepta la hipótesis de investigación, y se rechaza la hipótesis nula.

Ahora, se pasará a analizar el primer objetivo específico, el cual es determinar la relación entre adicción a videojuegos y agresión física en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022.

Tabla 3

Correlación de la adicción a videojuegos y la agresividad física

		Agresividad Física		
		Coeficiente de		
Adicción a Videojuegos	correlación Rho de Spearman	Sig. (bilateral)	N	
		,400**	.000	832

***. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).*

N=Total de la muestra

De la tabla 3, se aprecia que al ser la significación menor a .050 ($p = .000$), se concluye que sí existe correlación estadísticamente significativa entre las variables adicción a los videojuegos y agresividad. Y esta correlación es baja positiva ($Rho = ,400$), es decir que, a mayor adicción a los videojuegos, existirá mayor presencia de agresividad física. De esta forma se acepta la hipótesis de investigación, y se rechaza la hipótesis nula.

Por otro lado, se pasará analizar el segundo objetivo específico, el cual es determinar la relación entre adicción a videojuegos y agresión verbal en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022.

Tabla 4

Correlación de la adicción a videojuegos y la agresividad verbal

		Agresividad Verbal		
		Coeficiente de		
Adicción a Videojuegos	correlación Rho de Spearman	Sig. (bilateral)	N	
		,321**	.000	832

***. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).*

N=Total de la muestra

De la tabla 4 se precisa que al ser la significación menor a .050 ($p = .000$), se concluye que sí existe correlación estadísticamente significativa entre las variables adicción a los

videojuegos y agresividad verbal. Y esta correlación es baja positiva ($Rho = ,321$), es decir que, a mayor adicción a los videojuegos, existirá mayor presencia de agresividad verbal. De esta forma se acepta la hipótesis de investigación, y se rechaza la hipótesis nula.

Entonces, se pasará analizar el tercer objetivo específico, el cual es determinar la relación entre adicción a videojuegos y hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022.

Tabla 5

Correlación de la adicción a videojuegos y hostilidad

		Hostilidad	
		Coeficiente de	
Adicción a	correlación Rho de	<i>Sig. (bilateral)</i>	N
Videojuegos	Spearman		
	$,260^{**}$	$.001$	832

***.* La correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral).

*N=*Total de la muestra

De la tabla 5 se precisa que al ser la significación menor a .050 ($p = .000$) se concluye que sí existe correlación estadísticamente significativa entre las variables adicción a los videojuegos y la hostilidad. Y esta correlación es baja positiva ($Rho = ,260$), es decir que, a mayor adicción a los videojuegos, existirá mayor presencia de hostilidad. De esta forma se acepta la hipótesis de investigación, y se rechaza la hipótesis nula.

En consecuencia, se pasará analizar el cuarto y último objetivo específico, el cual es determinar la relación entre adicción a videojuegos e ira en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022.

Tabla 6

Correlación de la adicción a videojuegos y la ira

		Ira		
		Coeficiente de		
Adicción a	Videojuegos	correlación Rho de Spearman	Sig. (<i>bilateral</i>)	N
		,292**	.000	832

***. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).*

N=Total de la muestra

De la tabla 6 se precisa que al ser la significación menor a .050 ($p = .000$), se concluye que sí existe correlación estadísticamente significativa entre las variables adicción a los videojuegos e ira. Y esta correlación es baja positiva ($Rho = ,292$), es decir que, a mayor adicción a los videojuegos, existirá mayor presencia de ira. De esta forma se acepta la hipótesis de investigación, y se rechaza la hipótesis nula.

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Con respecto a las limitaciones presentadas en esta investigación de estudio, fueron las inasistencias por parte de los estudiantes del nivel de secundaria, por lo que no se pudo evaluar a todos. Además, al momento rellenar los test, se tomaban más tiempo de lo usual, teniendo como rango de 20 a 30 minutos para su aplicación. Por último, algunos profesores no tenían conocimiento de nuestra visita a las aulas, por lo que teníamos que buscar a los auxiliares de cada pabellón para su apoyo.

Sobre el análisis de esta investigación, se planteó como objetivo general determinar la relación de videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública Lima Metropolitana en el 2022. Después de la prueba de hipótesis, se obtuvo como resultado que sí existe correlación estadísticamente significativa entre las variables adicción a los videojuegos y agresividad, y esta correlación es baja positiva ($Rho = ,380$). Estos resultados coinciden con el de Begum et al. (2019), quienes realizaron un estudio en Bangladesh con el propósito de relacionar la adicción a los juegos y la ira en adolescentes, encontrando como resultados que se halló relación significativa entre la adicción a los juegos con la ira ($r = .53$) y la conducta disruptiva ($r = .52$). Además, se identificó que la adicción a los juegos puede predecir en un 28.5 % la variación de la ira y en un 27.2 % la variación de la conducta disruptiva, similares a los resultados de Nonalaya y Solis (2020), donde realizaron un estudio en la provincia de Huaraz, a fin de determinar la relación entre adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria, encontrando como resultados relación significativa entre las variables de estudio ($r = .72$); además, se identificó la relación significativa entre adicción a videojuegos y las dimensiones de agresividad. Con relación a la variable de agresividad física, se localizó una conexión significativa de ($r = .723$), agresividad verbal ($r = .702$), ira ($r = .617$) y hostilidad ($r = .622$) de importancia terciaria de

cada variable. Los resultados de ambas investigaciones no son distintos en su totalidad, por lo que se encontró similitud en la adicción a los videojuegos y agresividad en la intensidad de agresividad, tal como lo comprobamos. Entonces, teniendo en cuenta los estudios que presentan características semejantes como la población y las pruebas utilizadas, incluso con la correlación baja, se confirma la teoría de Griffiths (2005) que considera como una conducta en la cual el individuo interactúa a nivel virtual con una temática de juego la cual puede originarse un comportamiento compulsivo, afectando diferentes áreas de la vida, considerando como características: el conflicto, enfatizar; reformar su condición anímica; paciencia; síndrome de abstinencia; disputa y/o recaída. Asimismo, Dollard et al. (1939) menciona que la agresividad como aquel comportamiento que manifiesta afectar a un individuo y/u objeto. Entonces, según los antecedentes ya mencionados y las teorías expuestas, podemos decir que, a mayor adicción a los videojuegos, existirá mayor presencia de agresividad.

Con respecto primer objetivo específico, determinar la relación entre adicción a videojuegos y agresión física en estudiantes de secundaria de una institución pública, se realizó la prueba de hipótesis, y se apreció que al ser la significación menor a .050 ($p = .000$) se concluyó que sí existe correlación estadísticamente significativa entre las variables adicción a los videojuegos y agresividad. Y esta correlación fue baja positiva. De esta forma, se aceptó la hipótesis de investigación, y se rechazó la hipótesis nula. Estos resultados respaldaron la investigación de Mayca (2019) donde menciona que obtuvo como resultado en su estudio, que el nivel de uso de videojuegos muestra problemas fragmentados, problemas latentes, un grado de agresividad media y agresividad elevado en los adolescentes. De la misma manera, Nonalaya y Solis (2020) realizaron un estudio en la provincia de

Huaraz a fin de determinar la correspondencia entre adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria, encontrando como resultados relación significativa entre las variables de estudio. Además, se identificó la relación significativa entre adicción a videojuegos y las dimensiones de agresividad. Con relación a la variable de agresividad física, se localizó una conexión significativa; entonces, aunque estos resultados se hayan llevado a cabo en mayor o menor muestras, esto coincidió que a mayor adicción a los videojuegos, existirá mayor presencia de agresividad, confirmado todo esto por Cholíz y Marco (2011) que dieron a entender que la conducta repetitiva sin control de la práctica de videojuegos se relacionó de forma notoria con el comportamiento de agredir con distintos fragmentos del cuerpo con el propósito de lesionar de manera física (Buss y Perry, 1992).

Se planteó como segundo objetivo específico determinar la relación entre adicción a videojuegos y agresión verbal en estudiantes de secundaria de una institución pública. Posteriormente se realizó la prueba de hipótesis, donde se precisó que, al ser la significación menor a .050 ($p = .000$), sí existe correlación estadísticamente significativa entre las variables adicción a los videojuegos y agresividad verbal. Y esta correlación fue baja positiva ($Rho = ,321$). De esta forma, se aceptó la hipótesis de investigación, y se rechazó la hipótesis nula. Dichos datos concordaron con lo reportado por Sánchez y Silveira (2019), quienes realizaron un estudio en México, cuyo propósito fue resaltar los resultados que los estudiantes reportan un alto nivel de usabilidad, presentan problemas de algún tipo de interacción social precedente de la dependencia a los videojuegos y, por último, expresaron diferentes adversidades para dejar de jugar. Asimismo, Vara (2018), realizó un estudio en el distrito de Villa María del Triunfo con la finalidad de relacionar la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel de secundaria de dos diferentes colegios privados en

el 2017, encontrando como resultados una relación pragmática moderada-baja entre las variables de estudio; además, el grado de adicción a los videojuegos alcanzó el uso común y el grado de agresividad fue promedio. Entonces, podemos afirmar que los resultados son similares a los encontrados en el presente estudio, ya que concordaron con el nivel de agresividad, es decir que, a mayor adicción a los videojuegos, existirá mayor presencia de agresividad verbal. Esto dió a entender que la conducta repetitiva, sin control de practicar videojuegos (Cholíz y Marco, 2011), se relaciona de forma notoria en las manifestaciones de intimidaciones, discusiones, cuestionamientos, reclamos, quejas, gritos y acosos (Buss y Perry, 1992).

Por otro lado, con respecto al tercer objetivo específico, el cual fue determinar la relación entre adicción a videojuegos y hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución pública, la prueba de hipótesis indicó valores menores a .050 ($p = .000$), lo que significó que sí existe correlación estadísticamente significativa entre las variables adicción a los videojuegos y la hostilidad. Y esta correlación fue baja positiva ($Rho = ,260$), es decir que, a mayor adicción a los videojuegos, existirá mayor presencia de hostilidad. De la misma manera, estos resultados se ven reflejados por Baithesda y Hanungtiasa (2017), quienes realizaron un estudio en Indonesia en la adicción a los juegos violentos y la conducta agresiva en estudiantes de primaria, encontrando como resultados un nivel alto de adicción a videojuegos y un nivel muy alto de agresividad; además, se encontró relación significativa entre las variables de estudio. Para aumentar la validez de este estudio, encontramos que Villena (2021), realizó una investigación en Chorrillos con la finalidad de relacionar la agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de nivel secundaria de dos distintas instituciones educativas públicas. Como resultado, se encontró una relación directa

significativa entre ambas variables, el nivel de agresividad en la muestra fue promedio, mientras que el nivel general de dependencia a los videojuegos alcanzó la categoría leve de adicción. Además, se encontró que existen diferencias significativas de acuerdo al sexo en las dimensiones de agresividad física, hostilidad e ira. Entonces, podemos decir que los resultados son similares a los encontrados en la presente investigación, ya que coincidió al nivel de agresividad, es decir que, a mayor adicción a los videojuegos, existirá mayor hostilidad. Esto da a entender que la conducta repetitiva sin control de practicar videojuegos (Cholíz y Marco, 2011) refiere que existe relación de forma notoria con los sentimientos de susceptibilidad y desigualdad con las demás personas (Buss y Perry, 199).

Finalmente, con respecto al último objetivo específico, el cual fue determinar la relación entre adicción a videojuegos e ira en estudiantes de secundaria de una institución pública, en seguida se realizó la prueba de hipótesis, donde se precisó que al ser la significación menor a .050 ($p = .000$) se concluyó que sí existe correlación estadísticamente significativa entre las variables adicción a los videojuegos e ira. Y esta correlación fue baja positiva ($Rho = ,292$). De esta forma se aceptó la hipótesis de investigación, y se rechazó la hipótesis nula. Encontrando similitud con la investigación de Faya y González (2020) quienes realizaron un estudio en ciudad de Trujillo a fin de determinar la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad, encontrando como resultados la correlación moderada entre la adicción a los videojuegos y agresividad; además, se identificó que aproximadamente la mitad de los adolescentes varones alcanzaron un grado medio de agresividad y más de la mitad de los evaluados presentan un grado moderado de adicción a videojuegos. Asimismo, se encontró un estudio de Remigio (2017) donde menciona que realizó una investigación en el distrito de Los Olivos con la finalidad de relacionar la

adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas estatales, encontrando como resultado estadísticamente significativo, asimismo, la relación moderadamente. Concluyendo que existe relación directa entre las variables de estudio. Entonces, podemos decir que los resultados encontrados son similares con la presente investigación, es decir que, a mayor adicción a los videojuegos, existirá mayor presencia de ira. Esto da a entender que la conducta repetitiva sin control de prácticas de videojuegos (Cholíz y Marco individuo, 2011) se relacionó de forma directa con las emociones, también determinaron la agresividad como una reacción constante, con finalidad de dañar con otros individuos (Buss y Perry, 1992).

Como implicancias de la presente investigación buscaron conocer la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad, la cual se justifica a nivel teórico porque cubrirá la necesidad de informar sobre la relación entre las variables de estudio en la población estudiantil del nivel de secundaria, ya que ello se sugiere seguir profundizando en el tema y generar nuevas investigaciones que puedan llegar a las problemáticas a nivel psicológico en los estudiantes que puedan presentar en instituciones educativas públicas y privadas. A nivel práctico, permitirá conocer la relación de ambas variables y el impacto que generan sobre la rutina o vida cotidiana que maneja población estudiantil, implementando consejería, talleres e intervenciones individuales o colectivas. A nivel metodológico, mediante el diseño correlacional, que tiene como objetivo conocer en qué medida las variables se relacionan entre sí, que permite tomar decisiones objetivas sobre los resultados que se han obtenido.

Conforme con el desarrollo del estudio, se señalan las siguientes conclusiones:

- Se obtuvo como resultado que sí existe correlación estadísticamente

significativa baja positiva entre adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana.

- Se obtuvo como resultado que sí existe correlación estadísticamente significativa baja positiva entre adicción a videojuegos y agresión física en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana.
- Se obtuvo como resultado que sí existe correlación estadísticamente significativa baja positiva entre adicción a videojuegos y agresión verbal en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana.
- Se obtuvo como resultado que sí existe correlación estadísticamente significativa baja positiva entre adicción a videojuegos y hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana.
- Se obtuvo como resultado que sí existe correlación estadísticamente significativa baja positiva entre adicción a videojuegos e ira en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana.

REFERENCIAS

- Andreassen, C., Billieux, J., Griffiths, M., Kuss, D., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., y Pallesen, S. (2017). Adicción a internet, redes sociales y videojuegos: La relación entre el uso adictivo de las redes sociales y los video juegos y síntomas de trastornos psiquiátricos: un estudio transversal a gran escala. *RET: revista de toxicomanías*, 81, 8-20.
- Anicama, J. (2001). Impacto de los factores de riesgo y factores protectores en el desarrollo de la conducta adictiva. En: Zavala. A. (2001). *Factores de riesgo y protectores en el consumo de drogas en la juventud*. CEDRO.
- Asociación Psicológica Americana. (2002). Principios éticos de los psicólogos y código de conducta. *Psicólogo estadounidense*, 57 (12), 1060–1073.
- Asociación Psicológica Americana (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales DSM-5* (5a. ed). Madrid: Editorial Médica Panamericana.
- Asociación Española de Videojuegos (2016). *Asociación Española de Videojuegos*. <http://www.aevi.org.es/la-asociacion-espanola-videojuegos-aevi-presenta-anuario-del-sector-donde-se-refleja-crecimiento-la-industria-espana/>.
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Prentice-Hall.
- Baithesda, B., y Hanungtiasa, D. (2017). La relación entre la adicción a los videojuegos violentos y el comportamiento agresivo de los estudiantes de la escuela primaria UNKLAB. *Abstract Proceedings International Scholars Conference*, 5 (1), 12. <https://doi.org/10.35974/isc.v5i1.1588>.
- Begum, F., Uddin, M., Parmita, P., y Sultana, M. (2019). La adicción a los juegos predice la ira y el comportamiento perturbador entre los adolescentes en la ciudad de Dhaka.

Dhaka University Journal of Psychology, 41, 71-79.

Bueno, O. (2021). El controvertido diagnóstico del trastorno de adicción a los videojuegos y la evolución del mismo durante la pandemia COVID-19: a propósito de un caso clínico. *Psiquiatría Biológica, 28(3)*, 100 - 335.

Buiza, C. (2018). *Videojuegos en adolescentes. Uso problemático y factores asociados*. (Tesis de posgrado). Universidad de Málaga, España.

Buiza-Aguado, C. García-Calero, A., Alonso-Cánovas, A., Ortiz-Soto, P., Guerrero-Díaz, M., González-Molinier, M., y Hernández-Medrano, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología educativa, 23(2)*, 129-136.

Buss, A., y Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology, 63*, 452-459.

Chacón-Cuberos, R., Espejo-Garcés, T., Martínez-Martínez, A., Zurita-Ortega, F., Castro-Sánchez, M., y Ruiz-Rico, G. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista complutense de educación, 29(4)*, 111.

Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología, 27(2)*, 418-426.
<https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>.

Colegio de Psicólogos del Perú (2018). *Código de ética y deontología*.
http://api.cpsp.io/public/documents/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf.

Decenio de la Igualdad de Oportunidades para Mujeres y Hombres, "Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia". (s/f). Gob.pe. Recuperado el 17 de octubre de

2022, de <https://larcoherrera.gob.pe/wp-content/uploads/2021/04/012-Minsa-pandemia-ha-incrementado-adiccion-de-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes.pdf>.

Díaz, J. (2020). Sondeo sobre hábitos de consumo de los videojuegos. *Academia y Virtualidad*, 13(2), 9-18.

Domínguez, J., y Sosa, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes Prevalence and dependence to video games in a sample of adolescents. *Revista Electrónica sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 6(11).

Estanyol, E. (2018). Jóvenes y videojuegos percepciones sobre su tratamiento informativo en los medios de comunicación. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 25(1), 129-145.

Faya, J., y González, F. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo*. (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Perú.

Fernández, J. (2018b). *Introducción a la Psicometría*. 01^a edición.

Fuentes, L., y Castro, L. (2016). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Opción*, 31 (6), 318-328.
<https://www.redaylc.org/pdf/31045571020.pdf>.

Gil, A., y Vallovera, M. (2009). *Género, TIC y videojuegos*. Barcelona: Ediuoc.

Gonzales, A. (2017). *Síndrome de burnout y agresividad en los efectivos de la Policía Nacional del Perú de las comisarias del distrito de Comas, Lima 2017*. (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Perú.

- Gonzálvez, M. Espada, J., y Tejeiro, R. (2016). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185. <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289151752005.pdf>.
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education.
- Kuss, D., y Griffiths, M. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health Addiction*, 10, 278-296.
- Ledo, A., De la Gándara, J., García, M., y Gordo, R. (2016). Videojuegos y salud mental: de la adicción a la rehabilitación. *Cuadernos de medicina psicosomática y psiquiatría de enlace*, 117, 72-83.
- Lozano-Sánchez, A., Zurita-Ortega, F., Ubago-Jiménez, J., Puertas-Molero, P., Ramírez-Granizo, I., y Núñez-Quiroga, J. (2019). Videojuegos, práctica de actividad física, obesidad y hábitos sedentarios en escolares de entre 10 y 12 años de la provincia de Granada. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (35), 42-46.
- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A. & Villavicencios, N. (2012). "Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revistas de investigación UNMSM*, 15(1), 147-161. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v15i1.3674>

Ministerio de Salud: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. (s/f). Gob.pe. Recuperado el 17 de octubre de 2022, de <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>.

Millán, A., Mebarak, M., Martínez-Banfi, M., Blanco, J., Rodríguez, D., D'Aubeterre, M., y Chóliz, M. (2021). Estructura del Test de Dependencia a los Videojuegos, relación con el juego, diferencias sexuales y tipologías de dependencia al juego en una muestra colombiana. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 26(1).

Muñoz, F. (2000). *Adolescencia y agresividad*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España.

Nonalaya, M., y Solís, M. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020*. (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, España.

Olweus, D., y Limber, S. (2010). Bullying in school: evaluation and dissemination of the Olweus bullying prevention program. *American Journal of Orthopsychiatry*, 80(1), 1-10.

Organización Mundial de la Salud (2020). *Informe Mundial sobre la situación mundial de la prevención de la violencia*. <https://www.who.int/es/teams/social-determinants-of-health/violence-prevention/global-status-report-on-violence-against-children-2020>.

Organización Panamericana de la Salud (2020). *Los jóvenes y la salud mental en un mundo en transformación*. https://www.paho.org/pan/index.php?option=com_content&view=article&id=1120:

los-jovenes-y-la-salud-mental-en-un-mundo-en-transformacion&Itemid=442.

Peralta, L., y Torres, M. (2020). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *CASUS. Revista de Investigación y Casos en Salud*, 5(3), 118-130.

Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017*. (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Perú.

Rojas, A. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo en el 2018*. (Tesis de pregrado). Universidad Peruana los Andes, Perú.

Salas-Blas, E., Merino, C., Choliz, M., y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4). <https://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>.

Sandoval-Obando, E. (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente? *Pensamiento Psicológico*, 18(1), 87-102.

Sosa, J., Ruiz, J., y Covarrubias, J. (2018). Influencia de los videojuegos en los estudiantes de educación superior. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI*, 6(11), 55-60.

Oficina de Naciones Unidas Contra la Droga y el Delito (2020). *COVID19 y los riesgos en la internet para los niños, niñas y adolescentes*. <https://www.unodc.org/ropan/es/covid19-y-los-riesgos-en-la-internet-para-los-nios-nias-y-adolescentes.html>

Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 193-216.

Villena, C. (2021). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019*. (Tesis de pregrado). Universidad Autónoma, Perú.

ANEXOS

ANEXO N° 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Alumno(a):	Aguirre Linares y Verdi Matto		Carrera:	Psicología
Línea de Investigación:	Salud pública		Período	2022
Título de la Investigación:	ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA DE LIMA METROPOLITANA, 2022			
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Operacionalización de las Variables	
General: ¿Cuál es la relación entre adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022? Específicos: ¿Cuál es la relación entre adicción a videojuegos y agresión física en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022?	General: Determinar la relación entre adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022 Específicos: Determinar la relación entre adicción a videojuegos y agresión física en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022	General: Existe relación directa entre adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022 Específicos: Existe relación directa entre adicción a videojuegos y agresión física en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022	Variable 1: Definición: Levy (2019) es un patrón sobre el uso de videojuegos que ocasiona problemas hacia la persona que lo padece así también a quienes se encuentran a su alrededor, pues desplaza sus actividades por priorizar la conducta de juego	Dimensiones
			Variable 2: Definición: Buss (1992) menciona que la agresividad es aquella característica de la personalidad humana, una clase de respuesta constante	
		Abstinencia		
		Abuso y tolerancia		
		Problemas ocasionados por los videojuegos		
		Dificultad de control		
		Agresión verbal		
		Agresión física		
		Hostilidad		

<p>¿Cuál es la relación entre adicción a videojuegos y agresión verbal en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación entre adicción a videojuegos y hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación entre adicción a videojuegos e ira en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022?</p>	<p>Determinar la relación entre adicción a videojuegos y agresión verbal en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022</p> <p>Determinar la relación entre adicción a videojuegos y hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022</p> <p>Determinar la relación entre adicción a videojuegos e ira en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022</p>	<p>Existe relación directa entre adicción a videojuegos y agresión verbal en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022</p> <p>Existe relación directa entre adicción a videojuegos y hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022</p> <p>Existe relación directa entre adicción a videojuegos e ira en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana, 2022</p>			<p>Ira</p>
<p>Método y diseño de la Investigación</p>	<p>Población y muestra</p>	<p>Técnicas e instrumentos</p>	<p>Referencias</p>		

<p>Enfoque cuantitativo, diseño no experimental de corte transversal, alcance correlacional</p>	<p>La población está conformada por 832 estudiantes del 1ro al 5to de secundaria entre varones y mujeres pertenecientes a una institución educativa pública de Lima.</p>	<p>La técnica usada es la encuesta. Los instrumentos son:</p>	
--	--	---	--

ANEXO N° 2

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Adicción a videojuegos	Es la conducta repetitiva sin control de practicar videojuegos (Cholíz y Marco, 2011)	Abstinencia	Carencia de juego	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 25	Ordinal
		Abuso y tolerancia	Aumento de frecuencia	1, 5, 8, 9, 12	
		Problemas ocasionados por los videojuegos	Consecuencias perjudiciales	16, 17, 19, 23	
		Dificultad en el control	Déficit de autocontrol	2, 15, 18, 20, 22, 24	
Agresividad	Es aquella característica relativamente duradera de la personalidad la cual se orienta a generar daño en otra persona (Buss y Perry, 1992)	Agresión verbal	Insultos	2, 6, 10, 14, 18	Ordinal
		Agresión física	Golpes,	1, 5, 9, 13, 17, 21, 24*, 27, 29	
		Hostilidad	Sentimiento de impotencia	4, 8, 12, 16, 20, 23, 26, 28	
		Ira	Activación fisiológica	3, 7, 11, 15* 19, 22, 25	

ANEXO N°3

TEST DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

Test de dependencia de videojuegos (TDV)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos:

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

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

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

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

Ítems	0	1	2	3	4
Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme con algún videojuego.	0	1	2	3	4
He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0	1	2	3	4
He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
Cuando estoy aburrido me pongo a jugar con un videojuego.	0	1	2	3	4
Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4
En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento.	0	1	2	3	4
Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	0	1	2	3	4
Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).	0	1	2	3	4
Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	0	1	2	3	4
Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0	1	2	3	4

PERMISO DEL TEST AVJ

Re: PERMISO PARA UTILIZAR EL CUESTIONARIO DE SU AUTORIA DEL TEST DE ADICCIONES A VIDEOJUEGO



Mariano Choliz <Mariano.Choliz@uv.es>
Para: Katuska Verdi Matto



Mar 31/08/2021 12:28

Por supuesto, podéis usarlo. Os deseo éxito en vuestras investigaciones.

saludos cordiales

Mariano

--

Mariano Chóliz Montañés
Catedrático de Psicología
Director de Unidad de Investigación: "Juego y adicciones tecnológicas"
Facultad de Psicología
Universidad de Valencia
España

> Buenos días,

>

> Me dirijo a su persona para solicitar el permiso respectivo de poder utilizar el cuestionario credo por usted , ya que junto a una compañera estamos haciendo nuestra tesis sobre la adicción a videojuegos y agresividad, somos de la Universidad Privada del Norte ubicado en Perú, Lima, Los olivos. Nos identificamos con nuestros códigos respectivos de la universidad.

> N00042009 - Pamela Sue Aguirre Linares.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

ANEXO N° 4

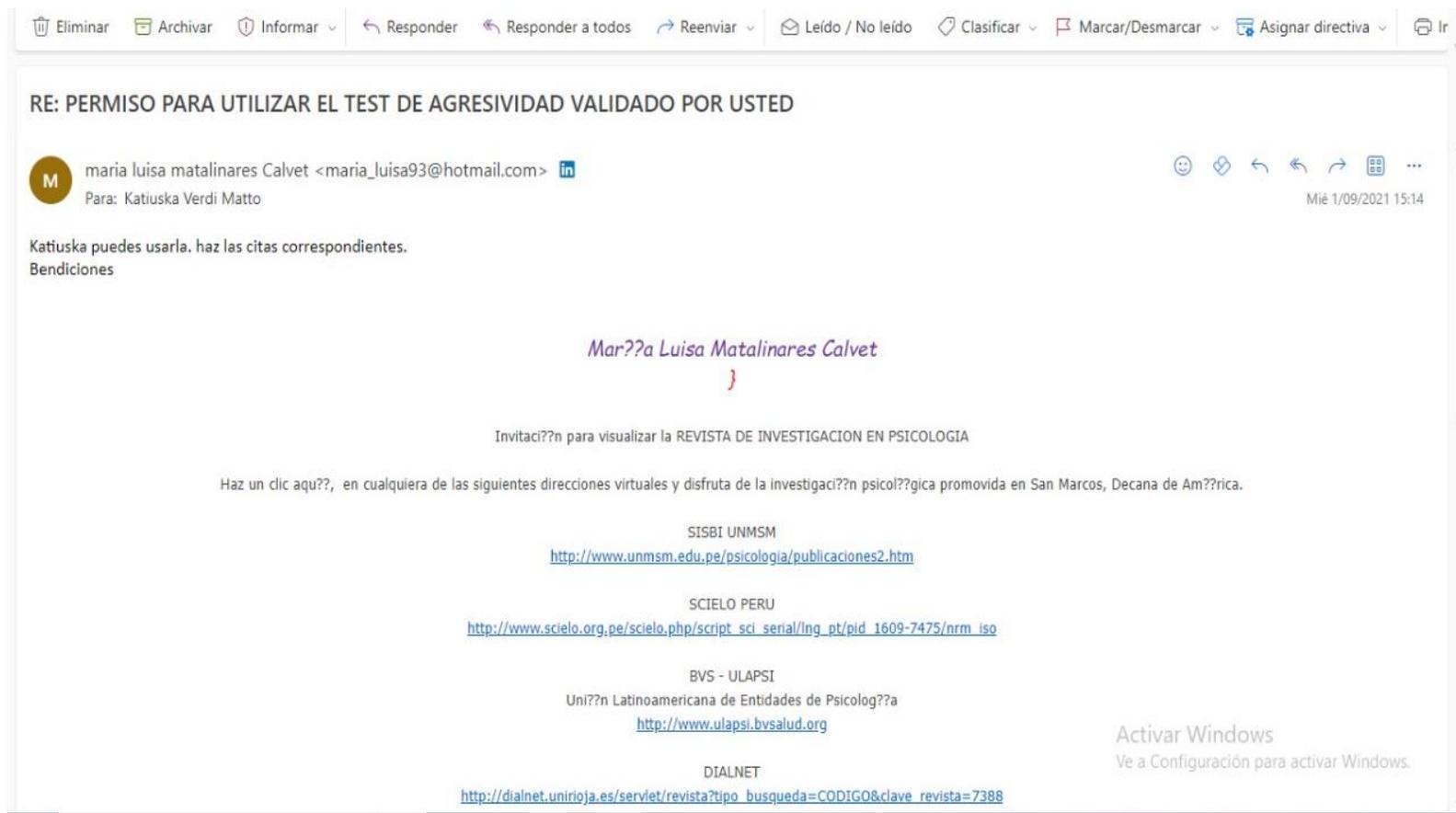
Test de Agresividad

A continuación, encontrarás una serie de preguntas relacionadas con la agresividad, elige una respuesta de acuerdo a la siguiente escala:

1	2	3	4	5
Completamente falso para mí	Bastante falso para mí	Ni verdadero ni falso para mí	Bastante verdadero para mí	Completamente verdadero para mí

Ítems	1	2	3	4	5
De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a alguien.	1	2	3	4	5
Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	1	2	3	4	5
Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.	1	2	3	4	5
A veces soy bastante envidioso	1	2	3	4	5
Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona	1	2	3	4	5
A menudo no estoy de acuerdo con la gente	1	2	3	4	5
Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación	1	2	3	4	5
En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente	1	2	3	4	5
Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también	1	2	3	4	5
Cuando la gente me molesta, discuto con ellos	1	2	3	4	5
Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar	1	2	3	4	5
Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades	1	2	3	4	5
Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal	1	2	3	4	5
Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos	1	2	3	4	5
Soy una persona apacible	1	2	3	4	5
Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas	1	2	3	4	5
Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago	1	2	3	4	5
Mis amigos dicen que discuto mucho	1	2	3	4	5
Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva	1	2	3	4	5
Sé que mis amigos me critican a mis espaldas	1	2	3	4	5
Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos	1	2	3	4	5
Algunas veces pierdo los estribos sin razón	1	2	3	4	5
Desconfío de desconocidos demasiado amigables	1	2	3	4	5
No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona	1	2	3	4	5
Tengo dificultades para controlar mi genio	1	2	3	4	5
Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas	1	2	3	4	5
He amenazado a gente que conozco	1	2	3	4	5
Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán	1	2	3	4	5
He llegado a estar tan furioso que rompía cosas	1	2	3	4	5

PERMISO DEL TESR DE AGRESIVIDAD.



ANEXO N° 5

CONSENTIMIENTO INFORMADO

El objetivo de la presente investigación es determinar la relación entre la agresividad y la adicción a videojuegos. Esta investigación es conducida por los bachilleres Pamela Aguirre Linares y Katuska Verdi Matto, de la Universidad Privada del Norte, la misma que se realizará en el mes de, el día a laspm/am.

Si usted accede a participar del estudio, se le pedirá responder preguntas de dos cuestionarios por aproximadamente 20 minutos.

La participación en el estudio es voluntaria, además la información que se recoja será para fines académicos.

Yo.....
..... declaro haber recibido información clara sobre el llenado de la encuesta.

SI, acepto voluntariamente participar en este estudio.

NO, acepto.

Si tiene alguna duda de esta investigación, puede realizarlas en cualquier momento durante su participación. Además, puede retirarse de este cuando lo desee.

ANEXO N° 6

DATOS SOCIO DEMOGRÁFICA

Nombre:

Edad:

Nacionalidad:

Peruana venezolana Otros.

Sección:

1°Sec 2°Sec 3°Sec 4°Sec 5°Sec

Tipo de colegio:

Nacional Particular

ANEXO N° 7

CARTA DE AUTORIZACION.

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE USO DE INFORMACIÓN DE EMPRESA 

Yo Sofía Lucila Espinoza Narcizo
Identificado con DNI 08008205, en mi calidad de Directora del
área de Administración de la
empresa/institución IEE Ricardo Bentín
con R.U.C.N° ubicada en la ciudad de Lima

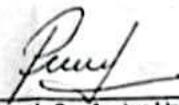
OTORGO LA AUTORIZACIÓN,
A la señorita Pamela Sue Aguirre Linares
identificado con DNI N° 7440611, Bachiller de la Carrera de Psicología de la Universidad
Privada del Norte para que utilice la siguiente información de la empresa:
respuestas de los estudiantes del nivel secundario a los test de ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS
y test de AGRESIVIDAD con la finalidad de que pueda desarrollar su tesis para la obtención
del título profesional.

Indicar si el Representante que autoriza la información de la empresa, solicita mantener el nombre o
cualquier distintivo de la empresa en reserva, marcando con una "X" la opción seleccionada.
 (X) Mantener en Reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa; o
 () Mencionar el nombre de la empresa.



Firma y sello del Representante Legal o
Representante del Área
DNI: 08008205

El Egresado/Bachiller declara que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación, en
la Tesis son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Egresado será sometido al
inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante
posibles acciones legales que la empresa, otorgante de información, pueda ejecutar.


Pamela Sue Aguirre Linares
DNI: 74406112