



Universidad Católica de Santa María

**Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades
Escuela Profesional de Psicología**

**Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de odontología
de una universidad privada de Arequipa**

Tesis presentada por:

Galarza Cule, Jose Luis

ORCID: 0009-0007-4180-7838

Guerra Rodriguez, Franchesca Antuane

ORCID: 0009-0009-7898-5747

para optar el Título Profesional de Licenciado en Psicología

Asesor:

Mg. Perlacios Cruz, Carlos Eduardo

ORCID: 0000-0002-1302-0057

Arequipa – Perú

2026

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

PSICOLOGIA

TITULACIÓN CON TESIS

DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR

Arequipa, 12 de Julio del 2026

Dictamen: 015231-C-EPSIC-2026

Visto el borrador del expediente 015231, presentado por:

2020176752 - GUERRA RODRIGUEZ FRANCHESCA ANTUANE

2020202171 - GALARZA CULE JOSE LUIS

Titulado:

**DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE ODONTOLOGÍA DE
UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE AREQUIPA**

Nuestro dictamen es:

APROBADO

Titulo Profesional/Titulo de Segunda Especialidad/Grado Académico a optar:

LICENCIADO (A) EN PSICOLOGÍA

**29281582 - VILCHES VELASQUEZ FLOR ALEIDA
DICTAMINADOR**



**29606304 - PUMA HUACAC ROGER FREDDY
DICTAMINADOR**



**29722458 - VILLANUEVA KUONG LESLIE EMILIA
DICTAMINADOR**



DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE ODONTOLOGÍA DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE AREQUIPA

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%	17%	13%	16%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Católica de Santa María	8%
	Trabajo del estudiante	
2	hdl.handle.net	3%
	Fuente de Internet	
3	Submitted to Universidad Autonoma del Peru	1%
	Trabajo del estudiante	
4	repositorio.ucsm.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
5	helvia.uco.es	1%
	Fuente de Internet	
6	repositorio.uwiener.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	

Excluir citas	Apagado	Excluir coincidencias	< 1%
Excluir bibliografía	Apagado		

Dedicatoria

A mis padres, por todo su esfuerzo y trabajo a lo largo de estos años para brindarme una educación que me permita ser una profesional y persona de bien.

A mi abuelita Rosa, quien, aunque no está a mi lado físicamente, desde el cielo me sigue acompañando y guiando a través de sus enseñanzas. Sé que, desde allí se siente orgullosa de verme cumplir uno de sus más grandes deseos, obtener mi título profesional.

A siete personas increíbles, que a través de su música me acompañaron durante esta etapa universitaria y continúan acompañándome en nuevos caminos; cuyas letras han sido una fuente de motivación, perseverancia y consuelo en los momentos difíciles.

Franchesca Antuané Guerra Rodríguez

Agradezco a la vida por mi propia existencia.

A mis padres, por su apoyo durante toda la carrera; a mis hermanos, por su aprecio y comprensión; y a mi primo Cristian, por toda su ayuda. A mi abuelo, quien desde el cielo me ha guiado y apoyado durante todo este proceso.

Finalmente, expreso mis más sinceros agradecimientos a Franchesca, por su presencia durante toda la carrera, así como por su esfuerzo constante y su ánimo durante el desarrollo de este proyecto.

Jose Luis Galarza Cule

Agradecimientos

Quiero agradecer a Dios por permitirme llegar a esta etapa que forma parte fundamental de mi carrera profesional.

A mi mamá por acompañarme durante todo este proceso y por ser un ejemplo de fortaleza que me impulsa a no rendirme. A mi papá por su apoyo durante estos cinco años de carrera. Y finalmente a mi madrina Marisol, por su apoyo incondicional, su cariño y por estar siempre presente en cada momento de mi vida.

Agradezco a los docentes que formaron parte de mi formación profesional, especialmente a la Doctora Verónica Alarcón y al Doctor Daniel Lovón, quienes, gracias a sus enseñanzas, son y serán grandes referentes en mi carrera profesional; así como a nuestro asesor, el Doctor Carlos Perlacios por su disposición y acompañamiento en el desarrollo de esta investigación.

Finalmente quiero agradecer a mi compañero de tesis Jose, por su amistad y compañía lo largo del trayecto de la carrera; por su apoyo incondicional, comprensión y esfuerzo en el desarrollo de este proyecto.

Franchesca Antuané Guerra Rodríguez

Expreso mi agradecimiento a mis padres por su apoyo en mi formación profesional. A mi compañera Franchesca, quien hizo posible que esta investigación exista.

Agradezco a cada uno de los docentes que encontré en mi camino académico; especialmente a nuestro asesor, el Doctor Carlos Perlacios, quien contribuyó con guía durante el desarrollo de esta investigación.

Finalmente, agradezco a los estudiantes que participaron en el estudio, cuya colaboración hizo posible la realización de esta investigación.

Jose Luis Galarza Cule

Resumen

El uso de videojuegos se ha convertido en una de las principales fuentes de entretenimiento en la población juvenil, lo que despierta el interés de conocer la posible relación que puede tener con variables conductuales. Es a raíz de este contexto que la presente investigación tiene como objetivo principal analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la carrera de odontología de una universidad privada de Arequipa. La metodología empleó un diseño no experimental y de tipo transversal. La muestra estuvo conformada por 280 jóvenes estudiantes de los tres primeros años de la carrera profesional de odontología (111 varones y 169 mujeres). Los instrumentos utilizados fueron el Test de Dependencia a Videojuegos de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (1992). Los resultados evidenciaron que no existe una relación estadísticamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad ($p = 0.007$; $p = .909$), lo que sugiere que ambas variables actúan de forma independiente en la muestra estudiada.

Palabras Clave: Videojuegos, Agresividad, Estudiantes universitarios

Abstract

The use of video games has become one of the main sources of entertainment among the youth population, which raises interest in understanding the possible relationship it may have with behavioral variables. In this context, the present research has as its main objective to analyze the relationship between video game dependence and aggression in students from the Dentistry program at a private university in Arequipa. The methodology employed a non-experimental, cross-sectional design. The sample was composed of 280 young students from the first three years of the Dentistry professional program (111 males and 169 females). The instruments used were the Video Game Dependence Test by Chóliz and Marco (2011) and the Aggression Questionnaire by Buss and Perry (1992). The results showed that there is no statistically significant relationship between video game dependence and aggression ($\rho = 0.007$; $p = .909$), which suggests that both variables act independently in the sample studied.

Keywords: Video games, Aggressiveness, University students

Índice

Dedicatoria

Agradecimientos

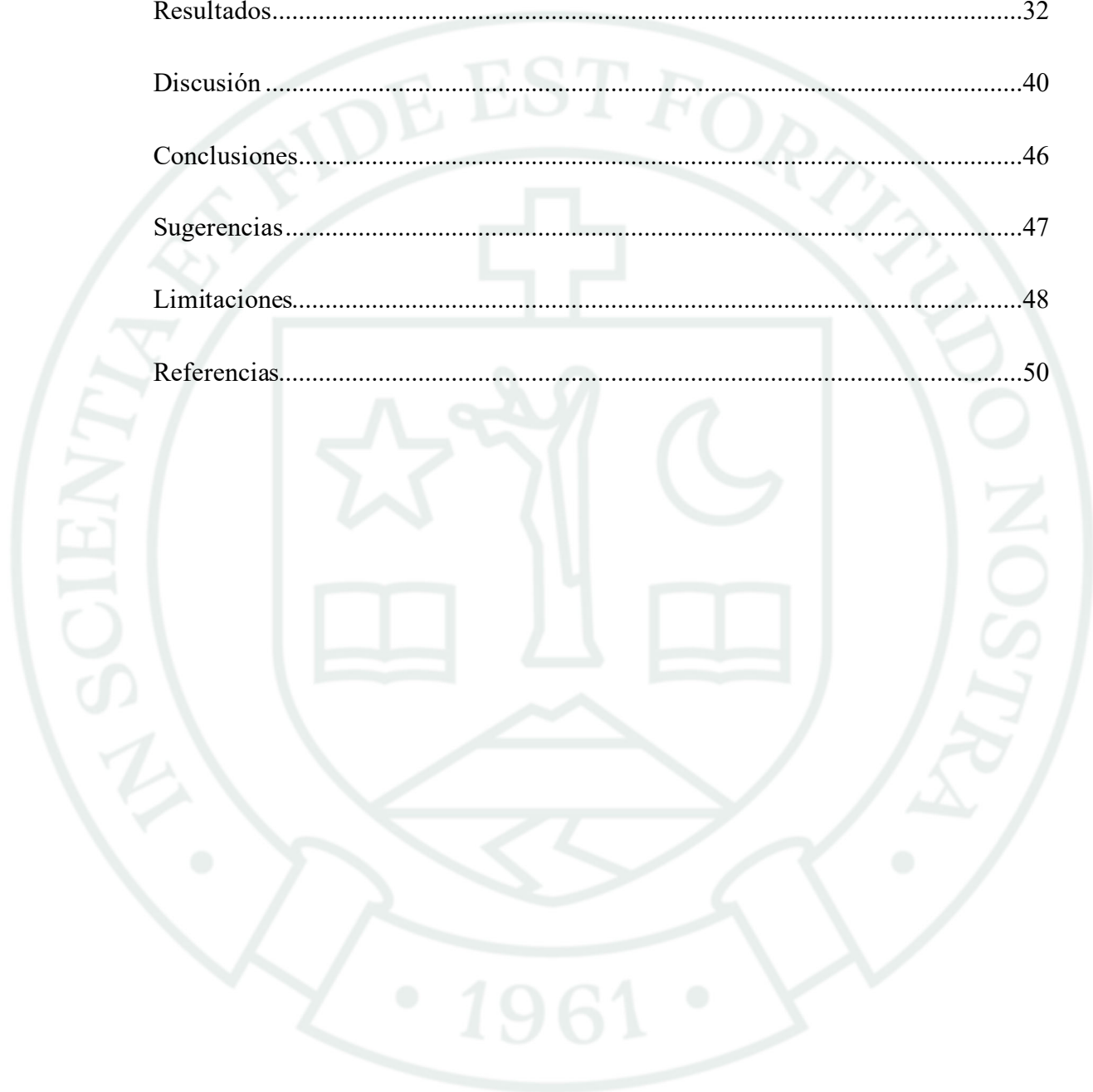
Resumen

Abstract

Introducción.....	1
Capítulo I. Problema Y Teórico	4
Pregunta de investigación:	4
Variables.....	4
Variable 1: Dependencia a videojuegos.....	4
Variable 2: Agresividad	4
Objetivos.....	4
Objetivo general.....	4
Objetivos específicos	4
Antecedentes teórico-investigativos	6
Videojuegos	6
Uso de videojuegos.....	6
Tipos de videojuegos	7
Consecuencias del uso de videojuegos	8
Teorías relacionadas al uso de videojuegos	8
Dependencia a videojuegos.....	9
Dimensiones de la dependencia a los videojuegos.	10

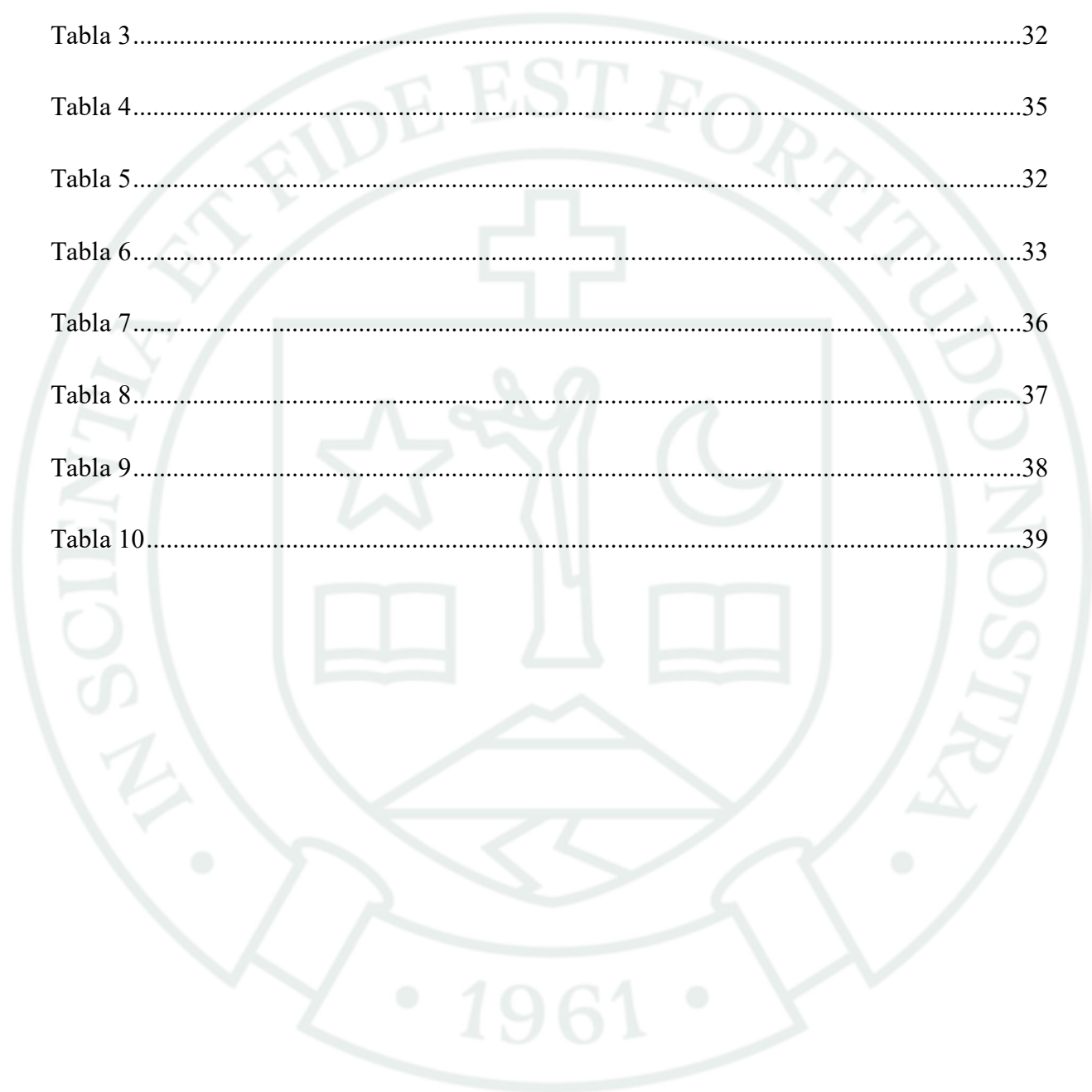
Consecuencias de la dependencia a los videojuegos.	10
Prevalencia de la dependencia a los videojuegos.....	11
Agresividad.....	11
Causas de la agresividad	12
Tipos de agresividad	13
Dimensiones de agresividad.....	13
Teorías de agresividad	13
Dependencia a videojuegos y Agresividad.....	15
Hipótesis:	25
Capítulo II. Método	26
Diseño de Investigación:.....	26
Instrumentos:	26
Instrumento 1. Test de Dependencia a los Videojuegos	26
Tabla 1	27
Niveles de Dependencia a los Videojuegos.....	27
Instrumento 2. El Cuestionario de Agresión.....	27
Tabla 2	28
Niveles del Cuestionario de Agresión.....	28
Participantes:.....	28
Muestra	29
Criterios de inclusión	29
Procedimiento.....	29

Consideraciones Éticas	30
Análisis de Datos	30
Capítulo III. Resultados.....	32
Resultados.....	32
Discusión	40
Conclusiones.....	46
Sugerencias.....	47
Limitaciones.....	48
Referencias.....	50



Índice de tablas

Tabla 1.....	27
Tabla 2.....	28
Tabla 3.....	32
Tabla 4.....	35
Tabla 5.....	32
Tabla 6.....	33
Tabla 7.....	36
Tabla 8.....	37
Tabla 9.....	38
Tabla 10.....	39



Índice de anexos

Anexo 1. Consentimiento Informado	55
Anexo 2. Test de Dependencia de los Videojuegos	56
Anexo 3. Test de Agresividad	58



Introducción

En el contexto actual, la tecnología forma parte central de la vida de la mayoría de las personas, especialmente de muchos jóvenes que han crecido en tiempos marcados por las innovaciones digitales. Su integración en temas educativos, interacciones sociales, accesos a información y entretenimiento, ha originado que se le dediquen importantes cantidades de tiempo. El uso continuo de videojuegos se ve evidenciado con mayor frecuencia en niños, adolescentes y jóvenes pues esta actividad se ha vuelto predominante en su día a día por el contenido que ofrecen (Mena & Guerrero 2023).

Los videojuegos si bien pueden proveer diversión, relajación o inclusive funcionar para practicar la concentración, su uso desmedido puede ocasionar graves daños en el trabajo, la educación, las relaciones interpersonales, la salud y el bienestar psicológico de las personas (De Sanctis et al., 2017). La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2022) en el CIE-11 utiliza el término Trastorno por videojuegos para referirse a la adicción a videojuegos, señalando que se caracteriza por la falta de control sobre el uso de los videojuegos y que se ve evidenciada por priorizar el juego frente a otras actividades de la vida diaria. Para el año 2017 de manera estadística se calculaba que aproximadamente cerca del 90% de niños y adolescentes en Estados Unidos jugaban con videojuegos y dedicaban cantidades significativas de tiempo únicamente a esta actividad (Gentile et.al.,2017, como es citado en Mena & Guerrero (2023). Así mismo en un tratado ejecutado en Perú donde participaron 270 estudiantes de ambos géneros se halló que el 26.3% de los participantes presenta un alto nivel de dependencia a los videojuegos y el 20.7% manifiesta un nivel alto de agresividad, esto como consecuencia del uso excesivo de este tipo de aplicativos (Ramírez 2021, como es citado en Aguirre Pamela y Verdi Katiuska, 2022).

Cabe destacar que los efectos negativos provocados por el uso desmedido de los videojuegos han sido extrapolados al uso común de los mismos, creando así una visión negativa sobre el consumo de este material; actualmente muchos *gamers* tienden a ser juzgados o

tachados de problemáticos, asociales, sedentarios, entre otros estereotipos (Jaramillo & Saldaña, 2023). Los datos demuestran que una persona *gamer* puede involucrarse activamente en actividades deportivas, de socialización, laborales y demás al igual que una persona que no consume videojuegos.

La OMS (2012) define a la agresividad como el uso deliberado de la fuerza física o el poder ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo u otras personas, grupos o comunidades, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte o daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones. La agresividad puede manifestarse de forma física, verbal, directa o indirecta y activa o pasiva dependiendo del contexto (Molero 2017, como es citado por Núñez, 2023). La OMS también menciona en el “Informe mundial sobre la violencia y la salud” que la agresividad es un factor, perteneciente a la historia personal, a tomar en cuenta pues aumenta la probabilidad de ser víctima o victimaria en alguna clase de acto relacionado a la violencia.

Tomando en cuenta lo mencionado anteriormente, esta investigación tiene como propósito comparar los puntajes de agresividad de los participantes en función al riesgo de dependencia a los videojuegos, tomando en cuenta si se ubican en la categoría de bajo, medio o alto riesgo.

Esta investigación es relevante porque contribuye con nuevos hallazgos a un campo en crecimiento: el estudio entre la relación del riesgo a adicción a videojuegos y la agresividad en estudiantes universitarios. Pese a que los videojuegos son consumidos por millones de personas día a día, las investigaciones sobre como los niveles de dependencia pueden relacionarse con dimensiones de la agresividad en jóvenes universitarios son escasas.

El contexto universitario resulta pertinente pues el uso de videojuegos es una forma de ocio bastante común en este grupo y pese a eso no suele ser la muestra empleada en la mayoría de los estudios de este tema. Finalmente, los resultados contribuirán tanto al debate académico

como a la elaboración de medidas de prevención en salud mental en relación al abuso de videojuegos en estudiantes universitarios.



Capítulo I. Problema Y Teórico

Pregunta de investigación:

¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la carrera de odontología de una universidad privada de Arequipa?

Variables

Variable 1: Dependencia a videojuegos

Será medida con el Test de dependencia a los videojuegos de Chóliz & Marco (2011), adaptado por Salas-Blas et al. (2017). Para el presente estudio se utilizará el puntaje total del instrumento, el cual permite obtener una medida global del nivel de dependencia a los videojuegos. Los resultados serán clasificados en niveles de riesgo bajo, medio y alto.

Variable 2: Agresividad

Será medida con el cuestionario de agresión de Buss y Perry, validado en población peruana por Matalinares et al. (2012). Para el presente estudio se utilizará el puntaje total del instrumento, el cual permitirá obtener una medida global del nivel de agresividad de los participantes. Los resultados serán clasificados en niveles de agresividad muy bajo, bajo, medio, alto y muy alto.

Objetivos

Objetivo general

Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la carrera de odontología de una universidad privada de Arequipa.

Objetivos específicos

Describir los niveles de dependencia a los videojuegos en los estudiantes de la carrera de odontología de una universidad privada de Arequipa.

Describir los niveles de agresividad en los estudiantes de la carrera de odontología de una universidad privada de Arequipa.

Comparar la dependencia a videojuegos según el sexo en los estudiantes de la carrera de odontología de una universidad privada de Arequipa.

Comparar la agresividad según el sexo en los estudiantes de la carrera de odontología de una universidad privada de Arequipa.

Comparar dependencia a videojuegos según año de estudios en los estudiantes de la carrera de odontología de una universidad privada de Arequipa.

Comparar la agresividad según año de estudios en los estudiantes de la carrera de odontología de una universidad privada de Arequipa.

Antecedentes teórico-investigativos

Videojuegos

Los videojuegos se definen como “Juego electrónico que se visualiza en una pantalla” (Real Academia Española, s.f.). Para comprender completamente el término es necesario tomar en cuenta dos términos en lengua inglesa, siendo estos “Play” y “Game”, del primero extraemos la diversión y el placer que proporciona, mientras que de su complemento obtenemos las normas de juego, competición y cooperación características del juego (Nusbam et al., 2003, como es citado por Pereira y Zuñiga, 2016).

Los videojuegos son aplicaciones informáticas que tienen un fin lúdico, diseñados para jugar a través de formas diversas; ya sean en consolas, celulares, computadoras, entre otros. Se caracterizan principalmente por su modo libre ya que el jugador no se ve obligado a hacer uso de ellos y también por el hecho de que los videojuegos introducen a otros tipos de juegos tecnológicos (De Sanctis et al., 2017). De igual manera suelen caracterizarse por la interacción que se da con otros jugadores, debido a que existen varios tipos de videojuegos de modo multijugador que dan pie a que se formen relaciones entre dos o más jugadores (Challco y Guzmán, 2018, como es citado por Núñez, 2023).

Uso de videojuegos

Brilliant et al. (2019, como es citado por Bravo & Vega, 2023) menciona que hacer uso de los videojuegos, se refiere a la experiencia de jugar juegos electrónicos que pueden ser activos o pasivos y que le presentan al jugador una serie de retos. Cuando hablamos de juegos pasivos nos referimos a aquellos que son considerados clásicos, ya que se caracterizan por usar la coordinación visual y motora para poder manejar la consola o dispositivo electrónico, no necesitando que la parte motriz del jugador este activa; los juegos activos por otra parte si requieren que el jugador use su cuerpo y se muestre activo físicamente para que pueda jugar (Sandoval 2020, como es citado por Bravo & Vega, 2023)

Solo en el Perú se calcula que alrededor de 4.4 millones de personas consumen videojuegos, (Ministerio de Cultura del Perú, 2020), estos datos fueron recolectados mediante la Encuesta Nacional de Programas Presupuestales (ENAPRES, 2018); también se obtuvieron datos importantes sobre los consumidores, siendo la mayoría, en aquel tiempo, varones que contaban con educación superior o con edades que orbitaban entre los 14 a 29 años.

Jaramillo & Saldaña (2023) sostienen que los videojugadores suelen ser representados en los medios de comunicación como personas con escasa vida social, sedentarias y sin interés en actividades laborales o comunitarias. Sin embargo, sus hallazgos, basados en datos de la Encuesta Nacional del Uso del Tiempo en Chile, indican que no existe una relación entre jugar videojuegos y la satisfacción personal, la participación en actividades sociales o el ejercicio físico. De hecho, los jugadores de videojuegos también practican deportes, desmintiendo varios mitos sobre su estilo de vida.

Tipos de videojuegos

La competencia en los videojuegos implica una relación de polaridad entre los objetivos individuales de los participantes (Sun et al., 2023), por ejemplo, en un juego de boxeo donde "A" y "B" participan, es necesario que B pierda para que A gane y viceversa; diferente a lo que se puede pensar, los videojuegos competitivos no necesariamente tienen contenido violento, hay muchos videojuegos que carecen de violencia gráfica y aun así son de estilo competitivo, tales como los juegos de carreras; algunos videojuegos competitivos con contenido violento serían aquellos de disparos denominados "shooters" o también los juegos de peleas "fighting games".

Sobre la cooperación en los videojuegos el autor anteriormente mencionado nos comenta que se entienden como aquellos videojuegos donde los participantes reúnen esfuerzos para contribuir a un mismo objetivo; comúnmente son juegos por equipos, dentro de estos podemos encontrar algunos donde un equipo en concreto se esfuerza por alcanzar el objetivo "1" donde para poder ganar es necesario que todo su equipo gane.

Cabe mencionar que estas modalidades de juego son variadas y en diversos juegos se pueden contar con distintos aspectos de competencia o cooperación, tenemos por ejemplo “Counter Strike Global Offensive” el cuál es un videojuego shotter de estrategia en el cual se enfrentan dos equipos de 5 jugadores. En este videojuego se presentan tanto la condición de polaridad: donde si el equipo “A” gana, el equipo “B” pierde; al mismo tiempo que la cooperación, pues el resultado de la partida envuelve a todos los integrantes del equipo, si uno pierde, todos pierden.

Consecuencias del uso de videojuegos

Quwaider et al. (2019) señalan que los videojuegos de disparos ocasionaron problemas de conducta como la agresión y delincuencia, los juegos de roles se encontraron relacionados con problemas de comportamiento como la ansiedad; en el caso de los niños y adolescentes la exposición excesiva a los videojuegos causa alteraciones en su desarrollo afectando sus niveles de ánimo y el aspecto social ya que puede ocasionar retraimiento y baja autoestima, otras de las consecuencias que ocasionan son estrés, cambios emocionales, comportamientos agresivos, hiperactividad y conductas impulsivas (Lérida et al. 2023). Luker (2022 como es citado por Bravo & Vega, 2023) menciona que el uso excesivo de los videojuegos conduce al cerebro a un estado constante de hiperexcitación que provoca dificultades para prestar atención, controlar las emociones y los impulsos, poder seguir instrucciones, tolerar la frustración, la ausencia de empatía y la aparición de conductas violentas.

Teorías relacionadas al uso de videojuegos

La teoría del condicionamiento operante de Skinner (1974, como es citado por Bravo & Vega, 2023) señala que cuando se realiza una conducta que genera consecuencias que son reforzadoras ocasiona que sea muy probable que el comportamiento se repita, mientras que cuando se deja de obtener el reforzador es probable que se deje de repetir el comportamiento; los videojuegos poseen características que los vuelven motivadores y atractivos, poseen

reforzadores que aumentan conforme más tiempo se juega, estos reforzadores pueden ser la sensación de dominar y una mejor autoestima, además del relacionarse con otros jugadores, estas consecuencias hacen que sea muy probable que la persona continúe haciendo uso de los videojuegos (Chóliz y Marco 2011, como son citados por Bravo & Vega, 2023). Una de las causas que fomenta que los adolescentes hagan uso de los videojuegos es su estructura, misma que facilita la pérdida de control que se ejerce sobre estos, ocasionando un uso abusivo; diversas investigaciones señalan que los juegos de estrategia y disparos suelen presentar características más adictivas (Rodríguez y García 2021).

Griffiths y Beranuy (2008, como son citados por Bravo & Vega, 2023) realizan un modelo donde muestran que varias personas que usan los videojuegos en exceso presentan síntomas de adicción o dependencia; Griffiths en el año 2005 propuso su Modelo de Adicción Biopsicosocial donde compara a personas adictas a sustancias químicas con personas adictas a las tecnologías, encontrando que su sintomatología era similar. La evaluación realizada media seis dimensiones: focalización, modificación del estado de ánimo, la tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída.

Dependencia a videojuegos

El uso desmedido de los videojuegos se produce cuando este comienza a tener efectos perjudiciales en el ámbito conductual, escolar, familiar, laboral, psicológico o social; esta conducta problemática se hace visible cuando la persona comienza a presentar mucha dificultad en poder gestionar el tiempo que invierte en el juego y la forma en como juega impactando negativamente en diferentes aspectos de su vida

También es importante conocer el panorama clínico, para el cual es prioritario mencionar lo publicado en la Clasificación Internacional de Enfermedades, undécima revisión (*Clasificación Internacional de Enfermedades Para Estadísticas de Mortalidad y Morbilidad*, 2019) en la cual se usa el término “Uso de videojuegos peligroso” pues, si bien ya en ese estadio sería

necesaria la presencia y consejo de un profesional de la salud, no se cumplen los requisitos para diagnosticar el “Trastorno por uso de videojuegos”; sobre el riesgo que implica el uso de videojuegos peligroso se refiere a: (a) Frecuencia de juego alta, entendiéndose por esto una alta cantidad de sesiones de juego. (b) Tiempo dedicado a videojuegos excesivo, es decir, sesiones de juego de amplia duración. (c) Comportamientos de riesgo asociados a los videojuegos o el contexto de estos. (d) El uso de videojuegos persistente, incluso cuando el usuario es consciente de los aspectos negativos para su persona o sus allegados. (e) Negligencia de otras actividades, refiriéndose a que el jugador comienza a descuidar áreas importantes de su vida cotidiana producto del excesivo tiempo que dedica a los videojuegos. (f) Consecuencias adversas que aparecen en el aspecto físico, mental o social de la persona. (g) Combinación de múltiples factores que incrementan significativamente el riesgo a que una persona desarrolle un trastorno por videojuegos.

Dimensiones de la dependencia a los videojuegos.

Son señaladas en el instrumento elaborado por Chóliz y Marco (2011), mismo que fue adaptado por Merino, et al (2017), las siguientes dimensiones: (a) Abstinencia: dentro de la cual se evalúa ansiedad, enfado, frustración e irritabilidad. (b) Abuso y tolerancia: se evalúa insatisfacción, abandono de actividades, descuido-negligencia, falta de responsabilidad y organización. (c) Problemas ocasionados por los videojuegos: Disminución en participación de actividades sociales o familiares, negación del sueño, disminución de la productividad y abandono. (d) Dificultad y control: ansiedad y la permanencia del uso del videojuego.

Consecuencias de la dependencia a los videojuegos.

Fueron De Sanctis et al. (2017) quienes elaboraron una amplia recopilación sobre los efectos positivos y negativos de los videojuegos, haciendo especial énfasis en las complicaciones que presenta el abuso de estos. Es mencionado que el consumo adictivo de los videojuegos conlleva un efecto nocivo para distintas áreas de la vida del videojugador en cuestión, por ejemplo, se notó una “paradoja comunicacional” en la cual los video jugadores muestran menores habilidades sociales pese

a pasar amplias cantidades de tiempo en videojuegos interactuando con otros jugadores, también se observó una clara insensibilización a las muestras de agresión. También existen reportes sobre distintas consecuencias psicológicas negativas tales como la aparición de la ideación suicida o trastornos del sueño, la amplificación de la ansiedad, irritabilidad, nerviosismo y demás (Wittek et al., 2015, como es citado por Estrada Araoz et al. 2022).

Prevalencia de la dependencia a los videojuegos

Mundialmente para el año 2023 la cantidad de *gamers* ascendía a 3,000 millones de personas, cifra que aumenta cada día; el continente asiático alberga cerca del 53% de *gamers*, seguido por Europa con el 17% y con América Latina teniendo el 11% (Infobae, 2023).

En España se ha llegado a plantear el "Informe sobre adicciones comportamentales 2021" donde se evidencia la presencia del trastorno por uso de videojuegos en al menos un 7,1% de los estudiantes de 14 a 17 años (Ministerio de sanidad español - Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2022).

En América Latina y a nivel mundial no se tiene datos exactos acerca del nivel de dependencia a videojuegos, sin embargo, en el año 2020 México figuraba como el mayor consumidor de videojuegos a nivel de Latinoamérica y el puesto doce a nivel mundial, estadísticas que señalaban que en el país cerca de la mitad de la población consume videojuegos principalmente a través de las redes (Infobae, 2020).

En Perú existen estudios que cuentan con muestras pequeñas en distintas partes del país, por lo tanto, no se tiene un estadístico suficientemente representativo para toda la nación.

Agresividad

Renfrew (2001, como es citado por Chapi, 2012) menciona que la agresión es una conducta, dirigida hacia un blanco, que termina ocasionando algún daño, así mismo, este autor considera que la agresión llega a ser un impulso interno; de igual forma Anderson y Bushman (2002, como fue citado por Barbero, 2018) se refieren al término de agresión como cualquier acción dirigida hacia otra persona con el propósito de generar daño; adicionalmente para la

RAE (2017) el término es definido como el acto de arremeter a otro individuo para causarle algún tipo de daño; finalmente Barkowitz (1996) define a la agresividad como la acción de faltar el respeto, ofender y provocar a los demás.

Causas de la agresividad

Según la OMS (2012) no existe un solo factor que pueda explicar porque una persona puede mostrar comportamientos violentos; sin embargo, se apoyan en un modelo ecológico que permite tomar en cuenta diversos factores como lo biológico, social, cultural, económico y político para poder comprender como es que influyen en la violencia y en que se generen conductas agresivas; este modelo está conformado por cuatro niveles: individual, relacional, comunitario y social, estos niveles no solo ayudan a comprender mejor las diferentes causas de las conductas agresivas si no también da la oportunidad de saber que se necesita hacer en estos niveles para prevenir la violencia; en el nivel individual se evalúan los factores biológicos y la historia personal del sujeto que aumentan la posibilidad de que un individuo a futuro pueda volverse una víctima o un perpetrador de actos agresivos; la parte relacional se centra en como el círculo social cercano a la víctima como la familia, amigos, pareja o compañeros impactan en el comportamiento agresivo o violento, en este aspecto se toman en cuenta diferentes situaciones que pudiese haber sufrido la persona como, castigos severos en la infancia, falta de afecto, escasos vínculos emocionales, tener amigos delincuentes, conflictos de pareja, entre otros; en el tercer nivel se indagan los contextos comunitarios en los que se originan las relaciones sociales tales como escuelas, centros de trabajo y vecindarios, las particularidades que de estos ámbitos como la pobreza, cantidad de población, existencia de tráfico de drogas y demás, aumentan el riesgo de que una persona cometa actos violentos; en el cuarto y último nivel se presta atención a los factores de carácter general referentes a la estructura de la sociedad como las normas sociales que ayudan a inhibir la violencia, en este nivel también se tienen en cuenta las políticas sanitarias, económicas o sociales (OMS, 2012).

Tipos de agresividad

Los tipos de agresividad mencionados a continuación son propuestos por Buss (1969, como es citado por Rodríguez 2023) quien los clasifica de la siguiente manera: (a) De modalidad: Se refiere a una agresión de tipo física que puede ocasionar graves lesiones o que de forma verbal puede impactar de forma negativa en la parte psicológica de la persona. (b) De relación interpersonal: El autor afirma que la agresión puede darse de forma directa, en forma de amenaza, como un ataque, y a su vez puede ser verbal mediante la divulgación de rumores, burlas o también puede ser física, mediante golpes y/o destrucción de la propiedad de la otra persona.

Dimensiones de agresividad

Buss y Perry (1992) señalan cuatro dimensiones de agresividad, las cuales son: (a) Agresión verbal: La cual es considerada por los autores como uno de los componentes que impulsa una conducta agresiva que es expresada mediante el contenido de una palabra, este tipo de agresión incluye discusiones, gritos que contienen amenazas, ofensas, críticas despectivas hacia quien las recibe. (b) Agresión física: Otro de los componentes principales que suele motivar la agresión, el cual es manifestado mediante golpes en distintas partes del cuerpo, en muchas ocasiones apoyándose del uso de armas con el mero fin de herir a otras personas. (c) Ira: Es un componente emocional de la conducta agresiva, que se podría decir surge a raíz de la percepción de una persona en caso de haber sido dañada por otra. (d) Hostilidad: Los autores mencionan que la hostilidad simboliza un componente cognitivo de la conducta agresiva y que se refiere a sentimientos de injusticia o recelo hacia los demás.

Teorías de agresividad

Según la recopilación de información realizada por Barbero (2018) se encontraron las siguientes teorías que corresponden al modelo del drive o impulso: (a) Teoría de la excitación transferencia: Se centra en la activación a la hora de manifestar una conducta agresiva, uno de

los ejemplos más usados para entender esta teoría es la de un padre que llega cansado después de un día de bastante trabajo quien, ante cualquier estímulo o situación de conflicto, genera como reflejo una conducta agresiva que no siempre será dirigida hacia lo que causo esta conducta si no que será dirigida hacia cualquier objeto o persona que se encuentre cerca (Zillman, 1979).

(b) Teoría del síndrome AHA: En esta teoría la conducta agresiva está relacionada a la ira y la hostilidad. Una situación genera ira y hostilidad hacia los demás pudiendo terminar en una acción violenta (Spielberger et al., 1983, 1985, Spielberger, Reheiser y Sydemann 1995, Spielberger y Moscoso 1996).

(c) Teoría de la frustración de la agresión: Dollard et al., (1939), Miller (1941) señalan que la conducta agresiva puede aparecer como respuesta a la frustración; sin embargo, Miller señala que la frustración no siempre desencadenara conductas agresivas, ya que en ocasiones las personas cuentan con estrategias que inhiban esta reacción, pero que si la frustración no llega a ser controlada con estas estrategias es posible que se desencadene un comportamiento agresivo.

(d) Aproximación conductual y desde la psicología animal: Este modelo indica que la agresión es una conducta que depende de las condiciones ambientales, señalando que si este factor se controla la agresividad se ve aminorada (Keehn y Ulrich, 1975). Bandura (1973, como es citado por Bravo & Vega, 2023) señala que la agresividad surge de procesos de pensamiento relacionados con la motivación, es muy probable que la conducta agresiva continúe sucediendo si se vuelve un medio por el cual el agresor logra sus objetivos, existen tres mecanismos involucrados en esta conducta: los causantes de la agresión, los mecanismos de aprendizaje por observación y experiencia propia, mecanismos instigadores como la activación emocional y el surgimiento de instrumentos o procedimientos para causar daño y finalmente los mecanismos que mantienen la agresión como recompensas que pueden ser materiales o sociales. En la teoría de Barret (como es citado por Malca, 2021) menciona que existen tres tipos de conductas agresivas: la conducta agresiva predeterminada que esta relacionadas a conductas que han sido

aprendidas en el ambiente desarrolladas en el transcurso del tiempo y que son modificadas mediante la educación; la agresividad por relación médica caracterizada por la existencia de alguna patología de dificultad mental, daño a nivel del cerebro, entre otros; y por último la agresividad impulsiva que se refiere a que cada persona posee conductas o instintos agresivos que por la falta de control son manifestadas ante el comportamiento de otras personas.

Dependencia a videojuegos y Agresividad

Diversos estudios se han llevado a cabo a fin de evidenciar la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad. Uno de ellos fue el estudio de Adachi & Willoughby (2016) quienes llevaron a cabo un estudio longitudinal con el objetivo de examinar la influencia del contenido violento de los videojuegos en la agresividad de los adolescentes transicionando hacia adultos jóvenes. La investigación empleo dos muestras, la primera estuvo compuesta por 1132 jóvenes de pregrado de una universidad de Ontario, Canadá, quienes participaron de encuestas durante 4 años consecutivos, en esas encuestas se evaluó: Comportamiento agresivo, empleando subescalas del cuestionario de agresión de Buss y Perry; también se evaluó el involucramiento en deportes, consumo de videojuegos, consumo de alcohol y otras variables demográficas. La segunda estuvo compuesta por 1492 estudiantes de distintas escuelas de secundaria de la misma localidad, en este segundo estudio se evaluó: Comportamiento agresivo, competitividad en videojuegos violentos y no violentos, involucramiento en deportes y otras variables demográficas.

Los autores encontraron evidencia que demuestra que el factor competitivo, y no necesariamente el contenido violento, de los videojuegos sería predictor de la agresión en sus usuarios. Adachi & Willoughby también encuentran indicios de una mayor preferencia por los videojuegos competitivos por parte de personas que presenta mayores índices de agresividad.

Baghteyfouni et al. (2014) ejecutaron un estudio con el fin del comparar la agresividad y pensamientos irracionales de estudiantes que usaban videojuegos de computadora y quienes

no lo hacían. Con este fin contaron con una muestra de 100 estudiantes de distintas escuelas de secundaria de la ciudad de Saghez. Se emplearon dos instrumentos, siendo el primero el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry y el segundo el Test de Creencias Irracionales de Jones. Los autores encontraron la presencia significativa de pensamientos irracionales y agresividad en estudiantes que consumen videojuegos, contrastando con quienes no lo hacen.

Bálint et al. (2021) realizaron un estudio en Hungría con el objetivo de determinar y comparar las estrategias de expresión del enojo usada por videojugadores en contraste con no jugadores. Contaron con una muestra de 450 sujetos (338 masculinos y 112 femeninos), la muestra fue dividida en 4 grupos: no jugadores, jugadores de League of Legends, jugadores de Fornite y jugadores de League of Legends y Fornite. Fue usada la Escala de Expresión del Enojo (Oláh 1987; Spielberger, 1985). Se evidenció que los jugadores de Fornite tenían mayores formas de manifestar el enojo de forma pasiva en comparación con los jugadores de League of Legends, Y ambos grupos de jugadores presentaban más estrategias de expresión del enojo de forma pasiva que los no jugadores, misma que según otros autores contribuye a una mayor probabilidad de desarrollar alguna problemática de salud mental.

Un estudio similar fue el de Hawk (2018) quien realizó una comparación en Estados Unidos, el objetivo de la investigación fue analizar el efecto de la competencia, la violencia y la dificultad de los videojuegos sobre la conducta agresiva y prosocial. Su muestra fue de 405 participantes (varones jóvenes), quienes estuvieron asignados a diferentes condiciones según el tipo de juego (violento vs no violento), dificultad (fácil vs difícil) y competencia (sin competencia o con competencia). Se utilizó la tarea de talgrama para medir la conducta agresiva/prosocial. Se evidenció que la competencia contribuyó a un significativo aumento de la agresión ($F(2,390, p < .001)$), mostrando que los participantes mostraban mayor agresividad. Se evidenció que la competencia tuvo un efecto significativo en el aumento de la agresión

($F(2,390)=24.60$, $p<.001$), mostrando que los participantes en condiciones competitivas presentaban mayor agresividad que aquellos sin competencia. No se encontraron diferencias significativas en función de la violencia del videojuego ni del resultado (ganar o perder). Asimismo, se observó que en condiciones sin competencia el 49.25% de los participantes actuaron de forma prosocial, mientras que en condiciones competitivas solo el 26.94%, aumentando también las conductas agresivas extremas (13.28% vs 2.24%).

Los autores Cuevas-Monzonís et al. (2021) realizaron un artículo con la finalidad de poder exponer los resultados que encontraron al evaluar la asociación que puede existir entre la cantidad de tiempo que las personas dedican diariamente a los videojuegos y la inclinación a la agresividad. El estudio realizado fue de un diseño correlacional de corte factorial, tomando en cuenta aspectos como la edad, el género, la universidad y el tiempo de invertido diariamente, contaron con una muestra de 121 estudiantes quienes resolvieron un cuestionario virtual de 20 preguntas para medir la agresividad asociada al uso de los videojuegos. Los autores encontraron que existían tres factores primordiales: La ansiedad en el uso de videojuegos, la agresividad instrumental y verbal; además se halló que los estudiantes realizaban la actividad de jugar videojuegos más de dos horas al día presentaban niveles más altos de conductas agresivas como insultos, aislamiento, manipulación emocional en comparación con quienes jugaban menos tiempo.; finalmente también encontraron que la agresividad usada como un medio para cumplir con los objetivos del juego se asociaban significativamente a un uso muy prolongado del uso de videojuegos.

Uno de los estudios más relevantes en los últimos años es el de Huamán Murillo (2023), mismo que fue desarrollado en Piura con una muestra de 248 adolescentes del nivel secundario de una I.E. particular. El autor empleó el *Cuestionario de Dependencia a Videojuegos* de Chóliz & Marco (2011), adaptado por Salas-Blas et al. (2017), junto con el *Cuestionario de Agresividad* de Buss & Perry (1992). Los resultados evidenciaron una correlación positiva

débil entre ambas variables. Se identificó que el 73% de la muestra presentaba nivel bajo de riesgo de dependencia a videojuegos, en cuanto a agresividad, se evidenció un 24% a los niveles bajo y medio, respectivamente. Los resultados, mostraron que la mayoría de los estudiantes no presentaban altos niveles de riesgo de dependencia a videojuegos y sus niveles de agresividad se mantuvieron en rangos bajos o moderados.

Malca (2021) realizó una investigación titulada “Influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape”, con la finalidad de determinar si se evidenciaba influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva. Para realizar la investigación se usó un enfoque cuantitativo de diseño no experimental, transversal de nivel explicativo; los instrumentos que se utilizaron fueron la Encuesta sobre uso de videojuegos de Calle y Gutiérrez (2006 como es citada por Malca 2021) modificada por Pérez y Prado (2015 como es citado por Malca, 2021) y la Escala de Agresividad de Morales y Navarro (2013 como es citado por Malca, 2021). En dicha investigación participaron 85 estudiantes de ambos géneros cuyas edades oscilaban entre los 8 y 12 años; como parte de los resultados se evidenció que el uso de videojuegos influye de forma significativa en el comportamiento agresivo, encontrándose que aproximadamente una tercera parte de los niveles de agresividad presentados por los participantes se atribuía al uso de los videojuegos, mientras que el porcentaje restante podría deberse a otros factores que no considerados como objeto de estudio en la investigación tales como el entorno familiar, el tipo de crianza, la personalidad, entre otros; así mismo se encontró una relación significativa entre las dimensiones de duración, frecuencia y tipo de videojuegos y las manifestaciones de agresión. La autora concluye que, a mayor exposición y uso de videojuegos, mayor es la tendencia a presentar conductas agresivas.

Gómez et al. (2024) elaboraron un estudio titulado “Dependencia a videojuegos como un predictor de agresividad en adolescentes de Lima Este durante el confinamiento por la

COVID -19”, con el objetivo de analizar si la dependencia a los videojuegos predice los niveles de agresividad en adolescentes. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo, no experimental, transversal y predictivo, la muestra se conformó por 430 estudiantes del nivel secundario con edades entre los 11 y 17 años correspondientes a colegios particulares del Este de Lima. Para recolectar los datos se utilizó el Test de Dependencia a Videojuegos de Chóliz y Marco (2011 como es citado por Gómez et al. 2024) adaptado al Perú por Salas et.al (2017 como es citado por Gómez et al. 2024) y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992 como es citado por Gómez et al. 2024) adaptado en Perú por Matalinares et.al (2014 como es citado por Gómez et al. 2024). Los resultados evidenciaron una correlación significativa entre la dependencia a videojuegos y la agresividad indicador de que a mayor dependencia a videojuegos también incrementa la agresividad; el análisis de regresión a su vez demostró que la dependencia a videojuegos predice el 13% de la variabilidad de la agresividad, es decir que, si bien existe una influencia considerablemente importante, otros factores no considerados en el estudio también influyen en la conducta agresiva; como parte de los resultados también se evidencio que los varones presentaron niveles más alto de dependencia a videojuegos en comparación con las mujeres aunque esta diferencia no fue significativa en cuanto a los niveles de agresividad por género.

Cieza (2026) en su investigación acerca de la dependencia a videojuegos y la agresividad, se planteó por objetivo explorar la posible relación entre la dependencia a videojuegos y las conductas de agresividad que pudieran presentar estudiantes del nivel secundario en una institución educativa ubicada en la región de Lambayeque en el año 2024. El estudio fue no experimental – transversal de tipo correlacional no experimental, inicialmente se contó con la participación de 330 estudiantes varones y mujeres que cursaban los grados de primer año hasta cuarto año de secundaria finalmente la muestra se conformó por 242 alumnos después de haber aplicado los criterios de exclusión establecidos; para medir las variables de

esta investigación el autor trabajó con el Test de Dependencia a Videojuegos de Chóliz y Marco adaptado por Salas et al. (2017) y con el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry adaptado a Perú por Matalinares et al. (2012). Los hallazgos obtenidos por el autor mostraron una correlación baja entre ambas variables, predominando los niveles moderados en ambas variables tanto en género como en edad, sugiriendo que estas conductas pueden originarse a la intervención de otros factores.

Millan (2022) buscó analizar la relación de las dos variables en una muestra de adolescentes. Para ello, contaron con una muestra de 307 estudiantes de secundaria entre los 12 y 17 años de una I.E. pública del distrito de Comas, en Lima. El diseño fue no experimental, transversal y de tipo correlacional. Los instrumentos empleados para la recolección de datos fueron: la escala de dependencia a videojuegos de Chóliz y Marco y el cuestionario de Agresividad de Buss y Perry, ambos adaptados para la población peruana. Se aplicaron ambos instrumentos en una única sesión, los resultados evidenciaron que, a mayor nivel de adicción a videojuegos, mayores eran los puntajes en el cuestionario de agresividad. Concluyeron que el uso excesivo de videojuegos podría estar relacionado con un aumento de las conductas agresivas de los adolescentes, siendo esto motivo de preocupación para el desarrollo socioemocional en contextos escolares peruanos.

La investigación realizada por Huaripoma (2023) de tipo descriptivo correlacional, no experimental; con el objetivo de conocer la correlación entre la conducta agresiva y la dependencia de videojuegos contó con la participación de 197 estudiantes de los diferentes cinco niveles de secundaria de una institución educativa ubicada en el distrito de Lince, los cuales fueron evaluados mediante el Test de dependencia a Videojuegos de Chóliz y Marco adaptado para población peruana en el 2017 y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry adaptado en el 2012. La autora identificó la existencia de una correlación positiva débil entre

ambas variables teniendo los mayores porcentajes de agresividad y dependencia a videojuegos ubicados en niveles bajos.

Otro estudio en Perú tendría lugar por Aguirre & Verdi (2022) quienes realizaron un estudio con el objetivo de determinar la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en estudiantes de nivel secundario de una I.E. pública de Lima Metropolitana. La investigación utilizó un enfoque cuantitativo de diseño no experimental, correlacional y de corte transversal. La muestra fue conformada por 832 estudiantes cuyas edades oscilaban entre 12 y 17 años, a quienes se les aplicaron dos instrumentos: la escala de dependencia a videojuegos de Chóliz y Marco validada por Salas-Blas et al. (2017) y el cuestionario de Agresividad de Buss y Perry adaptado a Perú por Matalinares et al. (2012). Los resultados mostraron una correlación estadísticamente significativa y positiva entre ambas variables. Se concluyó que un mayor nivel de adicción a videojuegos se asocia con mayor presencia de conductas agresivas.

Bolivar & Velásquez (2022) realizaron un estudio con estudiantes de secundaria para poder identificar si la dependencia a videojuegos y la agresividad se encontraban relacionadas, su estudio fue descriptivo correlacional de diseño no experimental en el cual la población estaba constituida por 273 estudiantes desde tercero de secundaria hasta el quinto año de dicho nivel académico, contando finalmente con una muestra de 160 alumnos quienes tuvieron que resolver los cuestionarios de dependencia a videojuegos de Chóliz y Marco y de agresividad perteneciente a Buss y Perry. Los resultados encontrados reflejaron que hubo una mayor cantidad de participantes mujeres y evidenciaron que ambas variables se relacionaban de forma significativa.

Bravo & Vega (2023) encuestaron a un total de 206 alumnos de secundaria del colegio nacional Ate Vitarte en Perú, utilizando como instrumentos de evaluación la escala HAMM – 1ST para evaluar el uso de videojuegos y el cuestionario de Agresividad de Buss y Perry adaptado a la población peruana para evaluar la agresividad. En el estudio los participantes

fueron clasificados en tres categorías según su nivel de uso de videojuegos: usuarios, usuarios abusivos y dependientes; los resultados evidenciaron la existencia de una correlación positiva moderada entre el uso de videojuegos y la agresividad. Al describir por dimensiones se encontró una relación moderada con la agresividad física y relaciones bajas con la agresividad verbal, hostilidad e ira. Se observó que la mayoría de los estudiantes se ubicaban en niveles medios de agresividad y que el 36% de los participantes presentaba un uso abusivo de los videojuegos. Las autoras señalaron que este tipo de comportamientos puede estar siendo motivado por una exposición frecuente a contenido violento, inexistente supervisión adulta y el uso de los videojuegos como medio de escape emocional; concluyendo que, si bien el uso de videojuegos puede estar relacionado con la agresividad, es necesario que se tomen en cuenta factores personales o contextuales como el entorno familiar y características individuales, antes de atribuir una causa directa.

El trabajo realizado por Ruiz (2023) contó con una muestra aleatoria de 102 estudiantes de una institución pública ubicada en el distrito de San Borja, la metodología del estudio fue cuantitativa correlacional y se desarrolló con el objetivo de indagar la relación del uso adictivo de videojuegos y la conducta agresiva, para esto los participantes resolvieron la prueba de dependencia a los videojuegos y el cuestionario de agresión AQ-R. Lo encontrado en este trabajo, reveló que en la población utilizada el uso adictivo de videojuegos tenía una correlación positiva moderada con agresividad física, verbal y la hostilidad que son tres dimensiones de la agresividad.

Núñez (2023) desarrolló un estudio con el objetivo de determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes. Se empleó una muestra de 299 estudiantes entre los 14 y 17 años pertenecientes a una institución educativa básica regular de Arequipa. La autora empleó el *Cuestionario de Dependencia a Videojuegos* de Chóliz & Marco (2011) adaptado por Salas-Blas et al. (2017) junto al *Cuestionario de Agresividad* de Buss &

Perry (1992). Los resultados obtenidos evidencian una correlación directa débil entre las variables, la dimensión con la relación más alta fue la ira. En cuanto a los niveles de riesgo de dependencia a los videojuegos, el 61.9% presenta un nivel de riesgo bajo, un 36.1% un nivel moderado y solo el 2% se encuentra en alto nivel de riesgo. Y sobre los resultados del instrumento de agresividad fueron el 17.1% de los estudiantes quienes se ubicaban en un nivel muy bajo de agresividad, 33.4% un nivel bajo, 29.4% un nivel promedio, 14% alto y finalmente, 6% presentó un nivel muy alto de agresividad. En su estudio la autora sugiere que la dependencia a videojuegos puede influir en el incremento de comportamientos agresivos, aunque no es un determinante único de este tipo de conducta por lo que recomienda que se debiera prestar atención a factores individuales, familiares y también contextuales antes de atribuir que los videojuegos con la causa exclusiva de comportamientos agresivos.

Guidara (2025) realizó un estudio cuantitativo no experimental de tipo descriptivo correlacional con corte transversal en una muestra de 106 jóvenes de entre 18 y 35 años en Buenos Aires, con el objetivo de analizar la relación entre la dependencia de videojuegos y la agresividad. Los resultados evidenciaron la existencia de una correlación directa y moderada entre ambas variables, indicando que a mayores niveles de dependencia se presentan mayores niveles de agresividad, tanto en su forma física como verbal.

Asimismo, un estudio realizado en Arequipa por Figueroa Rivera & Cervantes Salas (2023) buscaba determinar la relación existente entre el nivel de dependencia a videojuegos, nivel de agresividad y el tipo de personalidad de estudiantes pertenecientes al nivel secundario. Para este estudio reunieron a 402 estudiantes, de los cuales solo se evaluaron a 352 alumnos de los grados de primero a quinto de secundaria de la I.E. 40046 José Lorenzo Cornejo Acosta; para este estudio utilizaron como instrumentos de evaluación el Cuestionario de Dependencia a Videojuegos de Chóliz y Marco (2011) adaptado a población peruana por Salas y Merino (2017), el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992) y el Inventario de Personalidad de

Eysenck (1965) para niños, adaptado al Perú por Valera (2014). Los hallazgos obtenidos indican la existencia de una correlación muy baja entre la dependencia a videojuegos y la agresividad, también se encontró que el 71% de estudiantes presentaban un nivel de dependencia bajo, respecto a la agresividad el 39% de estudiantes se encontraba en un nivel medio y en lo referido a la personalidad el 49,7% tenía una personalidad extrovertida.

Complementariamente el estudio realizado por Paviero Gomez & Puma Mamani (2025) investigó si existía relación entre la dependencia a videojuegos y la manifestación de comportamientos violentos en adolescentes de colegios de nivel secundario de la ciudad de Arequipa. La muestra utilizada estuvo conformada por un total de 325 estudiantes desde el primer año hasta el quinto año de secundaria. Para medir las variables anteriormente expuestas, usaron la prueba de Dependencia a Videojuegos de Chóliz y Marco (2011) adaptado por Salas-Blas et al. (2017) y el cuestionario de Agresión de Buss & Perry (1992) adaptado por Matalinares et al. (2012). Como resultados, en esta investigación se encontró una correlación alta entre la dependencia a videojuegos y los comportamientos agresivos.

Por último, se consideró un estudio realizado por Polanco Flores (2020) cuyo objetivo fue poder determinar la existencia de una relación entre la dependencia a videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo en la región de Arequipa que recibe el nombre de I.E 40091 “Alma Mater de Congata”; la muestra de este estudio estuvo conformada por un total de 150 alumnos del 3er, 4to y 5to grado de secundaria; para poder determinar una relación entre ambas variables usaron el test de dependencia a videojuegos de Chóliz y el cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Los resultados encontraron una relación inversa moderada y estadísticamente significativa entre ambas variables ($r = -0.530$; $p < 0.05$) indicador de que a medida que aumenta la dependencia a videojuegos, disminuyen los niveles de agresividad en el grupo evaluado; según los autores del estudio este resultado puede deberse a que debido a que en el año en que fue realizada la

investigación la población se encontraba en confinamiento por el COVID 19 es posible que los videojuegos hayan funcionado como una opción de distracción.

Drummond et al. (2020) realizaron un metaanálisis longitudinal con 28 muestras independientes que incluyeron aproximadamente 21 000 participantes, con el objetivo de evaluar la relación entre el uso de videojuegos con contenido agresivo y la conducta agresiva en jóvenes. Los resultados evidenciaron un tamaño del efecto bajo ($r = 0.059$), indicando una asociación débil entre ambas variables. Asimismo, los autores encontraron que los tamaños del efecto tienden a disminuir en estudios con mayor rigor metodológico, especialmente en aquellos que emplean medidas estandarizadas y controles adecuados.

Hipótesis:

Hipótesis alterna (H1):

Existe relación estadísticamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la carrera de odontología de una universidad privada de Arequipa.

Capítulo II. Método

Diseño de Investigación:

La presente investigación es de enfoque cuantitativo. Tiene un alcance correlacional, ya que busca analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la carrera de odontología de una universidad privada de Arequipa. Asimismo, se realizó un análisis descriptivo de los niveles de ambas variables y comparaciones según sexo y año de estudios.

El diseño es no experimental ya que no se manipularon las variables ni se sometió a la muestra a un experimento, asimismo, es transversal dado que la recolección de datos se llevó a cabo en una única fecha (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018).

Instrumentos:

La investigación empleó dos instrumentos: El test de Dependencia a Videojuegos de Chóliz y Marco adaptado por Salas-Blas y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry adaptado por Matalinares.

Instrumento 1. Test de Dependencia a los Videojuegos

El instrumento en cuestión es de origen español y fue elaborado por Chóliz & Marco (2011); nace con el objetivo de evaluar de forma objetiva las conductas adictivas no químicas, centrándose específicamente en el comportamiento relacionado al uso de videojuegos de población joven. Originalmente estuvo compuesto por 55 ítems que serían posteriormente reducidos a 25, la prueba emplea una escala tipo Likert de 1 a 5 puntos y fue aplicado a una muestra mixta de 621 de participantes de entre 10 a 16 años. Estuvo compuesto por las dimensiones: (a) Abstinencia, (b) Abuso y Tolerancia, (c) Problemas ocasionados por lo videojuegos y (d) Dificultad en el control.

Posteriormente fue adaptado a la población peruana por Salas-Blas et al. (2017) empleando una muestra de 1200 participantes estudiantes de secundaria y universidad de Lima Metropolitana; el proceso de adaptación confirmó la validez de la estructura de 25 ítems.

Emplearon el Análisis Factorial Confirmatorio (AFC), los resultados demostraron que existe una alta interrelación entre sus factores, lo que justifica la existencia de un factor general de segundo orden; de esta forma se confirmó la unidimensionalidad del constructo en estudiantes peruanos, pues test mide de un solo fenómeno global: la Dependencia a los Videojuegos.

Respecto a los índices de ajuste, se reportó un CFI de .98 y un RMSEA de .05. Finalmente, la confiabilidad de la estructura unidimensional fue ratificada mediante niveles de consistencia interna de excelencia, reportando un alfa de Cronbach de .94 y un coeficiente Omega de .95. Estos indicadores garantizan que el puntaje total del instrumento es una medida estable y precisa para evaluar el uso problemático de los videojuegos en estudiantes peruanos.

Tabla 1

Niveles de Dependencia a los Videojuegos

<i>Niveles</i>	<i>Total</i>
<i>Baja</i>	<i>0 - 31</i>
<i>Moderada</i>	<i>32 - 66</i>
<i>Alta</i>	<i>67 - 100</i>

Fuente: Adaptado de los baremos establecidos por Chugden y Méndez (2021), citados en Núñez (2023).

Instrumento 2. El Cuestionario de Agresión

El Cuestionario de Agresión es un instrumento de origen estadounidense creado por Buss & Perry (1992) en 1992, nace con el objetivo de sustituir el Inventario de Hostilidad. Originalmente fue construido con 52 ítems que luego fueron reducidos a 29 ítems; el cuestionario emplea una escala de tipo Likert de 5 puntos (que oscila entre extremadamente no característico de mí a extremadamente característico de mí) y fue aplicado en una muestra mixta de 1253 estudiantes de 18 a 20 años. Estuvo compuesto por 4 dimensiones: (a) Agresión física, (b) Agresión verbal, (c) Ira y (d) Hostilidad.

El Cuestionario de Agresión de Buss y Perry presenta adecuadas propiedades psicométricas en su adaptación al contexto peruano. En el estudio realizado por Matalinares et al. (2012) se trabajó con una muestra de 3.632 adolescentes entre 10 y 19 años procedentes de diversas instituciones educativas de la costa, sierra y selva del Perú.

Respecto a la confiabilidad, se evaluó mediante el coeficiente alfa de Cronbach, obteniéndose un valor de $\alpha = .836$ para la escala total, lo que indica una consistencia interna adecuada. En cuanto a las subescalas, se reportaron los siguientes coeficientes: agresión física ($\alpha = .683$), agresión verbal ($\alpha = .565$), ira ($\alpha = .552$) y hostilidad ($\alpha = .650$).

En relación con la validez de constructo, se realizó un análisis factorial exploratorio (AFE) utilizando el método de componentes principales, el cual evidenció una estructura coherente con el modelo teórico propuesto por Buss y Perry. El análisis permitió identificar un componente principal que agrupa las cuatro dimensiones del cuestionario, explicando el 60.819% de la varianza total acumulada. Asimismo, las cargas factoriales obtenidas fueron adecuadas: ira (.812), agresión física (.773), agresión verbal (.770) y hostilidad (.764). Aún así, para la presente investigación se tomó en cuenta el puntaje total del instrumento.

Tabla 2

Niveles del Cuestionario de Agresión

Dimensiones	Ítems
Muy Alto	99 a más
Alto	83 – 98
Medio	68 – 82
Bajo	52 – 67
Muy Bajo	Menos de 52

Fuente: Matalinares et al. (2012)

Participantes:

La población contemplada para esta investigación estuvo comprendida por la totalidad estimada de los estudiantes de la carrera de odontología siendo estos aproximadamente 1,020 estudiantes durante el semestre par 2025.

Muestra

El muestreo fue de tipo no probabilístico por conveniencia, debido a que los participantes fueron seleccionados en función de su accesibilidad y disponibilidad para participar en el estudio (Hernández-Sampieri & Mendoza 2018). La muestra estuvo conformada por estudiantes de los tres primeros años de la carrera de Odontología de una universidad privada de Arequipa.

Posteriormente, se calculó el tamaño mínimo de muestra requerido mediante la fórmula para poblaciones finitas, considerando el tamaño de la población accesible y los parámetros estadísticos establecidos para la investigación.

$$n = \frac{(1.96)^2 \times 0.5 \times (1 - 0.5)}{(0.05)^2 + \frac{(1.96)^2 \times 0.5 \times (1 - 0.5)}{1020}}$$
$$n = 280$$

Por tanto, nuestra muestra estuvo conformada por 280 jóvenes estudiantes de la carrera profesional de odontología, matriculados durante el año académico 2025.

Criterios de inclusión

Los criterios de inclusión fueron:

- Estudiantes de odontología de los primeros 3 años que se encuentren matriculados y estuviesen cursando presente el año académico.
- Estudiantes que escogiesen participar de forma voluntaria en la investigación y que acepten el consentimiento informado.

Procedimiento

Para la recolección de datos, se presentó el proyecto de investigación a la mesa de partes de la Universidad Católica de Santa María. Una vez aprobado, se solicitaron los permisos respectivos al comité de ética para posteriormente hacer lo propio con la escuela de Odontología para poder dar inicio al proceso de recolección de datos en la carrera objetivo.

Tras obtener la autorización, se aplicaron los instrumentos a los estudiantes seleccionados. Antes de la aplicación, se les informó sobre:

El objetivo de la investigación.

La confidencialidad de los datos recolectados.

El consentimiento informado, destacando que su participación fuese voluntaria y que los datos serían utilizados exclusivamente para fines académicos.

Consideraciones Éticas

En el estudio fueron cumplidos los requisitos éticos en el campo de la psicología, actuando con beneficencia, responsabilidad, integridad, justicia y dignidad hacia los participantes, evitando cualquier tipo de malicia. Se garantizó la confidencialidad de los datos recolectados, los cuales fueron utilizados únicamente para fines científicos dentro de esta investigación.

Se recalca que, antes de la aplicación de los instrumentos, se informó a los participantes sobre el objetivo del estudio, la protección de su identidad y la confidencialidad de la información brindada. Se solicitó su consentimiento, asegurando que su participación fuese voluntaria y manifestando que podrían abandonar en cualquier momento sin consecuencias.

Análisis de Datos

Para el análisis de los datos se empleó el software estadístico jamovi (versión 2.7.17). Inicialmente, se evaluó el cumplimiento del supuesto de normalidad de las variables mediante la prueba de Shapiro-Wilk. Dado que los resultados indicaron la ausencia de normalidad en la distribución de los datos, se optó por utilizar procedimientos de estadística no paramétrica en los análisis posteriores. Posteriormente se realizó un análisis descriptivo mediante frecuencias absolutas y porcentuales para describir los niveles de las variables estudiadas. En el análisis inferencial, se aplicó el coeficiente de correlación de Spearman para examinar las relaciones bivariadas entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad, usando únicamente

puntuación total. Finalmente, se llevaron a cabo comparaciones entre grupos utilizando la prueba U de Mann-Whitney para evaluar diferencias según sexo y la prueba Kruskal-Wallis para analizar diferencias en función del año de estudios.



Capítulo III. Resultados

Resultados

Tabla 3

Prueba de normalidad de las variables

Variables	<i>n</i>	<i>W</i>	<i>p</i>
Dependencia a videojuegos	280	0.888	<.001
Agresividad	280	0.853	<.001

Nota: n= tamaño de muestra; W= estadístico de Shapiro-Wilk; p= valor de significación.

En la Tabla 3 se presentan los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk aplicada a las variables continuas del estudio. Los valores obtenidos indican que tanto la variable dependencia a videojuegos ($W = 0.888$; $p < .001$) como la variable agresividad ($W = 0.853$; $p < .001$) no presentan una distribución normal. En consecuencia, al no cumplirse el supuesto de normalidad, se optó por emplear métodos estadísticos no paramétricos para los análisis posteriores.

Tabla 4*Correlación entre dependencia a videojuegos y agresividad*

	Agresividad	
	<i>rho</i>	<i>p</i>
Dependencia a videojuegos	.007	.909

Nota: *rho*=coeficiente de correlación de Spearman; *p*=valor de significación

En la Tabla 4 se presenta el análisis de correlación entre la dependencia a videojuegos y la agresividad, utilizando el coeficiente de correlación de Spearman (*rho*). Se observa una correlación casi nula (*rho* = .007) y el valor *p* (.909). Estos resultados indican que no existe una relación estadísticamente significativa entre ambas variables, por lo tanto, las variables operan de forma independiente en la muestra evaluada.

Tabla 5*Niveles de agresividad*

Nivel	<i>f</i>	%
Muy Bajo	12	4.3%
Bajo	8	2.9%
Medio	164	58.6%
Alto	90	32.1%
Muy Alto	6	2.1%

En la Tabla 5 se presenta la distribución de los niveles de agresividad en la muestra. Se observa que la mayoría de los participantes (58.6%) se ubican en el nivel medio de agresividad, seguidos por aquellos con nivel alto (32.1%), posteriormente está los niveles muy bajo (4.3%) y bajo (2.9%), mientras que el nivel muy alto corresponde al 2.1% de la muestra.

Tabla 6*Niveles de dependencia a videojuegos*

Nivel	<i>f</i>	%
Bajo	77	27.5%
Medio	136	48.6%
Alto	67	23.9%

En la Tabla 6 se muestra la distribución de los niveles de dependencia a videojuegos en la muestra. La mayoría de los participantes (48.6%) presentan un nivel medio de dependencia a los videojuegos, seguidos por aquellos con nivel bajo (27.5%) y, en menor proporción, por quienes exhiben un nivel alto (23.9%). Estos resultados sugieren que, en esta población, la dependencia a los videojuegos tiende a concentrarse en rangos moderados.

Tabla 7*Comparación de la agresividad según sexo*

Sexo	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>DE</i>	<i>U</i>	<i>p</i>	<i>r</i>
Masculino	111	78.8	9.02	8833	0.410	0.0583
Femenino	169	78.2	12.5			

Nota: *n* = tamaño del grupo; *M* = media aritmética; *DE* = desviación estándar; *U* = estadístico de Mann-Whitney; *p*: valor de significación; *r*: tamaño del efecto (correlación biserial de rangos)

En la Tabla 7 se presenta la comparación del nivel de agresión de estudiantes según sexo, utilizando la prueba de Mann-Whitney. El grupo masculino ($n = 111$) obtuvo una media de 78.8 ($DE = 9.02$), mientras que el grupo femenino ($n = 169$) presentó una media de 78.2 ($DE = 12.5$). No se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre ambos grupos ($U = 8833$; $p = 0.410$). Asimismo, el tamaño del efecto fue muy pequeño ($r = .0583$), lo que indica que las diferencias entre ambos grupos son mínimas.

Tabla 8*Comparación de dependencia a los videojuegos según sexo*

Sexo	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>DE</i>	<i>U</i>	<i>p</i>	<i>r</i>
Masculino	111	21.9	15	8554	0.212	-0.088
Femenino	169	26	17			

Nota: *n* = tamaño del grupo; *M* = media aritmética; *DE* = desviación estándar; *U* = estadístico de Mann-Whitney; *p*: valor de significación; *r*: tamaño del efecto (correlación biserial de rangos)

En la Tabla 8 se presenta la comparación del nivel de dependencia a videojuegos de estudiantes según el sexo, utilizando la prueba de Mann-Whitney. El grupo masculino ($n = 111$) obtuvo una media de 21.9 ($DE = 15$), mientras que el grupo femenino ($n = 169$) presentó una media de 26 ($DE = 17$). No se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre ambos grupos ($U = 8554$; $p = 0.212$). Asimismo, el tamaño del efecto fue muy pequeño ($r = -.0880$), lo que indica que las diferencias entre ambos grupos prácticamente nulas.

Tabla 9*Comparación de agresividad según años de estudio*

Año de estudio	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>DE</i>	χ^2	<i>gl</i>	<i>p</i>
Primer año	86	77.4	11.6	3.11	2	0.211
Segundo año	97	79.1	11			
Tercer año	97	78.8	11.2			

Nota: *n* = tamaño del grupo; *M* = media aritmética; *DE* = desviación estándar; χ^2 = estadístico de Kruskal-Wallis; *gl* = grados de libertad; *p* = valor de significación.

En la Tabla 9 se presenta la comparación de los niveles de agresividad entre estudiantes según su año de estudio (primero, segundo y tercer año), utilizando la prueba de Kruskal-Wallis. Los grupos presentaron las siguientes medias y desviaciones estándar: primer año (*n* = 86, *M* = 77.4, *DE* = 11.6), segundo año (*n* = 97, *M* = 79.1, *DE* = 11) y tercer año (*n* = 97, *M* = 78.8, *DE* = 11.2). El estadístico de prueba fue $\chi^2 = 3.11$, con 2 grados de libertad y un valor *p* = 0.211, lo que indica que no se encontraron diferencias estadísticamente significativas en los niveles de agresividad entre los distintos años de estudio en esta muestra.

Tabla 10*Comparación de dependencia a los videojuegos según años de estudio*

Año de estudio	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>DE</i>	χ^2	<i>gl</i>	<i>p</i>
Primer año	86	25.7	25.2	4.60	2	0.100
Segundo año	97	20.4	21.4			
Tercer año	97	27.2	22.6			

Nota: *n*= tamaño del grupo; *M*= media aritmética; *DE*= desviación estándar; χ^2 = estadístico de Kruskal-Wallis; *gl*=grados de libertad; *p*= valor de significación.

En la Tabla 10 se presenta la comparación de los niveles de dependencia a los videojuegos entre estudiantes según su año de estudio (primero, segundo y tercer año), mediante la prueba de Kruskal-Wallis. Los grupos mostraron las siguientes medias y desviaciones estándar: primer año ($n = 86$, $M = 25.7$, $DE = 25.2$), segundo año ($n = 97$, $M = 20.4$, $DE = 21.4$) y tercer año ($n = 97$, $M = 27.2$, $DE = 22.6$). El estadístico de prueba fue $\chi^2 = 4.60$, con 2 grados de libertad y un valor $p = 0.100$, lo que indica que no se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre los niveles de dependencia a los videojuegos y los distintos años de estudio en esta muestra.

Discusión

La presente investigación tuvo como participantes a 280 estudiantes universitarios de primer, segundo y tercer año de la carrera de odontología de la universidad Católica de Santa María.

Esta investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de odontología de una universidad privada. Los resultados revelaron la ausencia de una relación significativa entre las variables estudiadas, con un coeficiente de correlación casi nulo ($\rho = .007$) y un valor p no significativo ($p = .909$). En consecuencia, estos hallazgos rechazan la hipótesis de investigación planteada, demostrando que, en esta población académica, el nivel de dependencia a los videojuegos no está vinculado con el comportamiento agresivo. No obstante, los resultados obtenidos deben interpretarse considerando la posible influencia de variables que no fueron contempladas en el presente estudio y que podrían contribuir a explicar la ausencia de una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad. En este sentido, Malca (2021) señala que, además del uso de videojuegos, factores como el entorno familiar, el estilo de crianza y la personalidad pueden estar relacionados con las manifestaciones agresivas, mientras que también encontró diferencias asociadas con variables propias del uso de videojuegos, como la duración, frecuencia y tipo de videojuego. Asimismo, Figueroa Rivera y Cervantes Salas (2023) abordaron conjuntamente la dependencia a videojuegos, la agresividad y la personalidad, lo que evidencia la relevancia de considerar características individuales al analizar estas variables. Por otro lado, Jaramillo y Saldaña (2023) señalan que las características del estilo de vida de los jugadores no necesariamente responden a los estereotipos asociados al uso de videojuegos, destacando la importancia de considerar el contexto en el que se desarrolla esta actividad. En consecuencia, es posible que variables relacionadas con las características del videojuego, las características individuales y familiares, así como determinadas condiciones

sociodemográficas y contextuales, hayan intervenido en los resultados obtenidos, por lo que futuras investigaciones podrían incorporarlas para obtener una comprensión más amplia de la relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad.

Estos resultados contradicen lo presentado en el estudio realizado por Millan (2022) que investigó la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad, siendo la muestra conformada por 307 adolescentes de ambos sexos pertenecientes a una I.E. pública en Comas, Lima; donde hallaron la existencia de una relación positiva baja de .299. Así mismo en la investigación de Aguirre y Verdi, quienes tomaron una muestra de 832 estudiantes de secundaria de una I.E pública de Lima Metropolitana quienes encontraron una relación positiva con magnitud baja de .380. Otro estudio con resultados similares fue el de Núñez (2023) quién evaluó una muestra de 299 estudiantes adolescentes de una I.E de Arequipa; el resultado obtenido fue de una relación directa débil de .267. De igual manera en la investigación realizada por Bravo & Vega (2023) quienes trabajaron con una muestra de 206 estudiantes de una I.E. de Ate Vitarte en Perú; los resultados mostraron una correlación positiva moderada de .427.

También son resultados opuestos a los hallazgos obtenidos por Guidara (2025) quien investigó la relación entre la dependencia de videojuegos y la agresividad en una muestra de 106 jóvenes de entre 18 y 35 años de Buenos Aires, Argentina. En dicha investigación se encontró la existencia de una correlación positiva de magnitud moderada entre ambas variables, evidenciando que a mayores niveles de dependencia de videojuegos se presentan mayores niveles de agresividad. Este hallazgo contradice la tendencia observada en el presente estudio, pues refuerza la idea de una asociación directa entre ambas variables, aunque con variaciones en la magnitud del efecto según las características de la muestra.

Cabe mencionar lo aportado por Drummond et al. (2020) en un metaanálisis longitudinal que incluyó 28 muestras compuestas en total por aproximadamente 21 000 jóvenes, analizaron la relación entre el uso de videojuegos con contenido agresivo y la conducta agresiva

a lo largo del tiempo. Los resultados evidenciaron un tamaño del efecto global muy bajo ($r = 0.059$), por debajo del umbral de relevancia práctica, además de mostrar que dichos efectos disminuyen en estudios con mayor rigor metodológico. En particular, en aquellos estudios que emplearon mejores prácticas, los resultados fueron estadísticamente indistinguibles de cero, sugiriendo que la relación observada podría explicarse más por limitaciones metodológicas que por un efecto real en la conducta.

Por otro lado, los resultados presentados en esta investigación coinciden con revisiones de la literatura tales como la de Ferguson (2015), que concluye que los efectos de los videojuegos sobre la agresividad tienden a ser pequeños o no significativos, sugiriendo que otros factores contextuales podrían tener mayor peso en la explicación de estas conductas. Tomando en cuenta estos resultados es necesario mencionar lo destacados por la Organización Mundial de la Salud (2012) en el *Informe Mundial sobre la violencia y la salud* donde se recalca la importancia de tomar en cuenta todo el contexto de un ser humano debido a que la presencia de agresividad en la conducta de las personas es determinada por diferentes variables ocurridas durante el desarrollo de una persona, incluyendo: catástrofes, acoso, falta de vínculos emocionales, tráfico de humanos, medios de comunicación y demás. Cabe destacar lo hallado por Adachi & Willoughby (2016) quienes llevaron a cabo una investigación longitudinal con el propósito de observar la influencia del contenido violento de los videojuegos en comparación al contenido libre de violencia, siendo ambos de estilo competitivo. Sus resultados denotaron que los índices de agresividad estarían mayormente relacionados a la presencia de la competitividad en el material consumido en lugar del mero contenido violento presente en el mismo.

En cuanto a los niveles de agresividad se tiene como resultado que 58.6% de la muestra se ubica en el nivel medio de agresividad, un 32.1% en el nivel alto, seguidos por los niveles muy bajo, bajo y muy alto con 4.3%, 2.9% y 2.1% respectivamente. Similar a lo observado por

Polanco Flores (2020), cuya muestra se dividió en un 66% perteneciente al nivel medio de agresividad, 32% en un nivel alto y un 3% en un nivel bajo, evidenciando una distribución equiparable a la obtenida en nuestro estudio. Por otro lado, Bravo & Vega (2023) obtuvieron una división donde la distribución fue más equilibrada, predominando el nivel medio, mismo que estuvo compuesto por el 27.7% de los adolescentes evaluados, seguido por el 23.8% ubicado en el nivel muy bajo, luego está el nivel bajo con 21.2% seguidos por los niveles muy alto y alto con 16.9% y 10.4%. Esta clara predominancia del nivel medio de agresividad puede explicarse considerando las características de la población universitaria evaluada. Investigaciones como las realizadas por Girard et al. (2019) han señalado que los niveles más elevados de conductas agresivas suelen presentarse durante etapas más tempranas del desarrollo, disminuyendo con las maduración psicológica y social.

Sobre los niveles de dependencia a videojuegos, el mayor porcentaje de la muestra se encuentra en el nivel medio siendo un 48.6%, mientras que un 27.5% se ubica en el nivel bajo, seguidos por un 23.9% en el nivel alto. Estos resultados son similares a los propuestos por Estrada et al. (2022), quienes identificaron un 43.5% perteneciente a nivel bajo, 37.4% a nivel moderado y 19.1% a nivel alto de dependencia a los videojuegos. Por otro lado, la distribución que presenta Huamán Murillo (2023) fue de 74% de la muestra con baja dependencia a los videojuegos, 25% en nivel moderado y un 1% en nivel alto. Las diferencias entre los estudios podrían deberse a factores sociodemográficos o con relación a la muestra escogida para cada una de las investigaciones.

Sobre la comparación de los niveles de dependencia a videojuegos según el sexo, los resultados revelaron que no existen diferencias estadísticamente significativas ($p = .212$) entre hombres y mujeres, con un promedio notablemente más alto en el grupo femenino ($M = 26$) en comparación con el masculino ($M = 21.9$). Asimismo, el tamaño del efecto fue pequeño ($r = -$

0.088) lo que indica que el sexo no constituye una variable diferenciadora relevante en los niveles de dependencia a los videojuegos dentro de la muestra estudiada.

En cuanto a los niveles de agresividad según el sexo, los resultados indican que no existen diferencias estadísticamente significativas entre hombres ($M = 78.8$) y mujeres ($M = 78.2$), con un valor de $p = .410$. Asimismo, el tamaño del efecto fue pequeño ($r = 0.058$), lo que sugiere que el sexo no constituye una variable diferenciadora en los niveles de agresividad de la muestra estudiada. Esto podría indicar que los factores estresores a los que se exponen los participantes afectan de igual manera sus niveles de agresividad, independientemente de sus hábitos de consumo de videojuegos.

Sobre la comparación de dependencia a los videojuegos según el año de estudios, los resultados no mostraron diferencias estadísticamente significativas entre los grupos ($\chi^2 = 4.60$; $p = .100$). Descriptivamente, se observaron variaciones en las medias entre los años académicos, registrándose una media de 25.7 en estudiantes del primer año, 20.4 en segundo año y 27.2 en el tercer año. No obstante, estas diferencias no constituyen diferencias estadísticamente significativas ($p < .05$), lo que sugiere que el año de estudios no sería una variable diferenciadora en los niveles de dependencia a los videojuegos.

Sobre la comparación de los niveles de agresividad según el año de estudios, los resultados no muestran diferencias estadísticamente significativas entre los estudiantes de primero, segundo y tercer año ($\chi^2 = 3.11$; $p = .211$). En términos descriptivos, las medias de agresividad fueron similares en los 3 grupos, se registró una media de 77.4 en primer año, 79.4 en segundo año y 78.8 en tercer año. Estas diferencias no alcanzan significancia estadística ($p < .05$), lo que sugiere que el año de estudios no constituye una variable diferenciadora en los niveles de agresividad dentro de la muestra evaluada. Estos hallazgos son consistentes con lo propuesto por Córdova et al. (2025), quienes señalaron que la agresividad en universitarios

peruanos suele estar vinculada a factores de personalidad y manejo de impulso que no varían necesariamente con el tiempo de permanencia en una institución educativa.



Conclusiones

Primera. Los hallazgos indican que no existe una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en la muestra estudiada, lo que sugiere que ambas variables se comportan de manera independiente en los participantes.

Segunda. Respecto a los niveles de dependencia a los videojuegos, se concluye que la mayoría de los participantes se ubica en un nivel medio, seguido por aquellos con niveles bajos y, en menor proporción, por quienes presentan niveles altos.

Tercera. En relación con los niveles de agresividad, se concluye que la mayoría de los participantes presenta un nivel medio, seguido por un nivel alto, mientras que los niveles bajo, muy bajo y muy alto se presentan con menor frecuencia.

Cuarta. En relación con la dependencia a los videojuegos según el sexo, no se encontraron diferencias significativas, por lo que esta variable no representa un factor diferenciador en la población estudiada.

Quinta. Los niveles de dependencia a los videojuegos se presentaron de manera similar en hombres y mujeres, sin evidenciar una influencia relevante del sexo en la muestra analizada.

Sexta. No se hallaron diferencias significativas en la dependencia a los videojuegos según el año de estudios, por lo que esta variable no constituye un factor diferenciador en la población estudiada.

Séptima. En cuanto a la agresividad según el año de estudios, no se encontraron diferencias significativas entre los grupos evaluados, por lo que el año de formación académica no constituye una variable diferenciadora en los niveles de agresividad de la población estudiada.

Sugerencias

Primera. Se recomienda que futuras investigaciones amplíen el tamaño y diversidad de la muestra, incorporando otras carreras, otras universidades y otros contextos socioculturales, con la finalidad de obtener una comprensión más amplia sobre la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad.

Segunda. La concientización sobre las consecuencias del abuso de los videojuegos es fundamental para poder prevenir casos de dependencia a los videojuegos, por tanto, es necesario que tanto los psicólogos como instituciones nacionales realicen programas de prevención de la dependencia a los videojuegos y también programas de promoción sobre el uso seguro de los videojuegos y convivencia sana con la tecnología.

Tercera. Se recomienda que futuras investigaciones profundicen en los tipos de videojuegos, el tiempo de uso y las motivaciones de juego, ya que estos factores podrían tener un papel relevante en la forma en que los videojuegos se relacionan con diferentes conductas y aspectos psicológicos.

Limitaciones

Primera. Una de las limitaciones del estudio estuvo relacionada con la dificultad para acceder a una mayor cantidad de participantes, debido a que los estudiantes de cuarto y quinto año realizaban prácticas preprofesionales de manera constante, lo que reducía considerablemente su disponibilidad para participar en la investigación. Por tal motivo, fue necesario restringir la muestra a los estudiantes de los tres primeros años de la carrera.

Segunda. Se debe considerar el posible sesgo asociado al uso de instrumentos de autorreporte. A pesar de haberse garantizado la confidencialidad y el anonimato de la información proporcionada, la deseabilidad social pudo haber influido en las respuestas emitidas por algunos participantes.

Tercera. El empleo de un muestreo no probabilístico por conveniencia limita la capacidad de generalizar los resultados a otras poblaciones universitarias o a la población juvenil en general. En consecuencia, los hallazgos deben interpretarse dentro del contexto específico en el que se desarrolló la investigación.

Cuarta. El Test de Dependencia a Videojuegos utilizado en el estudio fue desarrollado originalmente tomando como referencia los criterios del DSM- IV para la dependencia de sustancias, por lo que los criterios en los que se fundamenta corresponden a una clasificación diagnóstica anterior a los criterios que actualmente se utilizan para los trastornos relacionados a los videojuegos. Asimismo, la muestra estuvo conformada por estudiantes universitarios de odontología pertenecientes a una población general y no a una población clínica; por ello, los resultados que se obtuvieron solo permiten identificar los niveles de dependencia a videojuegos, mas no establecer un diagnóstico clínico.

Quinta. La escasez de investigaciones previas realizadas en el contexto peruano con población universitaria para estudiar la relación entre ambas variables dificultó la comparación de los resultados con antecedentes nacionales.

Sexta. La ausencia del uso de una ficha sociodemográfica amplia que recopile información adicional y fundamental para conocer mejor y con mayor precisión a la muestra estudiada en esta investigación.



Referencias

- Adachi, P., & Willoughby, T. (2016). The Longitudinal Association Between Competitive Video Game Play and Aggression Among Adolescents and Young Adults. *Child Development, 87*(6), 1–16. <https://doi.org/10.1111/cdev.12556>
- Aguirre, P., & Verdi, K. (2022). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana en el 2022* [Tesis por licenciatura, Universidad Privada del Norte]. <https://hdl.handle.net/11537/32720>
- Baghteyfouni, Z., Raoufi, M., Asadihaghighat, M., Mahmodian, H., & Khaledian, M. (2014). A Comparison of Aggression and Irrational Beliefs of the Students on the Basis of their Using of Computer Games. *International Letters of Social and Humanistic Sciences, 31*, 1–8. <https://doi.org/10.18052/www.scipress.com/ilshs.31.1>
- Bálint, B., Tényi, T., Bernstein, L., & Békesi, Á. (2021). Aggression expression among League of Legends and Fortnite players – a brief report. *Psychiat Hung, 180–186*.
- Barbero, Irene. (2018). *Conceptualización teórica de la agresividad: definición, autores, teorías y consecuencias*.
- Bolívar, M., & Velásquez, Y. (2022). *"DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, ICA 2021"*. <https://hdl.handle.net/20.500.14441/1691>
- Bravo, Y., & Vega, G. (2023). *Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023* [Tesis por licenciatura]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/134296>
- Buss, A., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology, 63*(3), 452–459.
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología, 27*, 418–426. <http://revistas.um.es/analesps>

- Cieza, L. (2026). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa de Lambayeque, 2024*. <https://hdl.handle.net/20.500.12423/9944>
- Clasificación Internacional de Enfermedades para Estadísticas de Mortalidad y Morbilidad* (Undécima revisión). (2019). Organización Mundial de la Salud (OMS). <https://icd.who.int/browse11>
- Córdova, M., Guevara, M., Muñoz, M., Puza, G., & Oyola, A. (2025). Consistencia del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry en estudiantes universitarias peruana de Enfermería. *Revista Información Científica*, 104.
- Cuevas-Monzonís, N., Gabarda-Méndez, V., & Cánovas-Leonhardt, P. (2021). Responsible Use of Video Games: A Family or School Issue? *Revista Colombiana de Educacion*, 1(84). <https://doi.org/10.17227/rce.num84-11981>
- De Sanctis, F., Distéfano, M., & Mongelo, M. (2017). Aspectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos. *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 63.
- Drummond, A., Sauer, J. D., & Ferguson, C. J. (2020). Do longitudinal studies support long-term relationships between aggressive game play and youth aggressive behaviour? A meta-analytic examination. *Royal Society Open Science*, 7(7). <https://doi.org/10.1098/rsos.200373>
- Estrada, E., Paricahua, J., Velásquez, L., Paredes, Y., Herrera, R., Latorre, M., Lavilla, W., Puma, M., Gallegos, N., Condori, L., Ángel, M., Sacsi, P., Antonio, N., Ramos, G., Gustavo, E., & Araoz, E. (2022). Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 4, 242–250. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6944985>
- Ferguson, C. J. (2015). Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-Analysis of Video Game Influences on Children's and Adolescents' Aggression, Mental Health, Prosocial Behavior, and Academic Performance. *Perspectives on Psychological*

Science : A Journal of the Association for Psychological Science, 10(5), 646–666.

<https://doi.org/10.1177/1745691615592234>

Figuerola Rivera, J. P., & Cervantes Salas, C. M. (2023). *Relación entre dependencia a*

videojuegos, agresividad y personalidad en estudiantes de una I.E. de Arequipa, 2022.

<https://repositorio.continental.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/0a8e8cf1-b677-41be-975c-d7433a977110/content>

Girard, L. C., Tremblay, R. E., Nagin, D., & Côté, S. M. (2019). Development of Aggression Subtypes from Childhood to Adolescence: a Group-Based Multi-Trajectory Modelling Perspective. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 47(5), 825–838.

<https://doi.org/10.1007/s10802-018-0488-5>

Gómez, I., Yañacc, D., Malca, S., & Morales, W. (2024). Dependencia a videojuegos como predictor de agresividad en adolescentes de Lima Este durante el confinamiento por la COVID-19. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 62, 195–212.

Guidara, E. (2025). *Niveles de Dependencia de Videojuegos y Agresividad en Jóvenes de Buenos Aires-Argentina* [Para optar por licenciatura].

Hawk, C. (2018). *Effects of Competition in Violent and Nonviolent Video Games on Aggressive/Prosocial Behavior* [Disertación por doctorado, Brigham Young University].

<https://scholarsarchive.byu.edu/etd>

Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.

Huamán Murillo, J. F. (2023). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular de Piura, 2023. *Journal of Neuroscience and Public Health*, 4(1), 27–37. <https://doi.org/10.46363/jnph.v4i1.3>

- Huaripoma, C. (2023). *DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UN COLEGIO NACIONAL DEL DISTRITO DE LINCE, 2021*. <https://hdl.handle.net/11537/33792>
- Jaramillo, M., & Saldaña, M. (2023). Radiografía de un mito: la representación estereotipada de los videojuegos puesta a prueba en Chile. *Comunicacion y Medios*, 32, 38–50. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2023.69107>
- Malca, V. (2021). *Influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape* [Para licenciatura de psicología].
- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A., & Villavicencio, N. (2012). *Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry*.
- Mena, H., & Guerrero, L. (2023). Efectos de los videojuegos violentos sobre la agresividad en niños y adolescentes. *Revista Iberoamericana de Enfermería Comunitaria*, 16, 9–18. <http://www.enfermeria21.com/revista-ridec/normas-de-publicacion-ridec/>
- Millan, M. (2022). *La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes* [Para titulación]. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/36876>
- Ministerio de Cultura del Perú. (2020). *¿Cómo vamos en el consumo de videojuegos en el Perú?* <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1485765/¿Cómo%20vamos%20en%20el%20consumo%20de%20videojuegos%20en%20el%20Perú%3F.pdf.pdf?v=1608218115>
- Ministerio de sanidad español. (2022). *Informe sobre Adicciones comportamentales 2021*.
- Núñez, C. (2023). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes* [Tesis por licenciatura]. Universidad Católica de Santa María.
- Organización Mundial de la Salud. (2012). *Informe mundial sobre la violencia y la salud*.

- Pavio Gomez, F. M., & Puma Mamani, E. S. (2025). *Dependencia a los Videojuegos y la Expresión de Comportamientos Agresivos en adolescentes de Arequipa - 2024*.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/165061>
- Polanco Flores, H. J. (2020). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo Arequipa, 2020* [Tesis de licenciatura].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59454/Polanco_FHJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2019). The Impact of Video Games on the Players Behaviors: A Survey. *Procedia Computer Science*, 151, 575–582.
<https://doi.org/10.1016/J.PROCS.2019.04.077>
- Rodríguez, L. (2023). *Resolución de conflictos orientada a la disminución de la conducta agresiva* [Tesis de máster]. Universidad Libre de Colombia.
- Ruiz, M. (2023). *Uso Adictivo de Videojuegos y Conducta Agresiva en Alumnos de una Institución Educativa Pública de San Borja*.
<https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/53939ca7-ed99-4eec-8d9c-ab9787c2a4f2>
- Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Psychometric analysis of the Test of Dependence of Videogames (TDV) in Peruvian population. *Universitas Psychologica*, 16, 1–13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.ap>
- Sun, J., Hao, J., & Liu, Y. (2023). Short-Term Effects of Competitive Video Games on Aggression: An Event-Related Potential Study. *Brain Sciences*, 13.
<https://doi.org/10.3390/brainsci13060904>

Anexos

Anexo 1. Consentimiento Informado y Recolección de datos del encuestado

Comparación de los puntajes de agresividad según el riesgo de dependencia a videojuegos

Estimado participante:

La presente investigación es realizada con el objetivo de comparar los puntajes de agresividad entre grupos con distintos niveles de riesgo de dependencia a videojuegos en estudiantes universitarios.

Se le invita a participar de la investigación, haciéndole de conocimiento lo importante que es su apoyo para poder lograr el objetivo de la presente investigación, los datos brindados serán confidenciales y serán empleados exclusivamente para fines investigativos.

Si usted se encuentra de acuerdo con lo mencionado, se procederá a continuar con la resolución de los formularios que contendrán una serie de preguntas de opción múltiple sobre dependencia a videojuegos y agresividad. Su participación servirá para conocer la situación actual en relación con los temas ya mencionados.

* Indica que la pregunta es obligatoria

¿Acepta participar en la presente investigación? *

- ☐ Sí acepto
- ☐ No acepto

Género *

- ☐ Femenino
- ☐ Masculino

¿En qué año de la carrera te encuentras? *

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3

Anexo 2. Test de Dependencia de los Videojuegos

Chóliz y Marco (2011) – Salas y Merino (2017)

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

0		1		2		3		4	
Totalmente en desacuerdo		Un poco en desacuerdo		Neutral		Un poco de acuerdo		Totalmente de acuerdo	
NRO.	ITEMS	RESPUESTAS							
		0	1	2	3	4			
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.								
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.								
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.								
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.								
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)								
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer								
7	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.								
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.								
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.								
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.								

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

Anexo 3. Test de Agresividad

Buss y Perry (1992) - Matalinares et al. (2012)

Instrucciones: A continuación, se presenta una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo un aspa (X) según la alternativa que mejor describa tu opinión. Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, solo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

1	2	3	4	5			
CF = Completament e falso para mí	BF = Bastante falso para mí	VF = Ni verdadero ni falso para mí	BV = Bastante verdadero para mí	CV = Completamente verdadero para mí			
NRO.	ITEMS		RESPUESTAS				
			1	2	3	4	5
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.						
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.						
3	Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida.						
4	A veces soy bastante envidioso.						
5	Si me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.						
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.						
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.						
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.						
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.						
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.						

11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
13	Suelo involucrarme en las peleas más de la cuenta.					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, suelo discutir con ellos.					
15	Soy una persona pacífica.					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.					
20	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas.					
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.					
22	Algunas veces pierdo el control sin razón.					
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.					
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.					
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.					
27	He amenazado a gente que conozco.					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.					
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.					

COMITÉ DE ÉTICA INSTITUCIONAL DE INVESTIGACIÓN UCSM



DICTAMEN COMITÉ DE ETICA DE INVESTIGACION UNIVERSIDAD CATOLICA DE SANTA MARIA

Arequipa, 16 de octubre de 2025

Investigadores Galarza Cule, Jose Luis
 Guerra Rodríguez, Franchesca Antuané

Presente.-

De mi especial consideración.

Me dirijo a ustedes para hacerles llegar el resultado de la evaluación de su proyecto de investigación y dictamen del Comité Institucional de Ética de Investigación.

TÍTULO: “Comparación de los puntajes de agresividad según el riesgo de dependencia a videojuegos en estudiantes universitarios de una universidad privada en Arequipa”.

Investigadores: Galarza Cule, Jose Luis y Guerra Rodríguez, Franchesca Antuané.

TIPO Y DISEÑO: Cuantitativo, comparativo, no experimental, transversal.

OBJETIVO: La investigación tiene como objetivo: Comparar los puntajes de agresividad entre estudiantes con nivel bajo, medio y alto de riesgo de dependencia a videojuegos en la carrera de odontología de una universidad privada de Arequipa.

PROCEDIMIENTOS: Aplicación de cuestionarios.



COMITÉ DE ÉTICA INSTITUCIONAL DE INVESTIGACIÓN UCSM



DICTAMEN COMITÉ DE ETICA DE INVESTIGACION UNIVERSIDAD CATOLICA DE SANTA MARIA

SUJETOS DE ESTUDIO:

Estudiantes de la carrera de odontología de una universidad privada de Arequipa.

RIESGO DEL ESTUDIO:

Mínimo.

OBSERVACIONES, SUGERENCIAS:

Debe proteger confidencialidad de la data sensible.

DICTAMEN:

DICTAMEN FAVORABLE 354 – 2025 CIEI-UCSM



VIGENCIA:

La aprobación tiene vigencia desde la emisión del presente dictamen hasta el 16 de octubre de 2026.

Agueda Muñoz Del Carpio Toia
Comité Institucional de Ética de la Investigación UCSM

Cualquier duda comunicarse a: comiteeticainvestigacionucsm@gmail.com