

## Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular de Piura, 2023

Dependence on video games and aggression in adolescents from a private educational institution in Piura, 2023

<sup>1</sup>Jean Franco Huamán Murillo

<sup>1</sup>Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

\* Autor correspondiente: Jean Franco Huamán Murillo ([123huam@gmail.com](mailto:123huam@gmail.com))

ORCID de los autores:

Jean Franco Huamán Murillo (<http://orcid.org/0000-0002-4264-8003>)

Fecha de recepción: 29 11 2023

Fecha de aceptación: 06 12 2023

DOI: <https://doi.org/10.46363/jnph.v4i1.3>

### Resumen

El presente estudio de investigación sostuvo como finalidad determinar qué relación existe entre dependencia a videojuegos con agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023. De igual forma, presentó un diseño descriptivo, correlacional, no experimental, de corte transversal, de igual manera, se empleó un muestreo no probabilístico por conveniencia. Para lograr el objetivo planteado se dispuso de una muestra de 248 alumnos de ambos géneros del nivel secundario, a quienes se les administró la prueba de dependencia a videojuegos de

Chóliz y Marco (2001); adaptado por Salas y Merino (2017) para la población peruana, con respecto a la variable agresividad se aplicó la prueba de agresión de Buss y Perry (1992). A partir de la data obtenida en la aplicación, a través de la técnica de la encuesta, se evidenció que entre dependencia a videojuegos y agresividad ( $r = .267$ ;  $p < .05$ ) existe relación positiva débil. Del mismo modo, en lo que respecta a dependencia a videojuegos sobresale el nivel bajo (74%), igualmente, en agresividad predomina el nivel bajo y medio (24%) en ambas categorías.

**Palabras clave:** Agresividad – adolescentes - adicción a videojuegos

### Abstract

The purpose of this research study was to determine the relationship between dependence on video games and aggression in adolescents from a private educational institution, Piura, 2023. Likewise, it presented a descriptive, correlational, non-experimental, cross-sectional design, equally. Similarly, non-probabilistic convenience sampling was used. To achieve the stated objective, a sample of 248 students of both genders at the secondary level was available, to whom the video game dependency test by Chóliz and Marco (2001) was administered;

adapted by Salas and Merino (2017) for the Peruvian population, with respect to the aggressiveness variable, the Buss and Perry (1992) aggression test was applied. From the data obtained in the application, through the survey technique, it is evident that between dependence on video games and aggression ( $r = .267$ ;  $p < .05$ ) there is a weak positive relationship. Similarly, in terms of dependence on video games, the low level stands out (74%), likewise, in aggressiveness the low and medium level predominates (24%) in both categories.

**Keywords:** Aggressiveness – adolescents – video game addiction



Este artículo está publicado bajo la licencia [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

---

## Introducción

Es ampliamente conocido que los videojuegos están ganando cada vez más popularidad entre la población juvenil, sin embargo, también está presente en la población adulta. Desde sus inicios hasta la actualidad han ido evolucionado y cambiando de formatos para adaptarse al público consumidor. No obstante, su crecimiento ha traído consigo el uso descontrolado de estos provocando adicción a ellos. Según, la Asociación española de videojuegos (2021) menciona que hay cerca de 16 millones de usuarios españoles, el 54,1% son jugadores hombres, mientras el 45,9% restante eran mujeres. De igual forma, en la población mundial presentan una prevalencia del 3.05% que sufren de trastorno del juego (Stevens et al., 2021).

No obstante, a raíz de la pandemia las cifras por miopía en menores de 18 años han aumentado. Pérez (2021) refiere que el gobierno de China ha tomado medidas para prohibir que los menores de edad puedan pasar horas conectados a juegos online por ende en este país los niños y adolescentes solo podrán jugar los viernes, sábados y domingos una hora al día; siendo este el nuevo régimen del gobierno chino para frenar la adicción a los videojuegos que empezó a regir desde el pasado lunes 30 de agosto del presente año.

Por otro lado, el 18% de los menores de edad en Chile, durante el día pasan 3 horas jugando en línea. Sin embargo, en la investigación realizada por

Corporación de ciberseguridad Kaspersky, de la mano con la consultora de estudios de mercado Corpa arrojaron que el 63% interactúa con personas, conocidas para ellos como también desconocidas. Del mismo modo, los latinoamericanos menores de 18 años que interactúan en línea, el 54 % lo hacen con personas conocidas y poco conocidas por ellos, dentro de los países que lideran se encuentra Chile con el 63%, Argentina con 62%; Brasil con 53%; México el 51%; Colombia con 49 %; y Perú el 47% (El Mostrador, 2020).

Sin embargo, desde que empezó la pandemia de la COVID 19 en Perú ha aumentado el uso de videojuegos en niños y adolescentes como consecuencia del encierro y la falta de socialización con personas de la misma edad teniendo como consecuencias problemas alimenticios, insomnio y problemas de conducta asimismo cada día son más niños y adolescentes atendidos por problemas de adicción sin embargo no existen cifras oficiales sobre este problema (Ministerio de salud [MINSA], 2021). No obstante, Castillo (2020) refiere que de toda la población estudiantil en el país el 10% de la población estudiantil de Perú es adicta a videojuegos.

El psiquiatra del hospital especializado San Juan de Dios, en Piura durante los últimos días se han registrado varios casos en adiciones a los videojuegos en menores de edad. Por ende,

recomienda a los progenitores prestar atención a sus hijos si es que presentan cambios de conducta, insomnio incluso bajo rendimiento escolar ya que podría ser un posible escenario de que el menor este presentando dependencia a videojuegos (Cutivalú, 2022).

La agresividad en una de las tramas que más preocupan a la sociedad en la actualidad, ya que es uno de los temas que tiene bastaste difusión a través de diferentes medios, como imágenes violentas, videos, que han sido trasmitidos por los medios de comunicación además en las nuevas tecnologías; del mismo modo este tipo de situaciones las vemos a diario en nuestra sociedad, la cual se manifiesta de diferentes modos, desde un nivel leve hasta uno grave; por lo tanto toda esta situación ha generado una mayor sensibilidad en hoy en día.

Sepúlveda (2021) en un análisis de datos que fueron recogidos por la encuesta global kids online (GKO) en Chile afirmó que los adolescentes han sido víctimas de bullying tradicional y ciberbullying; de la misma manera, el 20% reporta ser víctima de hostigamiento. Por otro lado, el 65% han sido

acosados por sus mismos compañeros de escuela, mientras que el 21% fueron acosados por medio de un canal digital y de manera presencial. Sin embargo, el 11% sufrió bullying diariamente; además, el 32% indicaron que se sintieron molestos durante la última vez que fueron víctimas.

Socastro y Jiménez (2019) con adolescentes españoles evidenció que las mujeres presentan mayor agresividad que los hombres, es decir, el 73,3% son del género femenino y el 26,7% del género masculino. No obstante, la agresividad más utilizada es la impulsiva proactiva indistintamente con el 46,7%, seguida por la agresividad impulsiva 33.3% y finalmente la agresividad proactiva 20%.

A raíz de la pandemia del coronavirus la psiquiatra del hospital III José Cayetano Heredia, Piura refiere que se ha generado problemas de conductas siendo la más presente la irritabilidad en los menores, del mismo modo, alteraciones a la hora de dormir (La República, 2020). Esta investigación busca encontrar la relación que hay en dependencia a videojuegos con agresividad en adolescentes.

## **METODOLOGÍA**

Se empleó un diseño descriptivo correlacional, no experimental. La población estuvo conformada por 290 estudiantes del nivel secundario de una institución educativa de San Antonio, Piura. Para el muestreo, se aplicó el

método no probabilístico por conveniencia, ya que, la “elección de las unidades no depende de la probabilidad, sino de razones relacionadas con las características y contexto de la investigación” (Hernández y

Mendoza, 2018, p. 200). De igual forma, los alumnos que participaron en el estudio son aquellos que presentaron el consentimiento; asimismo, quienes pertenezcan a la I. E. y cuyas edades oscilen entre los 11 - 17 años. Cabe señalar que a quienes no cumplieron con los requisitos anteriormente mencionados, no se tomaron en cuenta para el estudio. Por lo tanto, la muestra estuvo conformada por 248 estudiantes. Para este estudio, primeramente, se solicitó el permiso respectivo al director de la institución educativa; posterior a ello, se envió los datos a la universidad para la elaboración de la carta de presentación y se realizó la entrega al director del colegio. Después, con el permiso respectivo del director, se procedió a solicitar el consentimiento a los padres de familia y estudiantes para la aplicación de los instrumentos. Se utilizó la encuesta

como técnica de evaluación para las variables. En función a la primera variable se utilizó el Cuestionario de Dependencia a Videojuegos de Choliz Y Marco (2011), la cual utiliza la escala de evaluación de la escala de Likert y consta de 4 dimensiones, abstinencia, abuso y tolerancia, dificultad de control por último problemas asociados a videojuegos. Para la segunda variable se empleó el Cuestionario de Buss y Perry (1992) el cual está constituido por 29 ítems, dividido en 4 dimensiones: Agresión física, verbal, ira y hostilidad, con una escala de Likert como evaluación del cuestionario.

Las técnicas utilizadas fueron el análisis de datos a través del programa informático Excel de Microsoft 365 (office). Para esto se construyó una base de datos y finalmente fueron examinados por el programa estadístico (SPSS).

## I. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

**Tabla 1**

*Relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.*

Rho de Spearman		Agresividad
	Coefficiente de correlación	.267**
Dependencia a videojuegos	Sig. (bilateral)	.000
	N	248

Como se observa en la tabla 1 con respecto a dependencia a videojuegos con agresividad, lo cual en ambas variables presentan una correlación positiva débil ( $\rho = .267$ ) con significancia de ( $p < 0,05$ ). Además, se admite la hipótesis

alternativa, por lo tanto, cuanto más alto sea el nivel de dependencia a videojuegos mas alto el grado con respecto a agresividad. Estos resultados presentan cierta concordancia con Vara (2019) que en su estudio encontró una

correlación positiva débil ( $\rho = .268$ ) entre adicción a los videojuegos con agresividad. Asimismo, Mahamid y Bdier

(2021) en su investigación encontraron que la adicción a los videojuegos se asocia positivamente con agresión.

**Tabla 2**

*Nivel de agresividad en adolescentes de un institución educativa particular Piura, 2023*

Agresividad		
Nivel	N	%
Muy bajo	37	15%
Bajo	60	24%
Medio	60	24%
Alto	58	23%
Muy alto	33	13%
Total	248	100%

En la tabla 2, se percibe que los educandos se ubican entre el nivel bajo y medio ya que ambos niveles presentan el 24% cada uno. Por otro lado, el 23% de ellos perciben un nivel alto, asimismo, el 15% se ubican en un nivel muy bajo y por último el 13% evidencia un nivel muy alto con respecto a agresividad. Es decir, presentan cierta dificultad para dominar sus

impulsos, mal manejo de la frustración o conflictos en el hogar. Estos hallazgos tienen cierta similitud con, Estrada et al. (2020) cuyo estudio evidenció que el 34.1% muestran un nivel medio, de igual forma el 24.1% un nivel bajo; asimismo, estos datos coinciden con los de Guevara et al. (2021) quienes encontraron un nivel bajo en su investigación.

**Tabla 3**

*Nivel de dependencia a videojuegos en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023*

Dependencia a videojuegos		
Nivel	N	%
Bajo	184	74%
Medio	62	25%
Alto	2	1%
Total	248	100%

Como se observa en la tabla 3, el 74% de los alumnos manifiestan un nivel bajo, del mismo modo, el 25% se ubican en un nivel medio y, por

último, el 1% evidencia un nivel alto en relación con dependencia a videojuegos. Lo cual indica que los estudiantes solo utilizan los

videojuegos como una actividad de ocio y entrenamiento. No obstante, estos resultados no coinciden con la investigación de Ortiz y Velastegui quienes encontraron que 46.7% de sus evaluados presentaron un nivel alto. Sin embargo, Shabbir et al. (2020) en

su investigación determinaron que jugar videojuegos puede convertirse en una fuente para liberar la agresión y, por lo tanto, reducir las excitaciones fisiológicas y reducir la agresión diaria.

**Tabla 4**

*Relación la dimensión abstinencia y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.*

Rho de Spearman		Agresividad
Abstinencia	Coeficiente de correlación	,307**
	Sig. (bilateral)	;000
	N	248

En la tabla 4, se empleó la prueba de Spearman para datos no paramétricos, en la que se evidencia que la dimensión abstinencia con agresividad presenta una correlación positiva débil ( $\rho = 0,307$ ) con una significación ( $p < 0,05$ ). Por lo tanto, ambas variables presentan relación, lo cual indica que los

estudiantes al presentar abstinencia experimentan incomodidad que los llevaría a exteriorizar conductas agresivas. Estos resultados muestran similitud con el estudio de Carhuapoma y Olivos (2022) en donde se evidenció una correlación positiva débil ( $\rho = .486$ ).

**Tabla 5**

*Relación entre la dimensión abuso, tolerancia y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.*

Rho de Spearman		Agresividad
Abuso y tolerancia	Coeficiente de correlación	,174**
	Sig. (bilateral)	;006
	N	248

Para la tabla 5, se trabajó con la prueba de Spearman, donde se evidencia que en la dimensión abuso y tolerancia con agresividad se observa una correlación positiva muy débil ( $\rho = .174$ ) con una significancia de .006 la cual se

encuentra por debajo del valor aceptado ( $p < .05$ ). Por lo tanto, los estudiantes presentan conductas de abuso y tolerancia, ya que, juegan de forma desmedida desde que inicia el videojuego mostrando conductas agresivas. Estos

hallazgos presentan cierta similitud con la investigación de Carhuapoma y Olivos (2022). Ellos encontraron una correlación positiva débil ( $\rho = 0.362$ ) del mismo modo Aleissa et al. (2022) indicaron que jugar videojuegos

aumenta los comportamientos agresivos de los adolescentes además que los niveles de agresión fueron más altos entre los que juegan videojuegos frente a los que no lo hacen.

**Tabla 6**

*Relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023*

Rho de Spearman	Agresividad	
Problemas asociados a los videojuegos	Coefficiente de correlación	.266**
	Sig. (bilateral)	.000
	N	248

En la tabla 6 se empleó la prueba de Spearman para determinar la relación de ambas variables, las cuales presentan relación, ya que, obtuvieron una correlación positiva débil ( $\rho = .266$ ) con una significancia de .000 lo cual está por debajo del ( $p < .05$ ). Es decir, los educandos presentan pocas habilidades sociales debido a la manifestación de conductas agresivas.

**Tabla 7**

*Relación entre la dimensión dificultad de control y agresividad en adolescentes de una institución particular, Piura, 2023.*

Rho de Spearman	Agresividad	
Dificultad de control	Coefficiente de correlación	.145**
	Sig. (bilateral)	.023
	N	248

Para la tabla 7, se empleó la prueba de Spearman que permite trabajar datos no paramétricos en la cual se observa una correlación positiva muy débil ( $\rho = .145$ ) con una significancia de .023 que es menor que ( $p < .05$ ) en dichas variables, de igual manera existe relación entre ambas, lo que significa que los estudiantes al

abandonar una partida, estando inmerso en el videojuego, manifiestan conductas agresivas, estos resultados se relacionan con los de Uçur y Dönmez (2022) indican que los videojuegos violentos no están asociados con la agresión reactiva-proactiva; sino, que el factor asociado a la agresión es la adicción al juego.

## CONCLUSIONES

Con respecto, a la relación entre las variables de dependencia a videojuegos con agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, se evidenció que existe una correlación positiva débil.

Además, en dependencia a videojuegos, los adolescentes presentan un nivel bajo (74%); es decir, los adolescentes de esta I. E. pasan poco tiempo en el mundo de los videojuegos, del mismo modo interactúan con las personas que los rodean.

Por otro lado, los adolescentes de la I. E. con respecto a agresividad se ubican en dos niveles: bajo y medio, es decir, algunos de los estudiantes no presentan conductas de agresión mientras que otros las presentan de manera moderada como respuestas verbales, físicas o perspectiva negativa de los demás.

Asimismo, con la dimensión abstinencia con agresividad se observó, que existe una relación con una correlación positiva débil de ( $\rho = .307$ ).

Por otro lado, existe una relación entre la dimensión abuso, tolerancia y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura. Con una correlación ( $\rho = .174$ ).

De igual manera, existe una relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura. Con una correlación ( $\rho = .266$ ).

Por último, existe una relación entre la dimensión dificultad de control y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, con una correlación positiva muy débil ( $\rho = .145$ ) y un nivel de significancia menor de ( $p < .05$ ).

## AGRADECIMIENTOS

Primeramente, agradecer a mi padre celestial por brindarme salud y vida permitiéndome llegar a cumplir una etapa más de vida. Igualmente, a mi asesora por su dedicación, tiempo y paciencia durante la elaboración de mi proyecto de investigación.

De la misma forma, a aquellas personas que me brindaron su apoyo durante el transcurso de mi carrera universitaria y, finalmente, a mi madre, quién siempre me estuvo animando, a pesar de sus propias batallas, por ser mi refugio seguro.

## REFERENCIAS

Aleissa, M. A., Alenezi, S., Saleheen, H. N., Bin Talib, S. R., Khan, A. H., Altassan, S. A., & Alyahya, A. S.

(2022). The Association between Video Game Type and Aggressive Behaviors in Saudi Youth: A Pilot Study.

- Behavioral Sciences*, 12(8).  
<https://doi.org/10.3390/BS12080289>
- Asociación española de videojuegos. (2021, August 29). *Día Mundial del Videojuego: 16 millones de españoles juegan a videojuegos, un sector palanca de la recuperación en España - Asociación Española de Videojuegos*.  
<http://www.aevi.org.es/dia-mundial-del-videojuego-16-millones-espanoles-juegan-videojuegos-sector-palanca-la-recuperacion-espana/>
- Carhuapoma, L. E. M., & Olivos, V. D. M. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa de la ciudad de Sullana*. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/105553>
- Castillo, H. (14 de julio de 2020). *Adicción a los videojuegos en Perú entrevista a Favio Roca sobre la realidad, causas y consecuencias del juego patológico*.  
<https://larepublica.pe/sociedad/2020/07/14/adiccion-a-los-videojuegos-en-peru-entrevista-a-favio-roca-sobre-la-realidad-causas-y-consecuencias-del-juego-patologico-rddr>
- Cutivalú. (2022). *Adicción a los videojuegos: Enfermedad que afecta a jóvenes y niños en Piura*.  
<https://www.cutivalu.pe/adiccion-a-los-videojuegos-enfermedad-que-afecta-a-jovenes-y-ninos-en-piura/>
- El Mostrador. (2020). *El 18% de los niños chilenos pasa al menos tres horas diarias jugando en línea*.  
<https://www.elmostrador.cl/agenda-pais/2020/04/25/el-18-de-los-ninos-chilenos-pasa-al-menos-tres-horas-diarias-jugando-en-linea/>
- Estrada Araoz, E. G., Mamani Roque, M., Gallegos Ramos, N. A., & Mamani Uchasara, H. J. (2020). Adicción a internet y agresividad en estudiantes peruanos de educación secundaria. *Apuntes Universitarios*, 11(1), 140–157.  
<https://doi.org/10.17162/au.v11i1.560>
- Hernández, S. R., & Mendoza, T. C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Education.  
<https://repositoriobibliotecas.uv.cl/handle/uvscil/1385>
- La República. (03 de agosto de 2020). *EsSalud Piura: cambios de conducta en niños es uno de los problemas más frecuentes de la pandemia*.  
<https://larepublica.pe/sociedad/2020/08/03/essalud-piura-cambios-de-conducta-en-ninos-es-uno-de-los-problemas-mas-frecuentes-de-la-pandemia-lrnd>
- Ministerio de Salud. (2021). *Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes - Noticias - Ministerio de Salud - Gobierno del Perú*. Ministerio de Salud.  
<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- Pérez, E. (2021). *China endurece su lucha contra la “adicción a los videojuegos”: los menores solo podrán jugar el fin de semana durante una hora al día. Xataka*.  
<https://www.xataka.com/videojuegos/china-endurece-su-lucha-adiccion-a-videojuegos-menores-solo-podran-jugar-fin-semana-durante-hora-al-dia>
- Sepúlveda, P. (2021, October). *Amenazas, chantaje, insultos, dejar en ridículo, apodos o sobrenombres: estudio determina que uno de cada cinco estudiantes es víctima de bullying*.  
<https://www.latercera.com/que-pasa/noticia/amenazas-chantaje-insultos-dejar-en-ridiculo-apodos-o-sobrenombres-estudio-determina-que-uno-de-cada-cinco-estudiantes-es-victima-de-bullying/S24WLSKXFBDU5FBY7DZEFCDAGQ/>
- Shabbir, S., Saleem, D. M., Mahmood, S., & Perveen, S. (2020). Gaming

- Addiction and Aggression in Pakistani Young Adults: Through the Lens of Excitation Transfer Theory. *Journal of Professional & Applied Psychology*, 1(1), 10–21.  
<https://doi.org/10.52053/JPAP.V1I1.4>
- Socastro Gómez, Á., & Jiménez Perianes, A. (2019). Agresividad impulsiva y proactiva, moldes mentales y rasgos de personalidad en adolescentes. *Behavior y Law Journal*, 5(1), 31–39.  
<https://behaviorandlawjournal.com/BLJ/article/view/66/81>
- Stevens, M. W. R., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *The Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 55(6), 553–568.  
<https://doi.org/10.1177/0004867420962851>
- Uçur, Ö., & Dönmez, Y. E. (2022). The effects of violent video games on reactive-proactive aggression and cyberbullying. *Current Psychology*.  
<https://doi.org/10.1007/S12144-022-04045-3>
- Wei, M., Liu, Y., & Chen, S. (2022). Violent Video Game Exposure and Problem Behaviors among Children and Adolescents: The Mediating Role of Deviant Peer Affiliation for Gender and Grade Differences. *International Journal of Environmental Research and Public Health* 2022, Vol. 19, Page 15400, 19(22), 15400.  
<https://doi.org/10.3390/IJERPH192215400>