



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**

Uso de videojuegos y conductas agresivas en adolescentes

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciado en
Psicología Clínica a obtener**

Autores:

**Cárdenas Rivadeneira, Cristopher Emmanuel
Tenezaca Vizueta, Xavier Alexander**

Tutor:

Dr. Manuel Cañas Lucendo

Riobamba, Ecuador. 2025

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Nosotros, Cristopher Emmanuel Cárdenas Rivadeneira y Xavier Alexander Tenezaca Vizqueta, con cédula de ciudadanía 1400678478 y 0605713478, autor (a) (s) del trabajo de investigación titulado: Uso de videojuegos y conductas agresivas en adolescentes, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, a los 10 días del mes de noviembre del 2025.



Cristopher Emmanuel Cárdenas Rivadeneira

C.I: 1400678478



Xavier Alexander Tenezaca Vizqueta

C.I: 0605713478

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Manuel Cañas Lucendo catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Salud, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: Uso de videojuegos y conductas agresivas en adolescentes, bajo la autoría de Cristopher Emmanuel Cárdenas Rivadeneira y Xavier Alexander Tenezaca Vizueta; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 13 días del mes de octubre de 2025



Manuel Cañas Lucendo

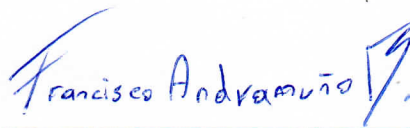
C.I: 1759578535

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

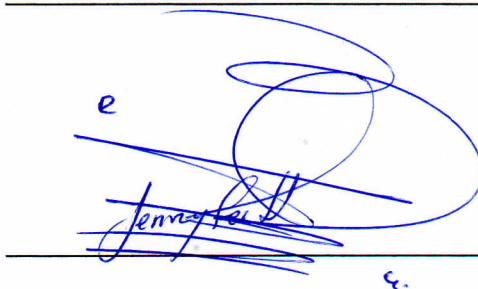
Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación Uso de videojuegos y conductas agresivas en adolescentes, presentado por Cristopher Emmanuel Cárdenas Rivadeneira, con cédula de identidad número 1400678478; y Xavier Alexander Tenezaca Vizuela, con cédula de identidad número 0605713478, bajo la tutoría de Dr./ Mg. Manuel Cañas Lucendo; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de sus autores; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a la fecha 13 de octubre del 2025.

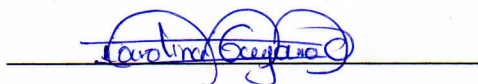
Mgs. Francisco Felipe Andramuño Bermeo
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Jennyfer Katheryne Llanga Gavilanez
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Carolina Alexandra Guijarro Orozco
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO





CERTIFICACIÓN

Que, **Cristopher Emmanuel Cárdenas Rivadeneira** CC: **1400678478**, estudiante de la Carrera de **PSICOLOGÍA CLÍNICA**, Facultad de CIENCIAS DE LA SALUD; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado " **Uso de Videojuegos y Conductas Agresivas en Adolescentes**", cumple con el 11 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **COMPILATION**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 20 de octubre del 2025

PhD. Manuel Cañas Lucendo
TUTOR



CERTIFICACIÓN

Que, **Xavier Alexander Tenezaca Vizuela** CC: **0605713478**, estudiante de la Carrera de **PSICOLOGÍA CLÍNICA**, Facultad de CIENCIAS DE LA SALUD; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado " **Uso de Videojuegos y Conductas Agresivas en Adolescentes**", cumple con el 11 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **COMPILATION**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 20 de octubre del 2025


PhD. Manuel Cañas Lucendo
TUTOR

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado a las tres personas más importantes en mi vida, mi madre Ximena, tía Fernanda y abuela Fanny, quienes me han criado y acompañado constantemente durante mi formación y vida.

Xavier Alexander Tenezaca Vizqueta

Dedico este trabajo con todo mi amor y gratitud a mi madre, **Yoconda**, por ser el pilar fundamental de mi vida, la luz que ha iluminado mi camino y quien con su ejemplo me ha enseñado el verdadero valor de la dedicación y la perseverancia; a mi padre, **César**, por brindarme los recursos necesarios para obtener una de las armas más poderosas del mundo: la educación, y por confiar siempre en mis capacidades; y a mis hermanos, **Paulo**, **Jomayra** y **Jofre**, por su apoyo incondicional, sus palabras de aliento y por ser mis principales ejemplos a seguir tanto en el ámbito profesional como en la vida misma. A cada uno de ustedes les debo una parte esencial de este logro, pues su amor, guía y fortaleza han sido el impulso que me permitió alcanzar esta meta que hoy se materializa en estas páginas.

Cristopher Emmanuel Cárdenas Rivadeneira

AGRADECIMIENTO

Expreso mi más sincero agradecimiento a mis padres, quienes me han apoyado constantemente en este camino. A mi madre, Ximena, quien ha sido la mejor mentora que la vida me pudo dar. A mi tía Fernanda, quien me ha enseñado que la perseverancia y la valentía son fundamentales en la vida. A mi abuela Fanny, quien ha compartido su sabiduría de vida constantemente. A mis primos, quienes han sido una parte fundamental durante mi formación. A mis amigos y compañeros, con quienes hemos compartido experiencias, anécdotas y conocimiento, y que es un honor poder llamarlos colegas.

Xavier Alexander Tenezaca Vizueta

Expreso mi más profundo agradecimiento a mi madre, Yoconda, cuya ternura y fortaleza han sido el cimiento sobre el que he construido cada uno de mis sueños. Ella, que es mi mayor fuente de inspiración día a día y que con su amor inmenso y su sabiduría silenciosa, me enseñó que la vida se conquista con fe, constancia y humildad. Gracias por ser abrigo en mis caídas y aliento en mis victorias, por enseñarme que incluso en los días más grises siempre hay una luz que guía: la del amor de una madre. A mi padre, César, le agradezco con el alma por ser ejemplo de esfuerzo, de trabajo honesto y de perseverancia inquebrantable. Su apoyo ha sido la base que me permitió avanzar con paso firme, y su confianza en mis capacidades, la llama que encendió mi deseo de superación. A mis hermanos, Paulo, Jomayra y Jofre, les agradezco por ser mis compañeros de vida, por las risas compartidas, las conversaciones que me devolvieron la calma y los consejos que me guiaron cuando dudé. Cada uno de ustedes ha dejado una huella imborrable en mi historia, y en cada logro mío hay una parte de su amor y de su ejemplo. Finalmente, a mis compañeros que tuvieron una parte durante mi formación profesional, y me demostraron el verdadero valor y refugio de la amistad. A todos ustedes, les dedico este agradecimiento desde lo más profundo de mi corazón, porque en cada página de este trabajo se refleja un pedacito de lo que me han enseñado: la fuerza del amor, la unión familiar y el valor de nunca dejar de soñar.

Cristopher Emmanuel Cárdenas Rivadeneira

ÍNDICE GENERAL:

DECLARATORIA DE AUTORÍA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR.....	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO.....	
ÍNDICE GENERAL:	
RESUMEN.....	
ABSTRACT.....	
CAPÍTULO I. INTRODUCCION.	16
Objetivos.....	17
General	17
Específicos	17
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	18
Antecedentes	18
Marco teórico	20
Videojuegos	20
Definición	20
Clasificación y tipos de videojuegos según su contenido	20
M-rated (violentos).	20
T-rated (adolescentes).	20
E-rated (para todos).	21
Combate.	21
Aventura.	21
Videojuegos violentos: características y ejemplos.....	22
Factores asociados al uso problemático de videojuegos	22
Adicción y dependencia a los videojuegos.....	22
Factores sociales y familiares.....	23
Beneficios del uso de videojuegos.....	23

Beneficios cognitivos y uso terapéutico.....	24
Efectos del uso problemático de videojuegos	25
Consecuencias psicológicas	25
Alteraciones del sueño y la salud física.....	25
Consecuencias psicosociales	25
Agresividad	26
Definición	26
Agresión, agresividad y violencia	27
Factores predisponentes de la agresividad	27
Factores biológicos.....	28
Dimensiones de la agresividad	29
Agresión física:	30
Agresión verbal:.....	30
Hostilidad:	30
Ira:	30
Modelo General de Agresión	31
Entradas:	31
Estados internos:	31
Resultados:	31
Procesos personales y situacionales:	31
Adolescencia	33
Adolescencia temprana.....	33
Adolescencia media	33
Adolescencia tardía	33
CAPÍTULO III. METODOLOGIA.....	34
Tipo de Investigación	34
Nivel de investigación.....	34
Estrategias de búsqueda.....	34
Extracción de datos.....	35

Selección de los estudios	35
Evaluación de la calidad metodológica de calidad	37
Consideraciones éticas.....	42
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	43
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	62
Conclusiones.....	62
BIBLIOGRAFÍA	64

ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla 1	Criterios de selección de los documentos científicos	35
Tabla 2	Criterios de exclusión de los documentos científicos.....	36
Tabla 3	Criterios basados en el CRF-QS para determinar la calidad metodológica	37
Tabla 4	Evaluación de la calidad metodológica de los documentos científicos.....	39
Tabla 5	Correlación entre uso de videojuegos y conductas agresivas.....	43
Tabla 6	Dimensiones de la agresividad en adolescentes usuarios de videojuegos.....	55

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Modelos General de Agresión en el uso de videojuegos	32
Figura 2	Diagrama Flujograma Prisma	36

RESUMEN

El uso de videojuegos es una actividad común en adolescentes y, cuando incluyen contenidos violentos, se plantea una posible influencia en la aparición o intensificación de conductas agresivas en esta etapa del desarrollo. La presente investigación tuvo como objetivo analizar la relación entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas en adolescentes, mediante una revisión bibliográfica de estudios publicados entre 2015 y 2025. Se empleó una metodología de tipo documental bibliográfica, con nivel descriptivo y diseño no experimental, aplicando el protocolo PRISMA para la selección sistemática de fuentes. La búsqueda se realizó en bases de datos especializadas (Scopus, Web of Science, PubMed, ProQuest y Dialnet), utilizando operadores booleanos y términos clave en español e inglés. Tras aplicar filtros de pertinencia y evaluar la calidad metodológica con el instrumento CRF-QS, se incluyeron 17 estudios en el análisis final. Los resultados mostraron que la mayoría de los estudios reportan una asociación positiva entre los videojuegos violentos y conductas agresivas, específicamente dentro de la dimensión física e ira. Se concluye que existe una relación significativa entre estas variables, aunque la expresión de la agresividad varía según el perfil del adolescente y el contexto en que se desenvuelve.

Palabras claves: Videojuegos, uso de videojuegos, agresividad, conductas agresivas.

ABSTRACT

Video game usage is a common activity among adolescents. When these games feature violent content, concerns arise regarding their potential influence on the emergence or intensification of aggressive behaviors during this developmental stage. This research aimed to analyze the relationship between video game use and aggressive behaviors in adolescents through a literature review of studies published between 2015 and 2025. A bibliographic documentary methodology was employed, with a descriptive level and a non-experimental design, applying the PRISMA protocol for the systematic selection of sources. The search was conducted in specialized databases (Scopus, Web of Science, PubMed, ProQuest, and Dialnet) using Boolean operators and key terms in both Spanish and English. After applying relevance filters and assessing methodological quality with the CRF-QS instrument, 17 studies were included in the final analysis. The results indicated that studies report a positive association between violent video games and aggressive behaviors, specifically within physical aggression and anger dimensions. It is concluded that a significant relationship exists among these variables, although aggression expression varies according to the adolescent's profile and social context.

Keywords: Video games, video game usage, aggressiveness, aggressive behaviors.



Reviewed by:

Mgs. Sofia Freire Carrillo

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0604257881

CAPÍTULO I. INTRODUCCION.

La conducta agresiva se ha definido como la presencia de un accionar que tenga la intencionalidad de dañar a otra persona, y es caracterizada principalmente por cuatro dimensiones: agresión física, agresión verbal, hostilidad e ira (Matalinares et al., 2012; Ramírez y Arcila, 2013). Autores como Pinazo et al., (2020) mencionan que la incidencia de estas conductas dentro de la población adolescente ha ido aumentando en los últimos años. A su vez, la industria del videojuego ha ganado posicionamiento colocándolo como una de las formas predilectas de diversión virtual, sin embargo, algunos videojuegos manejan contenido explícito y violento, esto pone en duda la relevancia de esta variable sobre la agresividad (Meléndez y Sánchez, 2021).

Debido al nivel de entretenimiento que brinda, se ha detectado que los usuarios pueden mantener un uso desmedido en largas sesiones de juego, lo que conlleva a una afección en las distintas esferas de vida del sujeto, basándose en eso, se ha incluido un trastorno por uso de videojuego en la nueva edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), caracterizado por la falta de control, la priorización desmesurada de los videojuegos sobre otras actividades y la persistencia del comportamiento a pesar de las consecuencias negativas, lo que afecta significativamente el funcionamiento de las personas en múltiples áreas de su vida, y dada su creciente prevalencia y las graves implicaciones para millones de jóvenes en todo el mundo, es necesario atribuir criterios diagnósticos y estrategias globales de intervención (Darvesh et al., 2020).

Este planteamiento ha sido investigado a lo largo de la última década por ser el medio de entretenimiento predilecto de las últimas generaciones, manteniendo opiniones divididas entre los investigadores, lo que demuestra la complejidad del fenómeno. Mientras algunos investigadores sugieren que los juegos violentos aumentan los niveles de agresión a corto plazo, otros afirman que los videojuegos actúan como una vía de escape emocional capaz de reducir la agresión (Murillo, 2024).

En contraposición, en España se evaluó la presencia de agresividad dentro de la población juvenil que utilizaba los videojuegos como medio de entretenimiento, cuyos resultados indicaron que

estos no mantienen un índice positivo, puesto que, no incrementaban el comportamiento agresivo a largo plazo, sin embargo, se observó que algunos jugadores experimentan enfado o molestias durante las partidas, además, se observó que los videojuegos son utilizados principalmente como medio de evasión y entretenimiento, aumentando progresivamente el tiempo dedicado a ellos, lo que puede entablar una dependencia hacia los mismos (Mena y Guerrero, 2023).

En cambio, en Perú, al buscar medir esta relación, se encontraron resultados que sugieren que adolescentes con un alto grado de exposición a videojuegos, específicamente con uno que supera las seis horas entre semana, han manifestado agresividad en forma de agresión verbal e ira, dando una nueva perspectiva en la que el uso se relaciona con los periodos de juego (Vara, 2017).

A nivel nacional, los estudios muestran una perspectiva que apunta a una preocupación comportamental dentro de la población juvenil, donde se ha observado una tendencia en los adolescentes a aprender y normalizar conductas agresivas a través del uso de ciertos videojuegos, identificando la presencia de niveles medios y altos de agresividad entre estudiantes de bachillerato, lo que refuerza la necesidad de prestar atención no solo a la cantidad de tiempo que los jóvenes dedican a jugar, sino también al tipo de contenido que consumen y a las dinámicas de juego que reproducen (Millán, 2022).

La falta de análisis profundo sobre esta relación limita la capacidad de padres, educadores y expertos para identificar y abordar estos problemas, dificultando el desarrollo de estrategias que promuevan un uso equilibrado de los videojuegos, derivando en actos de impulsividad, problemas de autocontrol y conflictos en los entornos familiar y social, evidenciando la necesidad de abordar este fenómeno de manera integral.

El trabajo será efectuado por dos investigadores, debido a su complejidad, puesto que, implica una revisión rigurosa de un amplio abanico de fuentes científicas para sustentar los argumentos del proyecto. La colaboración en equipo no solo distribuye la carga de trabajo, sino que también permite integrar conocimientos y mejorar la capacidad de análisis, lo que enriquece el escrito y aporta mayor

profundidad a la investigación. La factibilidad de la investigación se sustenta en la disponibilidad de recursos económicos, tecnológicos bibliográficos actualizados, de igual forma, los tiempos estimados para la ejecución de la investigación son coherentes permitiendo una adecuada planificación y elaboración. Según el problema percibido anteriormente, se plantea la siguiente interrogante: ¿Cuál es la relación entre el uso de los videojuegos y la conducta agresiva en adolescentes?

Objetivos

General

- Analizar la relación existente entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas en los adolescentes.

Específicos

- Determinar el tipo de relación existente entre las conductas agresivas y el uso de videojuegos violentos.
- Identificar las dimensiones de agresividad que prevalecen en adolescentes que usan videojuegos.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

Antecedentes

En Arabia Saudita, un estudio titulado “The Association between Video Game Type and Aggressive Behaviors in Saudi Youth: A Pilot Study” tuvo como objetivo evaluar la asociación del uso de videojuegos con las conductas agresivas en adolescentes. En la metodología se utilizó un diseño de tipo transversal, y la muestra fue de 485 estudiantes entre 15 a 18 años. En relación a los instrumentos se aplicaron una modificación del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry, que agregaba preguntas sobre el tiempo de juego diario y el tipo de videojuego utilizado.

Se arrojaron resultados positivos referentes a los niveles de agresividad con la cantidad de videojuegos usados, estableciendo mayor asociación en la dimensión verbal y física, además, se observó que el tipo de videojuego puede determinar la dimensión de agresividad predilecta, encontrando que los que prefieren juegos de acción tienden a lo físico y los de aventura optan por la ira (Aleissa et al., 2022).

En Malasia, el estudio “Efectos de los videojuegos violentos en el comportamiento de los adolescentes” buscó investigar las repercusiones de este tipo de videojuegos en el comportamiento agresivo de los adolescentes varones. Para ello, se optó por un diseño transversal, no experimental, de tipo correlacional, en la que hubo una muestra de 389 estudiantes de una escuela de educación secundaria, a lo que se les aplicó el Cuestionario de Agresión de Buss-Perry.

En primer lugar, los resultados evidenciaron que el 78.41% de los participantes preferían videojuegos violentos, con un tiempo de uso que se dividía en un 40.1% con jornadas de menos de 2 horas al día y otro 21.1% que jugaba más de 4 horas. Por otra parte, con relación a los niveles de agresividad, el 70% de los estudiantes presentaron niveles bajos de agresión física y verbal; sin embargo, el 68.64% demostró altos niveles de hostilidad, y un 61.18% niveles altos de ira, y tras el análisis de datos, se concluyó una relación positiva entre los videojuegos y el comportamiento agresivo (Marzo et al., 2019).

En Perú, se realizó un estudio denominado “Dependencia a videojuegos como 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 es un predictor de agresividad en adolescentes. El estudio fue no experimental, de alcance predictivo, enfoque cuantitativo y corte transversal, con una muestra constituida por 430 estudiantes de secundaria de 11 a 17 años, que pertenecían a instituciones educativas de Lima Este, a quienes se les administró el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresión.

Los resultados mostraron una correlación significativa entre las variables mediante la correlación de Pearson ($r=.360$; $p=.000$), lo que indica que la dependencia a videojuegos predice la agresividad hasta en un 13%. Además, se obtuvo que las dimensiones de agresividad física, agresión verbal, ira y hostilidad se relacionaron significativamente con la dependencia a videojuegos, lo que implica que los puntajes altos de dependencia a videojuegos se asocian a los puntajes altos de agresividad (Álvarez et al., 2024).

En Ecuador, el estudio “Los videos juegos en línea, y su incidencia en la generación de comportamientos agresivos en adolescentes de 14 y 15 años de la Unidad Educativa Particular Sudamericano de la ciudad de Cuenca” tuvo como objetivo principal analizar la influencia de los videojuegos en la conducta agresiva de estudiantes adolescentes de 14 y 15 años, haciendo uso de un diseño enfoque cuantitativo con alcance descriptivo-correlacional con un diseño no experimental de corte transversal. La muestra motivo del estudio fueron 95 estudiantes a quienes se les aplicó el Test de Dependencia de Videojuegos (TDVJ) y el Cuestionario de Agresión (CA).

En referencia a la asociación de las variables, los resultados obtenidos del estudio muestran una influencia moderada en la correlación de Spearman ($Rho=.341$) de los videojuegos en línea en el comportamiento agresivo de los adolescentes, a pesar de que la dependencia hacia los mismos sea en niveles bajos, se evidenció una correlación entre las dimensiones de: abstinencia y la agresión verbal,

problemas ocasionados por los videojuegos y agresión verbal, dificultad de control y agresión verbal (Espinoza, 2023).

Marco teórico

Videojuegos

Definición

Los videojuegos son una forma de ocio digital caracterizado por su interacción virtual, que busca entretener y captar la atención del usuario, especialmente de los adolescentes. Actualmente, es uno de los medios de distracción preferidos por los jóvenes, que pueden derivar en un uso problemático o adictivo cuando su empleo es excesivo o disfuncional (Marco y Chóliz, 2017).

Al hablar de videojuego, se hace referencia a un juego virtual e interactivo con capacidad de uno a varios jugadores, estos mantienen niveles de complejidad distintos en base al género y a la tecnología utilizada, y son de fácil acceso gracias a las distintas plataformas en las que se distribuyen como consolas, computadoras y dispositivos portátiles como celulares o tabletas (Rivera y Torres, 2018).

Otros autores también lo definen como un elemento lúdico constituido por reglas estructuradas que brindan una meta al jugador, y que depende de sus habilidades y elecciones para continuar en la aventura. El carácter “video” hace referencia a la necesidad de un dispositivo electrónico como consolas u ordenador para ejecutar el software (Calvo, 2018).

Clasificación y tipos de videojuegos según su contenido

Existen categorías que dividen los juegos de video según su contenido. Suziedelyte (2021), en uno de sus estudios distingue tres de ellas:

M-rated (violentos). Juegos recomendados para mayores de 17 años que incluyen violencia intensa y realista, sangre, lenguaje fuerte, y elementos gráficos explícitos.

T-rated (adolescentes). Juegos dirigidos a mayores de 12 años, con violencia

moderada o caricaturesca y lenguaje leve.

E-rated (para todos). Juegos diseñados para públicos generales, con contenido no violento o violencia leve y animada.

Existen múltiples formas de clasificar a los videojuegos según su contenido, y esto va a depender de factores como las desarrolladoras (Ubisoft, Square-Enix, EA) o las tiendas de distribución de estas (Steam, Xbox Store, Playstation Store), sin embargo, se han delimitado 9 géneros interactivos que plasman los principales tipos que se lanzan al mercado global, no obstante, los más representativos de violencia son de combate y aventura (Mejías, 2021).

Combate. Videojuegos que tienen como objetivo eliminar a enemigos o equipo rival empleando fuerza bruta o el uso de armas, dentro de estos, las habilidades de reflejo son necesarias para sobrevivir. Otras subcategorías que pueden nacer de esta son los juegos de disparos (más conocidos por su nombre en inglés “shooters”), en donde se manejan distintas armas ya sea cuerpo a cuerpo o de fuego para acabar con los enemigos, también están presentes los juegos que buscan acabar con una gran cantidad de enemigos en poco tiempo con armas cuerpo a cuerpo (Mejías, 2021).

Aventura. Este tipo de videojuegos se caracterizan por la representación de personajes que tienen una meta planteada y una historia profunda que contar, en estos videojuegos el análisis y la necesidad de tomar decisiones es fundamental, en estos juegos se requiere de explorar para conseguir objetos importantes para la trama. Algunas subcategorías que pueden encontrarse son las de acción- aventura que mantienen este rol de eliminar objetivos junto a una historia relevante, y los juegos de rol, en los que se personifica al protagonista con el fin de experimentar sus vivencias, y finalmente los de supervivencia que son experiencias en donde prima la necesidad de mantenerse ágil para evadir peligros (Mejías, 2021).

Videojuegos violentos: características y ejemplos.

Los videojuegos violentos, conocidos por su contenido explícito y crudo, se caracteriza por la presencia de escenas con sangre, uso de armas, muertes a sangre fría, lenguaje soez, entre otros elementos relacionados a este tipo, que están planteados para un público mayor de 17 años, considerado como maduro. Los ejemplos más conocidos dentro de la industria son Call Of Duty, Mortal Kombat, Fortnite y Playerunknown's Battlegrounds que son juegos de combate clasificados en M-rated, donde existe uso de armas, violencia gráfica y contenido fuerte como sangre (Santana et al., 2020). A su vez, mantienen diseños como el realismo conductual, es decir, agregan físicas que asemejan el mundo, y esto influye en el proceso cognitivo del usuario generando justificaciones sobre la violencia ejercida catalogándolo como una herramienta aceptable según el caso (Junco-Guerrero et al., 2024).

Factores asociados al uso problemático de videojuegos

Alto impacto de videojuegos en la actualidad. Según un sondeo realizado en 2022, se estimó que 2.9 billones de personas utilizan videojuegos como forma de entretenimiento a nivel mundial. En relación a Latinoamérica, se establecieron aumentos del 4% de nuevos jugadores en comparación al periodo anterior a la pandemia, y se estima que el tiempo de uso promedio ronda las 8 horas a la semana, y en algunos casos los usuarios llegan a establecer horarios de juego de 3 a 5 horas diarias (Hidalgo y Abal, 2023).

Adicción y dependencia a los videojuegos. La adicción a videojuegos es una patología que ha sido considerada como un trastorno dentro del CIE-11, debido a las nuevas tecnologías y su mayor capacidad de alcance. Se relaciona con el nivel en que estos juegos afectan la vida del sujeto, la preferencia por la realización de la misma sobre otro tipo de actividades con mayor relevancia. En relación a lo mencionado por la OMS, se establece que existen dos puntos básicos: la dependencia expresada por la pérdida del control, el craving, cambios en la emocionalidad y en la capacidad atencional; y las consecuencias en áreas a nivel físico, psicológico y en áreas de la vida como la escolar, laboral o social (Sotés y Mesa, 2022).

Factores psicológicos. A nivel personal, se presenta vulnerabilidades individuales como problemas dentro del control inhibitorio, es decir, hay predilección por obtener un refuerzo inmediato, y existe frustración en caso de no presentarse, asimismo, se caracterizan por mantener conductas impulsivas, dificultades dentro de su autoestima e insatisfacción por su estilo de vida (Marengo et al., 2015).

Factores sociales y familiares. A nivel familiar, los adolescentes que mayormente presentan una conducta problemática en referencia al uso de videojuegos son los que mantienen padres o cuidadores con poco interés dentro de las actividades que realizan en línea, así como la falta de unión parental; socialmente se menciona que la falta de vínculos o relaciones sociales está presente dentro de los adolescentes con problemas en el uso de estos, y como factor adicional a estas conductas se encuentra la visión positiva de pares hacia este medio de entretenimiento y las invitaciones de los mismos para mantener sesiones de juego (Rodríguez y García, 2021).

Beneficios del uso de videojuegos

Beneficios cognitivos y uso terapéutico En referencia a las ventajas a nivel cognitivo, se ha demostrado una mejora en varias funciones ejecutivas, por ejemplo, dentro de la memoria de trabajo permitiendo mejorar la captación de información relevante, además ayuda a la flexibilidad cognitiva y a desarrollar la capacidad atencional y capacidades espaciales, fomenta la inteligencia fluida en videojuegos como los del rol y colabora dentro del procesamiento de números y estrategias (Vaamonde et al., 2018).

De igual forma han sido una herramienta con múltiples usos, dentro del área didáctica se han visto apto para el desarrollo de habilidades como memoria, resolución de problemas, orientación espacial y conocimientos variados para el manejo de elementos digitales, además, se encontró utilidad como insumo para fomentar la equidad dentro de actividades y el trabajo en equipo, lo que ha sido considerada como viable debido a la forma innovadora y entretenida de crear una enseñanza dentro de la población juvenil (Núñez et al., 2020).

También existen juegos cooperativos donde el trabajo en equipo, apoyo emocional y la comunicación son fundamentales para ganar, motivando a los jugadores a interactuar sanamente entre ellos, y se ha usado como alternativa para socializar como opción viable para trabajar con personas que mantengan problemas de ansiedad social, entre otros (Halbrook et al.,2019).

Efectos del uso problemático de videojuegos

Consecuencias psicológicas Referente a las consecuencias cognitivas, se ha encontrado una asociación de estos con dificultades dentro de la autorregulación emocional, dificultando el generar respuestas adecuadas ante situaciones estresantes. Por último, en referencia a los síntomas de ansiedad y depresión han existido mayor prevalencia de sintomatología dentro de la población varonil, en especial la depresiva debido al uso indebido de estos juegos como mecanismo de evitación y escape (González et al., 2017)

Alteraciones del sueño y la salud física A nivel de salud física, los usuarios de videojuegos con uso problemático presentaron mayor tendencia a la falta de autocuidado relacionados a los hábitos del sueño y a una inestabilidad dentro de sus hábitos alimenticios. En referencia a los efectos a nivel químico en el cerebro, usuarios adictos a videojuegos en línea presentan niveles bajos de adrenalina y noradrenalina y niveles de dopamina levemente elevados (Nuñez et al., 2020).

Consecuencias psicosociales Los videojuegos en exceso desensibilizan a los jugadores respecto al entorno real, lo que promueve un aislamiento social, esto en conjunto a la compensación social que el videojuego provee a través de las interacciones de jugadores en línea, reemplazan la sociabilidad real y su adicción, culminando en una pérdida del control y conflictos a nivel holístico (De Sanctis et al., 2017). Asimismo, esto genera un deterioro dentro de las relaciones interpersonales, junto a la pérdida de contacto real, llegando a deteriorar la capacidad de integración social hacia pares o familiares, que tendrán un impacto significativo en el sentimiento de soledad, y la capacidad de autocontrol, desencadenando en sintomatología asociada al trastorno por uso de videojuegos (Düll et al., 2024).

Agresividad

Definición

Berkowitz (1996) define a la agresividad como cualquier acción orientada a causar daño, ya sea físico o emocional a otra persona, por lo que, este tipo de conducta generalmente provoca rechazo, malestar y desdén, lo que lo transforma en algo socialmente inadmisibile y, desde este punto de vista, se puede sostener que el comportamiento agresivo persigue un objetivo concreto: conseguir algún beneficio, ejercer presión o manipular a alguien para afectar sus elecciones y actos. En numerosas circunstancias, el individuo que actúa de manera agresiva intenta consolidar su autoridad y poder, empleando su postura dominante para afectar a la víctima y forzarla a su voluntad a través de la coerción (Sánchez, 2020).

Por otro lado, Anderson y Bushman (2018) definen la agresividad como un comportamiento intencional orientado a causar daño físico o psicológico a otro y puede ser impulsiva o planificada, manifestándose de manera física, verbal o simbólica según el contexto y el objetivo del agresor, resaltando el carácter intencional, considerando actos manifiestos y formas sutiles de agresión, además, aclaran que no siempre es emocional, sino que puede buscar ventajas personales, control o ser respuesta a una amenaza percibida, por ende, en entornos competitivos o de desigualdad de poder, esta agresión instrumental se convierte en un medio para obtener objetivos específicos.

Tremblay (2018) plantea que las manifestaciones agresivas no deben entenderse como muestras de desadaptación, sino como expresiones que acompañan el desarrollo humano desde edades tempranas. Desde su perspectiva, la agresividad surge como una forma de interactuar con el entorno, ya sea por la necesidad de defenderse o asegurarse ante alguna circunstancia, y que con el tiempo va a depender del aprendizaje social y las experiencias personales que moldean la conducta. Así, lo que en un inicio puede parecer cumplir una función de protección, si se usa de manera reiterada puede transformarse en una acción dañina para imponer autoridad o causar daño, generando consecuencias negativas a nivel psicológico y social.

Agresión, agresividad y violencia

A diferencia de la agresión, que se manifiesta como una respuesta puntual y reactiva ante situaciones específicas, la agresividad se concibe como una predisposición general a actuar de manera agresiva en diversas circunstancias. Según Matalí (2016), esta tendencia incluye comportamientos como atacar, faltar al respeto, ofender o provocar intencionalmente a otros. No obstante, la agresividad también puede tener un potencial positivo, ya que puede orientarse hacia la resolución pacífica de conflictos, diferenciándose así de la violencia, que posee una connotación negativa (Gutiérrez y Portillo, 2016).

Diversos autores han señalado que la violencia no es solamente un acto de agresión que se realiza de manera individual, pues involucra dimensiones más amplias que atraviesan tanto lo personal como lo social. Desde esta perspectiva, Aryan (2017) entiende a la violencia como un proceso intencionado, y con el cual una persona o un grupo pueden ejercer su poder sobre otro para poder someter, controlar o causar algún tipo de daño físico, emocional o simbólico. En una línea similar, Martínez (2016) sugiere que la violencia puede comprenderse no solo como el uso de fuerza directa, sino también como toda forma de negar a otra persona, al despojarla de su valor y dignidad humana, exponiendo a la violencia como una práctica que va más allá de derechos y actos aislados.

Factores predisponentes de la agresividad

La agresividad es una conducta multifactorial que puede surgir de la interacción entre factores biológicos, psicológicos y sociales. En el ámbito psicológico, investigaciones recientes han confirmado que la exposición constante a modelos agresivos en el entorno o en los medios digitales puede aumentar la probabilidad de comportamientos violentos (Roque et al., 2022), mientras que también se evidencian experiencias adversas en la infancia, como el maltrato o la negligencia, que actúan como factores predisponentes significativos para la aparición de conductas agresivas en etapas posteriores del desarrollo (Howell et al., 2016).

La preocupación por el impacto de los videojuegos violentos en la conducta de los jóvenes ha aumentado, aunque no son un factor predisponente por sí mismos, pueden facilitar respuestas agresivas, sobre todo cuando se usan frecuentemente y sin supervisión (Prescott et al., 2018). Al asumir roles activos en actos violentos, los jugadores pueden reforzar esquemas hostiles y normalizar la violencia para resolver conflictos, y este efecto tiende a intensificarse en contextos con otros riesgos, como la falta de regulación emocional o la violencia familiar, de modo que los videojuegos violentos no generan agresividad por sí solos, pero pueden potenciarla al interactuar con factores personales y ambientales (Etchells et al., 2016).

Factores biológicos: La agresividad no solo tiene raíces psicológicas y sociales, sino también una base neurobiológica que involucra estructuras cerebrales clave como la amígdala y la corteza prefrontal. La amígdala, parte del sistema límbico relacionada con el procesamiento del miedo y la amenaza, está asociada con respuestas agresivas, ya que su hiperactivación puede causar reacciones impulsivas ante estímulos hostiles (Doré et al., 2018).

Las funciones ejecutivas del cerebro desempeñan un papel esencial en la regulación de la conducta, en especial en aquellas zonas asociadas con el autocontrol y la gestión de algunas emociones; por ejemplo, si se producen algunas alteraciones en el lóbulo prefrontal, esto puede generar dificultades para poder contener impulsos o para poder evaluar que consecuencias se puede generar acorde a realizar alguna acción. Dichas disfunciones, en especial en el área ventromedial y dorsolateral, tienden a relacionarse con respuestas agresivas desinhibidas con tendencia a actuar de manera impulsiva ante situaciones de frustración o amenaza (Zavaleta, 2022).

La regulación de la agresión no solo depende de estructuras cerebrales, también se incluye el equilibrio de sustancias químicas que intervienen en la transmisión neuronal, siendo algunas como la serotonina, la dopamina y la noradrenalina que actúan como moduladores de las respuestas emocionales y conductuales, influyendo directamente en cómo se perciben y procesan las señales sociales, contribuyendo a la capacidad de controlar y regular las reacciones agresivas; por ejemplo, la

serotonina está asociada con el control de impulsos y la estabilidad emocional, y sus niveles bajos se relacionan con mayor irritabilidad y respuestas agresivas impulsivas (Ortega y Alcázar, 2016).

Las sustancias neuroquímicas que intervienen en el sistema nervioso central influyen considerablemente en la expresión de conductas agresivas, por lo que Boer et al. (2019) señalan que la dopamina al ser participe dentro de los circuitos de recompensa, puede reforzar la agresión cuando esta genera algún beneficio o asegura la obtención de metas que se manifiestan planificadas por un estado agresivo. Por su parte, Manchia et al (2017) destacan que la noradrenalina cumple un papel esencial en los estados de alerta así como en la respuesta ante el estrés, lo que contribuye a que las reacciones agresivas se intensifiquen ante situaciones percibidas como amenazantes.

El entorno social desempeña un papel decisivo en la forma en que se desarrollan y manifiestan las conductas agresivas, las experiencias cotidianas dentro de la familia, con amigos y en los medios de comunicación contribuyen a que los adolescentes aprendan y modelen sus respuestas dentro de los conflictos. Zych et al (2018) señalan que la exposición repetida a patrones violentos mostrados en diferentes medios, pueden normalizar la agresión como un recurso aceptable para resolver disputas. Así, la socialización no solo moldea habilidades de convivencia, sino que también contribuye a definir límites sobre lo que se considera un comportamiento permisible frente a la tensión o el desacuerdo.

En la adolescencia, las experiencias dentro del grupo y la búsqueda de identidad pueden influir en la forma en que los jóvenes manejan sus emociones y conflictos, esta interacción constante con otros adolescentes enseña indirectamente formas de reaccionar ante tensiones, creando conductas habituales de aceptación o rechazo social, que no solo modelan la manera en que se expresan acciones intensas como la agresión, sino que también contribuye a que se normalicen y se mantengan dentro del entorno (Sijtsema y Lindenberg, 2018).

Dimensiones de la agresividad

La agresividad se manifiesta tanto a nivel físico como verbal, y se entrelaza con las respuestas emocionales de hostilidad e ira, es por eso que Gallagher y Ashford (2016) definen cuatro aspectos que se plantean como dimensiones que constituyen los pilares fundamentales de la agresión:

Agresión física: Consiste en la acción de dañar o herir a otros a través de la fuerza física, ya sea de forma directa o mediante el uso de objetos.

Agresión verbal: Puede manifestarse a través de la comunicación, cuando las palabras se utilizan para herir, intimidar o manipular emocionalmente a otros, es decir, depende del impacto que los mensajes generan en la percepción y bienestar de la persona que los recibe.

Hostilidad: Se caracteriza por una disposición negativa hacia los demás, marcada por la desconfianza, rencor y percepción de injusticias, que no se limita únicamente a lo observable, sino que también involucra evaluaciones internas y actitudes mentales que predisponen a reaccionar con rechazo frente a ciertas personas.

Ira: Representa una reacción emocional intensa frente a estímulos como la detección de un peligro o cuando la persona se siente desafiada. Esta emoción no solo involucra sentimientos subjetivos, sino también una serie de alteraciones fisiológicas y cognitivas con la finalidad de movilizar a que la persona actúe o reaccione ante el estímulo detonante.

Agresividad Proactiva y Reactiva

La agresividad proactiva puede definirse como una forma de conducta hostil que se manifiesta de manera deliberada y estratégica, orientada a alcanzar una meta específica o ejercer control sobre una situación, resaltando un carácter planificado, instrumental y emocionalmente frío que se diferencia de la agresividad reactiva, que surge como respuesta impulsiva ante una amenaza o provocación. Este tipo de agresión no se desencadena por un arrebato emocional, sino que implica un proceso consciente de toma de decisiones en el cual el agresor evalúa los beneficios que puede obtener, utilizando la violencia como un medio funcional para lograr sus fines, ya sean materiales, sociales o personales (García et al., 2017).

En contraposición, la agresividad reactiva se refiere a una respuesta impulsiva ante estímulos que el individuo interpreta como amenazantes, ya sean estos reales o percibidos, y que a diferencia de la agresión proactiva, no se orienta a obtener un beneficio específico, sino que emerge como una reacción emocional intensa, frecuentemente acompañada de sentimientos de ira, cólera o irritación, por lo que este tipo de agresión suele estar asociada con una baja tolerancia a la frustración y altos niveles de ansiedad, lo que hace que la persona reaccione de forma desproporcionada ante situaciones que interpreta como provocadoras, incluso cuando el peligro objetivo es mínimo o inexistente, es decir, es una forma de defensa que opera de manera rápida y emocional, sin una planificación previa (García et al., 2017).

Modelo General de Agresión

El Modelo General de Agresión (GAM) propone que la conducta agresiva surge de una compleja interacción de múltiples factores (Medrano et al., 2019). Este modelo conceptualiza la agresión como un proceso que involucra tres componentes principales:

Entradas: Estímulos externos (situaciones) e internos (características individuales) que desencadenan la agresión.

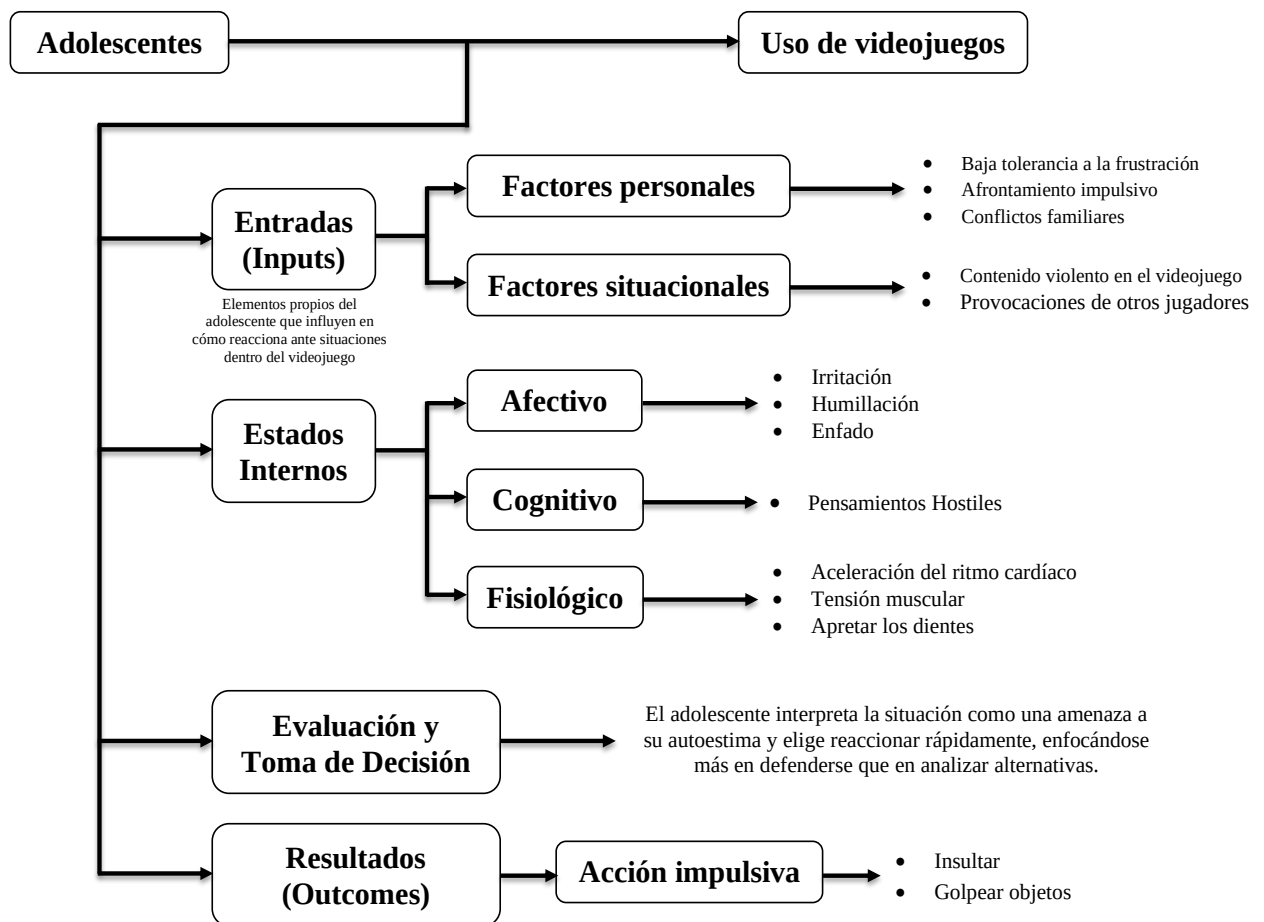
Estados internos: Respuestas psicológicas y fisiológicas intermedias, como pensamientos hostiles, emociones negativas y activación fisiológica.

Resultados: Son las decisiones y juicios que toman las personas frente a distintas situaciones y estas actúan como guías de su comportamiento; algunas respuestas se producen de manera casi instintiva, mientras que otras requieren una evaluación más consciente. Este proceso de valoración determina si el conflicto se orienta hacia una resolución o hacia una confrontación.

Procesos personales y situacionales: La conducta humana surge de la interacción entre características individuales y circunstancias externas, por lo que, los rasgos personales, las experiencias previas y los patrones aprendidos a lo largo del desarrollo influyen en como se interpretan los eventos y en la disposición para reaccionar de manera agresiva. Es por eso que modelos contemporáneos como

el Modelo General de Agresión (GAM) sugiere que estas respuestas no se explican únicamente por factores internos o externos, sino por la combinación de ambos, donde la percepción de amenaza y la regulación emocional juegan un papel importante en la aparición de la agresividad (Gómez et al., 2021).

Figura 1
Modelos General de Agresión en el uso de videojuegos



Adolescencia

La adolescencia se entiende como una etapa de la vida donde el sujeto entra dentro de una transformación física y psicológica. Dentro de la misma, se encuentran cambios profundos en la identidad, emocionalidad y el aumento de interés por sus relaciones interpersonales (Gaete, 2015). La UNICEF (2020) resalta que existen tres estadios o fases en esta etapa, cada uno con características específicas.

Adolescencia temprana

Comprende edades desde los 10 a los 13 años, y se caracteriza por el inicio de la pubertad y la primera muestra de cambio físicos como el desarrollo de los caracteres sexuales secundarios y, al mismo tiempo, a nivel cognitivo se comienza a observar un pensamiento con una mínima tendencia hacia la reflexión.

Adolescencia media

Comprende edades desde los 14 a los 16 años, caracterizado por una mayor capacidad de abstracción, junto con el moldeamiento de la identidad del ser al experimentar distintos estilos, ideologías o roles, además de la necesidad de pertenencia hacia un grupo de pares es mayor, el adolescente se centra en buscar aceptación social junto a una mayor independencia de los padres.

Adolescencia tardía

Comprende edades entre los 17 a los 21 años, a nivel del pensamiento se encuentra mayor consolidada la identidad por lo que sus valores y metas mantienen mayor claridad, que contribuyen a una madurez emocional y en la toma de decisiones del ser, asimismo, a nivel social el adolescente consolida su autonomía y tiende a depender en un nivel muy bajo de sus padres.

CAPÍTULO III. METODOLOGIA.

Tipo de Investigación

La metodología empleada en esta investigación es de carácter bibliográfico, dado que su enfoque principal consistió en la exploración y evaluación de fuentes documentales previamente publicadas sobre el tema en cuestión. En este sentido, se va a llevar a cabo una recopilación exhaustiva de material académico, incluyendo libros digitales, artículos científicos, tesis, informes técnicos y otros documentos pertinentes, con el propósito de fundamentar y enriquecer el desarrollo del estudio. Para garantizar un análisis riguroso y una comprensión profunda del fenómeno investigado, se seleccionaron fuentes de alto impacto y relevancia dentro del ámbito académico.

Nivel de investigación

La investigación será de nivel descriptivo, porque se expone las características de las variables, en este caso, el uso de videojuegos y las conductas agresivas, permitiendo organizar y analizar sistemáticamente la información existente sin modificarla, y describir los hallazgos y enfoques de los estudios previos sobre esta relación. Esta metodología ayuda a sintetizar los diferentes resultados y teorías presentes en la literatura sobre el tema, junto a que permite identificar patrones, tendencias y áreas de consenso o controversia en la investigación previa, facilitando la comprensión del fenómeno y señala posibles lagunas en la investigación, lo que puede guiar a futuros estudios en esta área.

Estrategias de búsqueda

La búsqueda se realizó en las bases de datos científicas Scopus, Web of Science, PubMed, Proquest y Dialnet, con estudios cuantitativos referentes al área de psicología. Se utilizaron los operadores booleanos “AND” “OR”, las palabras clave en inglés fueron “use of videogames” “video games” “aggressive behaviors” “aggressive”, mientras que en español se utilizaron “videojuegos” “conducta agresiva” “comportamientos agresivos” “videojuegos violentos” con un rango de publicación de 2015 a 2025, y con estudios de libre acceso.

Extracción de datos

Para la búsqueda de datos dentro de las bases de datos, se optó por distribuir el trabajo con el fin de asegurar la calidad de información en los estudios seleccionados, la búsqueda dentro de Scopus y Web Of Science fueron extraídas por el primer investigador, y las bases de Proquest, PubMed y Dialnet las realizó el segundo investigador. Para la toma de artículos finales se aplicaron filtros de descarte por artículos duplicados, posteriormente se eliminó artículos en base a la lectura de títulos, y finalmente una revisión del resumen de los artículos para constatar su información.

Como resultado de las búsquedas, se registraron las siguientes cantidades de artículos: Web of Science (n=27), Scopus (n=55), ProQuest (n=40), Pubmed (n=10) y Dialnet (n=29), obteniendo un total de (n=161). Tras efectuar la búsqueda total, se eliminaron elementos duplicados (n=18) (Figura 1), reduciendo la cantidad a (n=143). A continuación, se descartaron artículos por no mantener una relación con el tema en el título (n=79), obteniendo (n=64). Finalmente se realizó la exclusión de artículos en base al resumen, por no mantener relación con la finalidad y los objetivos de la investigación, y a la calificación de la calidad metodológica del artículo utilizando el CRF-QS (n=47), quedando con un total de 17 artículos.

Selección de los estudios

Tabla 1

Criterios de selección de los documentos científicos

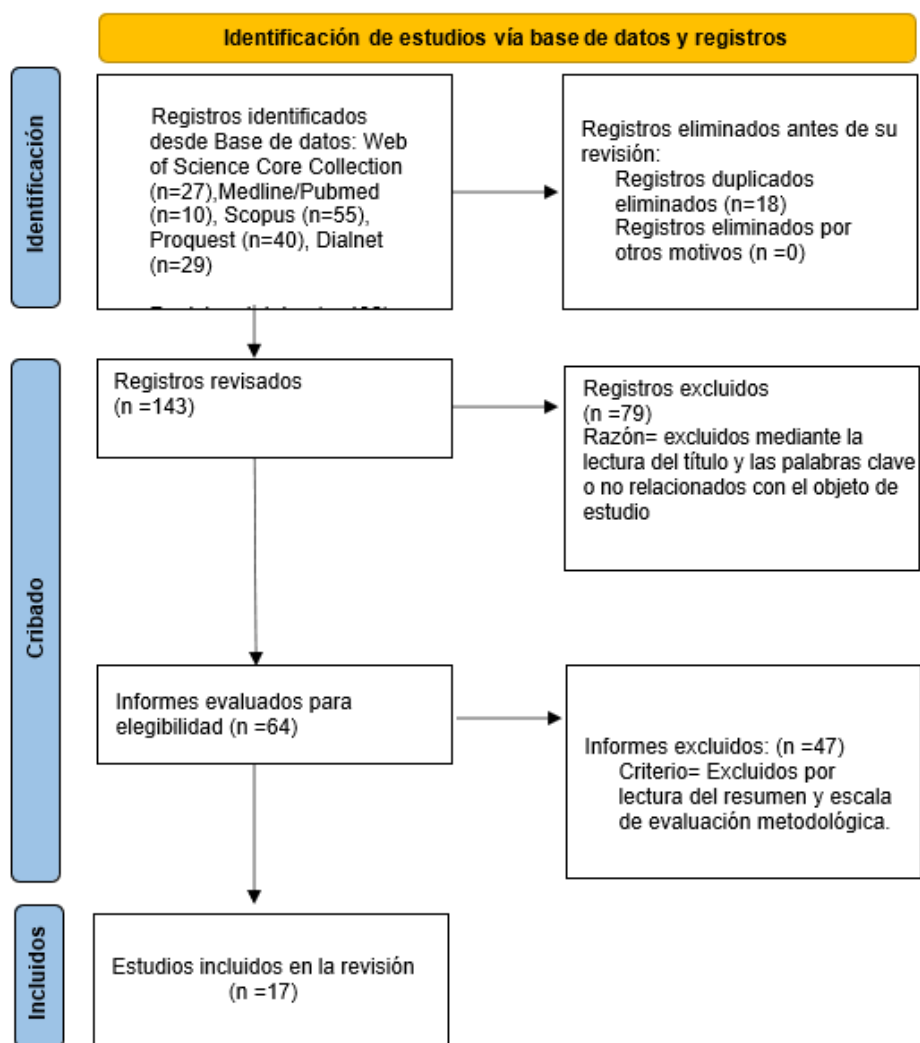
-
- Documentos científicos divulgados entre los años 2015-2025.
 - Estudios cuantitativos
 - Idioma español, inglés, portugués y francés.
 - Base de indexación: Scopus, Web of Science, ProQuest, Pubmed, Dialnet.
 - Artículos relacionados con las variables “videojuegos” y “agresividad”.
 - Artículos con población adolescente
 - Documentos completos y de libre acceso.
-

Tabla 2
Criterios de exclusión de los documentos científicos

-
- Investigaciones de tipo bibliográfico
 - Artículos con metodología mixta
 - Artículos con datos poco claros o no replicables
 - Artículos fuera de la fecha establecida
 - Artículos que incumplen con el nivel de calidad metodológica requerida
-

Figura 2

Diagrama Flujograma Prisma



Evaluación de la calidad metodológica de calidad

La escala de valoración de la calidad metodológica de los estudios escogida para la presente investigación es la Critical Review Form-Quantitative Studies (CRF-QS). La cual se conforma de 19 criterios para comprobar la categoría a la que pertenecen los artículos seleccionados.

A continuación, se expone los criterios e ítems que estructuran la escala de calidad metodológica

Tabla 3

Criterios basados en el CRF-QS para determinar la calidad metodológica

Criterios	No ítems	Elementos a valorar
Finalidad del estudio	1	Objetivos precisos, concisos, medibles y alcanzables
Literatura	2	Relevante para el estudio
Diseño	3	Adecuación al tipo de estudio
	4	No presencia de sesgos
Muestra	5	Descripción de la muestra
	6	Justificación del tamaño de la muestra
	7	Consentimiento informado
Medición	8	Validez de las medidas
	9	Fiabilidad de las medidas
Intervención	10	Descripción de la intervención
	11	Evitar contaminación
	12	Evitar co-intervención
Resultados	13	Exposición estadística de los resultados
	14	Método de análisis estadístico
	15	Abandonos
	16	Importancia de los resultados para la clínica
Conclusión	e 17	Conclusiones coherentes
implicación clínica de los resultados	18	Informe de la implicación clínica de los resultados obtenidos
	19	Limitaciones del estudio

Fuente: Los criterios e ítems fueron redactados de acuerdo con lo planteado por Law et al. (López, 2017).

- La categorización se establece acorde a la siguiente valoración:
- Pobre calidad metodológica ≤ 11 criterios
- Aceptable calidad metodológica entre 12 y 13 criterios
- Buena calidad metodológica entre 14 y 15 criterios
- Muy buena calidad metodológica entre 16 y 17 criterios
- Excelente calidad metodológica ≥ 18 criterios

Tabla 4*Evaluación de la calidad metodológica de los documentos científicos*

Puntuación CRF-QS																						
Nº	Título	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Total	Categoría
1	How to Be Aggressive from Virtual to Reality? Revisited the Violent Video Games	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	Muy buena calidad
2	The Association between Video Game Type and Aggressive Behaviors in Saudi Youth: A Pilot Study	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	Muy buena calidad
3	An exploratory study on association between Internet game contents and aggression in Korean adolescents	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	Muy buena calidad
4	The relation of violent video games to adolescent aggression: An examination of moderated mediation effect	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	Muy buena calidad
5	Differences in associations between problematic video-gaming, video-gaming duration, and weapon-related and physically violent behaviors in adolescents	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	Muy buena calidad

6	Friendly fire: Longitudinal effects of exposure to violent video games on aggressive behavior in adolescent friendship dyads	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	Muy buena calidad
7	Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: Evidence from a registered report	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	Muy buena calidad
8	"Brutal kill!" violent video games as a predictor of aggression	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	Muy buena calidad
9	Psychological distress and aggression among adolescents with internet gaming disorder symptoms	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	15	Buena calidad
10	Gender as a Moderator in the Relationship between Violent Video Games Play and Aggressive Behaviour among In-School Adolescents	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	15	Buena calidad
11	Sex Differences in the Association Between Gaming and Serious Violence Among Predominantly African American Youth	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	Muy buena calidad
12	Short-Term Effects of Competitive Video Games on Aggression: An Event-Related Potential Study	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	Muy buena calidad

13	Efectos de los videojuegos violentos sobre la agresividad en niños y adolescentes	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	Muy buena calidad
14	Relación entre el uso de videojuegos durante la pandemia de covid-19 y la conducta agresiva en adolescentes que regresan a clases presenciales después del periodo de confinamiento	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	Muy buena calidad
15	Does violence in video games impact aggression and empathy? A longitudinal study of Czech adolescents to differentiate within- and between-person effects	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	15	Buena calidad
16	Adolescent aggression and violent video games: The role of moral disengagement and parental rearing patterns	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	Muy buena calidad
17	Aggression among College and School Students Who Play Violent Video Games	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	15	Buena calidad

Consideraciones éticas

En el desarrollo del presente trabajo de investigación se atendieron cuidadosamente los principios éticos relacionados con el uso y manejo de información de carácter científico. Se garantizó el respeto a la propiedad intelectual mediante la correcta citación de todas las fuentes bibliográficas empleadas, reconociendo así el aporte de los autores consultados evitando cualquier forma de plagio, y se procuró utilizar la información recopilada de manera responsable asegurando que su aplicación se limite exclusivamente a los fines académicos y en función de los objetivos del estudio. Esta postura ética no solo busca cumplir con las normativas institucionales, sino también fomentar una práctica investigativa íntegra, transparente y respetuosa con el conocimiento científico.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La siguiente tabla constituye un insumo clave para abordar el objetivo de investigación orientado a: determinar el tipo de relación existente entre las conductas agresivas y el uso videojuegos violentos.

Tabla 5
Relación entre uso de videojuegos y conductas agresivas

No.	Título/Autores/año	Población o muestra	Instrumentos de evaluación	Proceso estadístico	Resultados principales
1	The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect. (La relación entre los videojuegos violentos y la agresión en adolescentes: Un análisis del efecto de mediación moderada). Shao y Wang. (2019)	Participaron 648 estudiantes adolescentes chinos de secundaria, con edades entre 12 y 19 años. La muestra incluyó 339 varones y 309 mujeres, provenientes tanto de zonas urbanas como rurales.	- Los instrumentos utilizados fueron el “Video Game Questionnaire (VGQ)”. - “Aggression Questionnaire (AQ)”. - “Family Environment Scale (FES)”. - “Normative Beliefs About Aggression Scale (NOBAGS) versión china adaptada”.	Para el proceso estadístico se emplearon análisis correlacionales, regresión escalonada y modelos de mediación y moderación con el software SPSS 22 y Mplus 7. El análisis central fue un modelo de mediación moderada. Además, se hizo uso del coeficiente de correlación de Pearson.	Se encontró una correlación positiva y significativa entre la exposición a videojuegos violentos y la agresión en adolescentes ($r = 0.26$, $p < 0.001$).

2	Differences in associations between problematic video-gaming, video-gaming duration, and weapon-related and physically violent behaviors in adolescents. (Diferencias en las asociaciones entre el uso problemático de videojuegos, la duración del juego y las conductas violentas físicas y relacionadas con armas en adolescentes). Zhai et al. (2020)	Dentro de la población del estudio participaron 3,896 adolescentes de secundaria del estado de Connecticut (EE.UU.), con edades comprendidas entre los 14 y 18 años. La muestra fue representativa y diversa en cuanto a género, raza y estructura familiar.	- Encuesta autoadministrada que contenía 154 preguntas donde incluía medidas como: “Características demográficas”, “Salud y funcionamiento”, “Severidad del juego problemático”, “Duración del juego”, “Conductas violentas” e “Impulsividad y búsqueda de sensaciones”.	Los análisis estadísticos se realizaron utilizando SPSS 25. Además, se utilizaron modelos de moderación con el macro PROCESS en SPSS para examinar si la impulsividad o la búsqueda de sensaciones moderaban las relaciones entre juego problemático/duración y violencia. Por último, Se usaron pruebas de chi-cuadrado de Pearson (bilaterales) y se aplicó la corrección de Bonferroni para manejar comparaciones múltiples.	A través de los resultados, se encontró que la gravedad del juego problemático se asociaba significativamente con todas las conductas violentas evaluadas: portar armas ($\chi^2 = 41.45, p < 0.001$), haber sido amenazado con un arma ($\chi^2 = 41.25, p < 0.001$), peleas físicas ($\chi^2 = 68.95, p < 0.001$), peleas con lesiones ($\chi^2 = 44.26, p < 0.001$) y sentirse inseguro en la escuela ($\chi^2 = 31.31, p < 0.001$).
3	Friendly fire: Longitudinal effects of	La muestra final del estudio estuvo	- Cuestionario de autorreporte	El análisis estadístico se llevó	Los análisis correlacionales (ρ de Spearman) mostraron que, en las

	exposure to violent video games on aggressive behavior in adolescent friendship dyads. (Fuego amigo: Efectos longitudinales de la exposición a videojuegos violentos sobre la conducta agresiva en díadas de amistad adolescentes). Verheijen et al. (2018)	compuesta por 705 adolescentes dentro de 2 tiempos T1 y T2, todos estudiantes de 7.º a 10.º grado de una escuela secundaria en los Países Bajos. Estos participantes fueron seleccionados en el marco del Kandinsky Longitudinal Study, específicamente aquellos que indicaron jugar videojuegos.	-	estructurado en torno a una sola entrada principal (juego favorito), su frecuencia y su nivel de violencia percibida. Se usó una escala de 6 ítems basada en la “Aggression Questionnaire” de Buss y Perry, para medir la agresividad.	a cabo en el entorno R mediante el paquete Lavaan, utilizando un modelo de ecuaciones estructurales (SEM) con el enfoque Actor–Partner Interdependence Model (APIM). Además, se aplicaron correlaciones de Spearman (ρ) para explorar las asociaciones entre variables. También se utilizaron pruebas comparativas chi-cuadrado (χ^2) y t de Welch para identificar diferencias significativas entre grupos.	díadas masculinas la exposición a videojuegos violentos en T1 se asoció de forma significativa con la agresión de sus compañeros en T2 (efecto de pareja), indicando que la exposición a videojuegos violentos por parte de un adolescente predijo aumentos en la agresividad de su amigo un año después ($\rho = .17, p < .05$).
4	Violent video game engagement is not associated with	La muestra incluyó a 1.004 adolescentes	-	Cuestionario “Strengths and Difficulties	Para el análisis estadístico se aplicaron modelos	La conducta agresiva, medida por los cuidadores mediante el Strengths Difficulties Questionnaire, mostró

	adolescents' aggressive behaviour: Evidence from a registered report. (La participación en videojuegos violentos no está asociada con la conducta agresiva de los adolescentes: Evidencia de un informe registrado). Przybylski y Weinstein. (2019)	británicos de entre 14 y 15 años, quienes participaron en la encuesta "Understanding Society", una base de datos longitudinal y representativa del Reino Unido. La selección se realizó mediante un muestreo probabilístico estratificado por conglomerados.	-	Questionnaire (SDQ)" para el índice de agresividad. Una encuesta de autorreporte donde se indicaba el tiempo de juego y juego favorito.	de regresión lineal múltiple en el entorno estadístico R para examinar si la exposición a videojuegos violentos predecía la conducta agresiva informada por cuidadores. Para verificar diferencias por género en variables clave, se utilizaron pruebas t de Student para muestras independientes.	correlaciones positivas significativas con todas las dimensiones de agresión a nivel de rasgo reportadas por los adolescentes ($\rho = 0.08-0.62$; $p < 0.001$). También se encontró una correlación sólida entre la percepción subjetiva de tiempo de juego y las variables de uso de videojuegos violentos ($\rho = 0.18-0.43$). Ni el componente lineal ($p = 0.402$) ni el parabólico ($p = 0.624$) fueron estadísticamente significativos. Es decir, no se encontró evidencia de que el uso de videojuegos violentos prediga un aumento en la conducta agresiva adolescente.
5	"Brutal Kill!" Violent video games as a predictor of aggression. ("¡Matanza brutal!" Videojuegos violentos como predictor de la agresión). Gonçalves de Medeiros et al. (2020)	El estudio fue realizado con un total de 249 estudiantes de secundaria provenientes de dos escuelas públicas de João Pessoa, Brasil. Las edades de los participantes oscilaban entre los 13 y 20 años. Se trató de una muestra	-	"Escala de Violencia en Videojuegos" la cual fue desarrollada para el estudio. "Cuestionario de Agresión de Buss-Perry". "Cuestionario sobre Conductas Antisociales y Delincuencia".	Los datos fueron procesados con SPSS versión 22.0. Se realizó estadística descriptiva y exploratoria, así como correlaciones de Pearson para examinar asociaciones entre variables. También se emplearon	Se encontró una correlación positiva entre la exposición a videojuegos violentos y la agresión física ($r = .23$, $p < .001$), siendo esta la única dimensión del cuestionario de Buss-Perry que se asoció con dicha exposición. También se observó una correlación débil con la conducta antisocial ($r = .14$, $p = .03$). En el análisis de regresión, se mostró que la violencia en videojuegos predice la agresión física ($\beta = .23$, $p < .01$),

		no probabilística por conveniencia.	- “Inventario de los Cinco Grandes (BFI-44)” - Cuestionario sociodemográfico	comparaciones de medias (t de Student) para analizar diferencias por sexo.	aunque explicó apenas el 5.2% de la varianza.
6	Psychological distress and aggression among adolescents with internet gaming disorder symptoms. (Malestar psicológico y agresión en adolescentes con síntomas de trastorno por uso de videojuegos en línea.). Deng et al. (2024)	El estudio fue realizado con una muestra final de 9.214 estudiantes de secundaria y preparatoria de diversas regiones de China. La media de edad de los participantes fue de 15,80 años (DE = 1,46). El muestreo fue de tipo no probabilístico, basado en clases seleccionadas.	- Para el estudio diseñaron y utilizaron un cuestionario de autoinforme “Medición de exposición a videojuegos violentos (VGE)”. - “Internet Gaming Disorder Test (IGD-20 test)”. - “Escala K10 de Kessler”. - “Escala de Agresión Impulsiva/Premeditada (IPAS)”	El análisis estadístico fue realizado con SPSS v.23.0. Para analizar diferencias entre grupos, se aplicaron pruebas de chi-cuadrado y análisis de varianza (ANOVA).	El estudio reveló que el 79,42 % de los adolescentes encuestados jugaban videojuegos, y un 1,78 % cumplía con los criterios de un probable trastorno por juegos de Internet (IGD). La prevalencia de IGD fue significativamente mayor en hombres que en mujeres ($\chi^2 = 346,68$, $p < 0,001$). Asimismo, un análisis de regresión lineal múltiple ($R^2 = 0,40$; $F = 925,296$; $p < 0,001$) mostró que los niveles de agresión estaban significativamente asociados con una edad más baja ($\beta = -0,35$, $p < 0,05$), ser hombre ($\beta = 0,858$, $p < 0,001$), mayor distrés psicológico ($\beta = 0,425$, $p < 0,001$), mayor severidad de los síntomas de IGD ($\beta = 0,311$, $p < 0,001$) y mayor exposición a videojuegos violentos ($\beta = 0,059$, $p < 0,001$). Estos resultados respaldan la relación entre malestar psicológico, adicción

					a videojuegos y conductas agresivas en adolescentes.
7	Gender as a Moderator in the Relationship between Violent Video Games Play and Aggressive Behaviour among In-School Adolescents. (El género como moderador en la relación entre el juego de videojuegos violentos y la conducta agresiva en adolescentes escolarizados). Anyaegbunam et al. (2019)	El estudio se llevó a cabo en la Zona Educativa de Onitsha, en el estado de Anambra, Nigeria, con una muestra total de 603 adolescentes escolarizados de segundo grado de secundaria seleccionados a través de un procedimiento de muestreo multietápico.	- “Cuestionario de Contenidos Violentos en Medios de Comunicación (VMCQ)” - “Inventario de Comportamiento Agresivo de Adolescentes Escolarizados (IAABQ)”	Para el procesamiento y análisis de los datos, se utilizó el software SPSS versión 22. Se emplearon gráficos, análisis de correlación parcial y regresión para examinar la relación entre variables. En primer lugar, se aplicó un coeficiente de correlación parcial (r_{pag}), para analizar la fuerza de la relación entre ambas variables. Posteriormente, se realizó un análisis de regresión lineal para evaluar el efecto moderador del género mediante el	Los hallazgos indicaron que el género actuó como un moderador significativo en la relación entre la exposición a contenidos violentos en los medios y la agresión en adolescentes. El análisis de regresión reveló un efecto moderador importante ($R^2 = 0,67$), indicando que el 67 % de la varianza en el comportamiento agresivo se explica por la interacción entre exposición a medios violentos y el género. El análisis de correlación parcial también mostró una alta asociación ($r = 0,82$) entre estas variables moderadas por el género.

				coeficiente de determinación R ² .	
8	Sex Differences in the Association Between Gaming and Serious Violence Among Predominantly African American Youth. (Diferencias según el sexo en la asociación entre los videojuegos y la violencia grave en jóvenes predominantemente afroamericanos). Goldstick et al. (2021)	El estudio se realizó con una muestra de 409 adolescentes entre 14 y 20 años, reclutados en un departamento de emergencias de nivel 1 en Flint, Michigan.	- Para la evaluación de consumo de videojuegos se aplicó un cuestionario. - Para la conducta agresiva, el estudio utilizó una versión modificada de la Conflict Tactics Scale (CTS)n - Incluyeron medidas validadas de severidad del consumo de alcohol mediante el "AUDIT-C". - La frecuencia de uso de cannabis con "ASSIST modificada del NIDA". - Actitudes a favor de la violencia evaluadas con ítems del "Youth	Se realizaron análisis descriptivos para comparar a los participantes que sí y no perpetraron violencia severa. Posteriormente, se aplicaron modelos de regresión logística para estimar odds ratios ajustadas (AOR) que relacionaran la frecuencia de juego con la probabilidad de perpetrar violencia severa en los últimos 2 meses. Los modelos fueron estratificados por sexo y también se probó un modelo combinado con interacción sexo × frecuencia de juego.	Del total, el 31 % de los adolescentes reportó haber perpetrado violencia severa recientemente, incluyendo el 36,6 % de los hombres y el 27,3 % de las mujeres. La frecuencia de juego fue significativamente más alta en hombres ($M = 2,5$ h/día) que en mujeres ($M = 0,8$ h/día; $p < 0.001$). La regresión logística ajustada mostró que la frecuencia de juego fue un factor de riesgo para la violencia solo en mujeres, mientras que en hombres no se encontró relación significativa. En el modelo combinado, la interacción género × frecuencia de juego fue significativa ($p < 0.01$), indicando que el efecto del juego sobre la violencia fue 38 % mayor en mujeres.

				Empowerment Survey”.		
				- Exposición a violencia comunitaria mediante la escala "Things I Have Seen and Heard".		
9	Short-Term Effects of Competitive Video Games on Aggression: An Event-Related Potential Study. (Efectos a corto plazo de los videojuegos competitivos sobre la agresión: un estudio con potenciales eventos relacionados). Sun, Hao y Liu. (2023)	La investigación se realizó con una muestra final de 35 estudiantes chinos que fueron reclutados de una manera aleatoria en Chongqing (19 en el grupo competitivo y 16 en el grupo individual), con edades entre 19 y 21 años. El muestreo fue no probabilístico, con asignación aleatoria a los grupos experimentales.	- Videojuego QQ Speed en dos modos: competitivo y en solitario. - Cuestionario de Evaluación del Juego. - La cognición agresiva fue medida mediante un paradigma de "bola extraña". - Para medir el comportamiento agresivo, se utilizó el “paradigma de la salsa picante”. - También se evaluó la agresión como	Se aplicaron pruebas t de Student de muestras independientes para comparar los modos de juego en variables conductuales y perceptuales. El análisis de amplitud del ERP (P300) se realizó con un ANOVA factorial de medidas repetidas 2x2 (modo de juego × tipo de palabra), analizando efectos principales e interacciones. Posteriormente, se utilizó el modelo de	Los participantes en modo competitivo respondieron más rápido a palabras agresivas ($M = 516.72$ ms) que aquellos en modo individual ($M = 574.62$ ms). En el paradigma de la salsa picante, mostraron mayor agresividad conductual ($M = 2.95$) frente al grupo individual ($M = 1.88$). El análisis ERP mostró que las palabras agresivas generaban mayores amplitudes P300 que las neutras; y que el modo competitivo la incrementaba. La mediación fue significativa: el modo de juego predijo amplitud de P300 ($\beta = 0.81$), esta a su vez predijo comportamiento agresivo ($\beta = 0.39$), y el efecto indirecto fue significativo ($\beta = 0.32$), indicando que la cognición agresiva mediaba un 32%	

			rasgo con el “Cuestionario de Agresión”. - Exposición a videojuegos violentos y competitivos mediante el “Video Game Experience Questionnaire”. - Finalmente, se utilizó un sistema EEG de 64 canales para registrar la actividad cerebral, enfocándose en la amplitud del componente P300.	mediación (Modelo 4 de PROCESS en SPSS).	del efecto del modo de juego sobre la agresión.
10	Efectos de los videojuegos violentos sobre la agresividad en niños y adolescentes. Mena y Guerrero. (2023)	La investigación se llevó a cabo con una muestra conformada por 350 adolescentes entre 12 y 18 años, provenientes de tres centros educativos en España,	- Game-Related Experiences Questionnaire (CERV), un cuestionario diseñado para evaluar experiencias relacionadas con	El análisis de datos fue realizado con SPSS versión 25. Se empleó el Test de Kolmogorov-Smirnov para comprobar la normalidad de los datos.	Se encontraron asociaciones significativas entre la edad y aspectos como jugar por aburrimiento ($p=0.026$), mentir sobre el tiempo de juego ($p=0.016$), molestarse durante el juego ($p=0.020$), necesidad creciente de jugar más tiempo para satisfacción

		seleccionados mediante un muestreo por conveniencia	videojuegos no masivos.	Posteriormente, se utilizaron pruebas estadísticas inferenciales como el chi-cuadrado o test exacto de Fisher para variables categóricas y ANOVA para la comparación de variables cuantitativas.	($p=0.000$), y el dejar de salir con amigos para jugar ($p=0.035$). De acuerdo con los hallazgos del presente estudio los videojuegos no aumentaron el comportamiento agresivo con el tiempo.
11	Does violence in video games impact aggression and empathy? A longitudinal study of Czech adolescents to differentiate within- and between-person effects. (¿La violencia en los videojuegos influye en la agresión y la empatía? Un estudio longitudinal con adolescentes checos para diferenciar efectos intra e interindividuales). Lacko, Machackova y Smahel. (2024)	El estudio longitudinal se basó en una muestra representativa de adolescentes checos. Se recopilaron datos mediante un muestreo por cuotas no probabilístico, en cuatro rondas de evaluación entre junio de 2021 y diciembre de 2022. La muestra final se conformó por 3.010 participantes.	- Cuestionario de Agresión de Buss-Perry en su versión corta (BPAQ-SF)” para medir la agresión. - La empatía se midió con la escala “AMES (Adolescent Measure of Empathy and Sympathy)”, administrando únicamente las subescalas de empatía	El análisis de datos se llevó a cabo en R (v.4.3.1) y verificado en Mplus. Se aplicó el modelo de panel cruzado con intercepción aleatoria (RI-CLPM). También se analizaron los efectos moderadores del género y la edad mediante modelos multigrupo y pruebas de	A nivel interpersonal, se halló una asociación significativa entre mayor exposición a VVG (Violent Video Games) y niveles más altos de agresión verbal ($\beta = 0,12$, $p = 0,004$) y física ($\beta = 0,24$, $p < 0,001$). Los adolescentes que jugaron más videojuegos violentos tendieron a mostrar mayores niveles estables de agresión. Sin embargo, a nivel intrapersonal, los cambios en la exposición a VVG no se asociaron con cambios en agresión o empatía. En cuanto a los efectos de selección, se observó que un aumento en la empatía afectiva en T3 se relacionó con una disminución de la exposición a VVG en T4 ($\beta = -0,12$,

	cognitiva y afectiva.	diferencia de chi-cuadrado.	$p = 0,017$), mientras que un aumento en la agresión física en T3 predijo un aumento en VVG en T4 ($\beta = 0,12$, $p = 0,035$).
-	La exposición a videojuegos violentos (VVG) se evaluó en la clasificación de violencia de “Common Sense Media”		

En base a los resultados, se observa una clara relación entre ambas variables, tomando en cuenta que Zhai et al. (2020) expresan que jóvenes con exposición constante y desmedida a videojuegos son propensos a presentar comportamientos violentos, A su vez, Shao y Wang (2019), Gonçalves de Medeiros et al. (2020) y Deng et al. (2024) explican que parte de esta conexión aumenta al estar en contacto con circunstancias que afectan la estabilidad del adolescente. Lacko et al. (2024) también sostiene que la exposición a este tipo de contenido se relaciona con mayores niveles de agresión en contextos interpersonales, estos hallazgos refuerzan la idea de que los videojuegos violentos pueden actuar como un estímulo que potencia respuestas agresivas en una etapa tan sensible como la adolescencia.

No obstante, algunos estudios indican que esta relación puede ser de baja intensidad o estar mediada por factores individuales. Anyaegbunam et al. (2019) y Goldstick et al. (2021), encontraron diferencias significativas a nivel del género. Kim et al. (2018) y Gulzar y Najam (2022), concluyeron que rasgos como la búsqueda de emociones o la impulsividad toman un gran papel dentro de la conducta agresiva. Finalmente, Sun Hao y Liu (2023), consideran a la cognición como el detonante de estos comportamientos, mientras que, los videojuegos son catalizadores momentáneos.

También se encontraron trabajos en donde no existió conexión entre los videojuegos y la conducta agresiva. Por ejemplo, Przybylski y Weinstein (2019) no encontraron relaciones entre el uso y el tipo de videojuego con los niveles de agresión. En conjunto a esto, Mena y Guerrero (2023), indican que los verdaderos factores asociados con la agresividad son el aburrimiento descartando al tiempo de exposición. Morcillo et al. (2022) y Cicchirillo et al. (2018) también coinciden en que la agresión observada en adolescentes no puede explicarse únicamente por la exposición a videojuegos, sino que depende de variables familiares, culturales y estructurales. Estos hallazgos subrayan la necesidad de considerar el contexto amplio y los perfiles individuales al interpretar esta relación.

La siguiente tabla responde al objetivo de: identificar las dimensiones de agresividad prevalecientes en adolescentes que utilizan videojuegos.

Tabla 6

Dimensiones de la agresividad en adolescentes usuarios de videojuegos

No.	Título/Autores/año	Población o muestra	Instrumentos de evaluación	Proceso estadístico	Resultados principales
1	The Association between Video Game Type and Aggressive Behaviors in Saudi Youth: A Pilot Study. (La asociación entre el tipo de videojuego y las conductas agresivas en jóvenes saudíes: Un estudio piloto). Aleissa et al. (2022)	La población del estudio fue conformada por 485 adolescentes con un rango de edad de 15 a 18 años, encontrados dentro de escuelas públicas y privadas de Riad, Arabia Saudita. La muestra fue seleccionada a través de un muestreo estratificado multietapa, tomando en cuenta cinco zonas geográficas de la ciudad de Riad.	- Aggression Questionnaire de Buss y Perry adaptado al idioma árabe	Para el análisis de datos se utilizó el SPSS 23.0, en donde se utilizaron Pruebas t con corrección de Bonferroni para comparar los puntajes de agresión en base al tipo de videojuego, y el coeficiente de correlación de Pearson para medir si la relación es positiva o negativa.	En referencia a las dimensiones, se mencionó como primera dimensión la agresividad verbal ($r=0.20$), seguido de agresividad física ($r=0.16$), hostilidad ($r=0.13$) y finalizando con ira ($r=0.11$)

2	An exploratory study on association between Internet game contents and aggression in Korean adolescents. (Un estudio exploratorio sobre la asociación entre el contenido de los juegos en línea y la agresión en adolescentes coreanos). Cho et al. (2017)	El estudio incluyó a 1,038 adolescentes coreanos de entre 12 y 14 años, provenientes de dos escuelas secundarias en la provincia de Gangwon. Se excluyeron 104 casos por datos incompletos. La muestra estuvo compuesta por 708 varones y 330 mujeres.	- Aggression Questionnaire (AQ) - Beliefs Supporting Aggression Scale version coreana” - “State-Trait Anger Expression Inventory (STAXI)”.	Los datos fueron analizados mediante MANOVA (Análisis multivariado de varianza), controlando por sexo y estructura familiar. Para determinar diferencias según uso, género y clasificación por edad de los videojuegos, se utilizó MANCOVA. Como el estudio se centró en comparaciones de medias multivariadas, se hizo uso del Lambda de Wilks.	Las puntuaciones arrojadas por video jugadores dentro de las dimensiones de agresión física ($F=11.93$, $p<.01$), hostilidad ($F=4.97$, $p<.05$) y enojo ($F=3.99$, $p<.05$) son mayores respecto a los que no realizan dicha actividad.
3	Adolescent aggression and violent video games: The role of moral disengagement and parental rearing patterns. (Agresión en adolescents y videojuegos violentos: El	La muestra fue de 630 adolescentes con edades de 12 a 20 años, de los cuales 408 eran hombres y 222	- Video Game Questionnaire (VGQ) para medir la frecuencia de	Se utilizó el SPSS versión 25 como parte del análisis de datos, con la prueba de un solo factor de Harman	Las dimensiones de la agresividad más presentes en los adolescentes relacionados a la exposición a videojuegos dentro del estudio fueron la hostilidad ($\beta=0,13$), ira ($\beta=0,11$) y agresión física ($\beta=0,10$),

	papel del distanciamiento moral y los estilos de crianza parental). Li, Du y Gao. (2020)	mujeres, provenientes de 3 colegios ubicados en Guangdong y Chongqing, China.	-	uso del videojuego, Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ, the Chinese version), para medir la agresividad en base a 4 dimensiones.	para verificar el sesgo del método común, además se utilizó Pearson para la correlación.	concluyendo con una relación más débil a la agresión verbal ($\beta=0,08$).
4	How to Be Aggressive from Virtual to Reality? Revisited the Violent Video Games. (¿Cómo ser agresivo de lo virtual a la realidad? Una revisión de los videojuegos violentos). Zhao et al. (2021)	La muestra objetivo del estudio fueron 2095 niños y adolescentes chinos con un rango de edad de 8 a 14 años, y sus madres. Los niños fueron escogidos de siete escuelas públicas en tres ciudades ubicadas al noroeste de China.	- - - -	Video Game Questionnaire (VGQ) Strate-Trait Anger Expression Inventory-2 (STAXI-2) Cognitive Impulsivity Scale Reactive-Proactive Aggression Questionnaire	Dentro del proceso estadístico se utilizó el SPSS 25.0 para el análisis descriptivo y correlación, a través del coeficiente de correlación de Pearson para determinar la presencia de relación entre variables	Se encontró que el uso de videojuegos violentos mantiene relación con la agresión reactiva ($r=0,16$), y en menor medida con agresión proactiva ($r=0,12$).
5	Relación entre el uso de videojuegos durante la pandemia de covid-19 y la	Participaron 216 adolescentes con edades oscilantes	-	Cuestionario de datos de identificación	Para el análisis de datos se optó por el programa	El estudio identificó que las mujeres mantienen puntuaciones altas en agresión reactiva con una mediana de

	conducta agresiva en adolescentes que regresan a clases presenciales después del periodo de confinamiento. Márquez et al. (2023)	entre los 12 y 15 años, dentro de la muestra se contó con 118 mujeres y 98 hombres, todos ellos eran estudiantes dentro de una escuela secundaria pública perteneciente a Colima, México.	-	Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva (RPQ)	SPSS versión 25, utilizando la correlación de Spearman y la U-Mann-Whitney.	1.7, en cambio, los hombres mantuvieron una mediana de 1.4. Mientras que la agresividad proactiva se encuentra en menor medida en ambos sexos manteniendo una mediana en ambos casos de 1.0.
6	Aggression among College and School Students Who Play Violent Video Games. (Agresión entre estudiantes universitarios y escolares que juegan videojuegos violentos). Ghafoor, Gulzar y Najam. (2015)	La muestra consistió en 100 estudiantes varones (Edad: 15-20 años) obtenidos mediante la técnica de muestreo intencional no probabilístico de colegios privados de Lahore, Pakistán.	-	Hoja Demográfica, que recopiló información sobre el juego y tipo de videojuego - Cuestionario de Agresión de Buss y Perry.	Los datos fueron analizados con el software SPSS. Se aplicó un ANOVA de dos vías para analizar los efectos principales de dos variables independientes sobre las puntuaciones en agresión. Además, se evaluó la interacción entre ambas variables independientes.	No se encontraron efectos significativos de la intensidad de violencia ni de la duración del juego en la agresión total ($F = 1.17, p = .18$; $F = 1.44, p = .23$) ni en su interacción ($F = 1.44, p = .20$). Tampoco hubo efectos en la agresión física ($F = .21, p = .81$; $F = .63, p = .59$). Para la agresión verbal, la intensidad mostró una tendencia cercana a la significancia ($F = 2.68, p = .08$).

7	Does violence in video games impact aggression and empathy? A longitudinal study of Czech adolescents to differentiate within- and between-person effects. (¿La violencia en los videojuegos influye en la agresión y la empatía? Un estudio longitudinal con adolescentes checos para diferenciar efectos intra e interindividuales). Lacko, Machackova y Smahel. (2024)	El estudio longitudinal se basó en una muestra representativa de adolescentes checos. Se recopilaron datos mediante un muestreo por cuotas no probabilístico, en cuatro rondas de evaluación entre junio de 2021 y diciembre de 2022. La muestra final quedó conformada por 3.010 participantes.	- Cuestionario de Agresión de Buss-Perry en su versión corta (BPAQ-SF)” para medir la agresión. - La empatía se midió con la escala “AMES (Adolescent Measure of Empathy and Sympathy)”, administrando únicamente las subescalas de empatía cognitiva y afectiva. - La exposición a videojuegos violentos (VVG) se evaluó en la clasificación de violencia de “Common Sense Media”	El análisis de datos se llevó a cabo en R (v.4.3.1) y verificado en Mplus. Se aplicó el modelo de panel cruzado con intercepción aleatoria (RI-CLPM). También se analizaron los efectos moderadores del género y la edad mediante modelos multigrupo y pruebas de diferencia de chi-cuadrado.	Existen mayores niveles de agresión física ($r= 0,24$) dentro de los usuarios de videojuegos, mientras que dentro de la agresión verbal se indica una menor correlación ($r= 0,12$). Indicando que los adolescentes con mayores niveles de agresividad están inmersos dentro del consumo de videojuegos de contenido violento.
---	---	--	--	---	--

Los hallazgos indicaron que los adolescentes usuarios de videojuegos mantienen mayores conductas agresivas de agresión física, hostilidad e ira, seguidos de agresión verbal y agresión reactiva. Por ejemplo, en el estudio de Aleissa et al. (2022) se reveló a la agresión verbal como la dimensión más elevada seguido de la agresión física, y poniendo como últimas dimensiones a la hostilidad e ira, mientras Ghafoor et al. (2015) encontró que la dimensión con tendencia a la significancia es la de agresión verbal, mientras que las otras no resaltan como efecto dentro de la población. Otras investigaciones como la de Li et al., (2017) indican que la agresividad en jugadores mantiene mayor asociación con la hostilidad e ira, dejando al último la agresión verbal. Sin embargo, la agresión física mantiene números constantes en varios estudios, como en el de Cho et al., (2021) que reporta puntuaciones altas en agresión física y hostilidad en usuarios de videojuegos. Complementando a esto, el estudio de Lacko et al., (2018) respalda esta tendencia, obteniendo puntuaciones altas dentro de esta dimensión sugiriendo que personas que utilizan videojuegos violentos mantienen conductas de agresividad inclinadas hacia el contacto y no al uso de palabras, esta variabilidad puede explicarse por la influencia de factores personas y culturales al igual que la utilización de adaptaciones del test de Buss y Perry según la población objetivo.

De igual forma en estudios como el de Zhao et al. (2021) y Marquéz et al. (2023), se establece que, dentro de las dimensiones de agresión reactiva y proactiva, la primera mantiene mayor prevalencia en los jugadores, puesto que, videojuegos de contenido violento en adolescentes inducen a la activación de respuestas impulsivas ante provocaciones lo que conlleva a una acción agresiva, es decir, se asociaría con la dimensión de ira y agresión física/verbal, dependiendo de la reacción impulsiva del sujeto

Es importante reconocer que el siguiente resulta completo y abarca adecuadamente sus objetivos, sin embargo, durante su elaboración, los autores se encontraron con limitaciones que restringieron los resultados. Comenzando por la diversidad en trabajos respecto a los conceptos tomados sobre la agresividad y su forma de medirla, puesto que, no todos los artículos incluidos abordan de forma diferenciada las dimensiones específicas, y muchos se limitan a evaluaciones

globales o generales de agresividad, esta falta de consistencia conceptual puede llevar a interpretaciones reduccionistas o a comparaciones imprecisas entre estudios, dificultando así la construcción de conclusiones sólidas y comparables.

Además, algunos trabajos adaptan escalas originalmente validadas en otros contextos culturales o lingüísticos, lo cual, si bien es necesario para la adecuación contextual, puede afectar la validez y confiabilidad de los instrumentos utilizados, al igual que adaptaciones parciales, el uso de versiones abreviadas o la modificación de ítems para públicos específicos pueden introducir sesgos o afectar la sensibilidad de las mediciones.

Agregado a esto, se encontró que no todos los estudios indagan exclusivamente sobre la relación entre uso de videojuegos y agresividad, algunos lo realizan en segundo plano y dan hincapié a variables como consecuencias cognitivas y emocionales, o factores relacionales con el trastorno por uso de videojuegos, afectando la base de datos del escrito. Finalmente, la temporalidad de ciertos artículos, si bien cumplen con lo plantado en los criterios de inclusión, exploran una época diferente de la era tecnológica y puede encontrarse poca similitud entre los resultados y tendencias.

Al hablar de adolescentes, es necesario considerar la esfera familiar por su importancia en la capacidad del sujeto para desarrollarse a nivel emocional y racional, y brindar un entendimiento sobre si la crianza junto al contexto en el que se está criando toman significancia para la presencia de la agresividad, por lo que, es sugerible tomar en cuenta las mismas en futuras investigaciones con el fin de asegurar una relación entre variables.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Se concluye que la evidencia científica actual respalda mayoritariamente una asociación positiva entre ambas variables, los estudios revisados coinciden en señalar que los adolescentes expuestos con frecuencia a videojuegos de contenido violento tienden a manifestar mayores niveles de agresividad, aunque esta no siempre se expresa de forma uniforme o en todas las dimensiones del comportamiento. Se debe reconocer que los jóvenes se encuentran en un proceso de cambios y maduración donde deben ir aprendiendo a manejar emociones y establecer una postura firme sobre creencias y pensamientos, por lo que, la exposición a este tipo de entretenimiento puede afectar en mayor medida. Según esto, no se puede relacionar únicamente al uso de videojuegos la presencia de estas conductas, debe abarcarse como una problemática en donde influye el contexto en el que se genera, y las herramientas de afrontamiento con las que se cuentan. Este enfoque multicausal y ecológico permite comprender por qué algunos adolescentes desarrollan comportamientos agresivos ante la exposición a videojuegos violentos, mientras que otros no lo hacen.
- Por otro lado, la agresividad en adolescentes usuarios de videojuegos no mantiene una presentación única y homogénea, esta se expresa en base a sus distintas dimensiones, en donde la agresión física es la más frecuente dentro de los estudios, seguido de la hostilidad e ira, sin embargo, la variabilidad de datos manifiesta que existen variables no contempladas en el estudio que influyen en la conducta agresiva, como el contexto, el tipo de videojuegos o características personales de los sujetos. A su vez, algunos estudios contemplan que la agresividad encontrada suele mantenerse como una conducta impulsiva e impulsada por la ira que conlleva a una agresión física.

Recomendaciones

- Se considera fundamental que centros de investigación como universidades abran futuros estudios sobre la relación entre el uso de videojuegos violentos y las conductas agresivas en adolescentes, e incorporen como variables al contexto familiar y el rol de los padres o cuidadores, asimismo, la presencia, implicación y estilo de crianza parental que también actúan como un factor modulador esencial frente a las influencias externas, como los contenidos mediáticos.
- Se debe reconocer que toda práctica que excede el uso moderado y se transforma en una forma de adicción, como el trastorno por uso de videojuegos, puede generar repercusiones directas e indirectas no solo en el individuo que la experimenta, sino también en su entorno inmediato, especialmente en el ámbito familiar. Por ello, resulta pertinente que psicólogos investigadores, contemplen las dinámicas parentales, estilos educativos, niveles de comunicación y cohesión familiar. Al incorporar esta perspectiva sistémica y contextual, se permitirá comprender el fenómeno de una manera completa, favoreciendo el diseño de estrategias preventivas y psicoeducativas más eficaces.
- Por último, es recomendable que futuros investigadores desarrollen un instrumento de evaluación capaz de abarcar una perspectiva holística de la agresividad en donde se consideren variables personales, sociales y culturales que permitan comprender en mayor medida el origen de la expresión agresiva y su relación con los videojuegos y el tipo de conductas adaptadas.

BIBLIOGRAFÍA

- Anderson, C., y Bushman, B. (2018). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 69, 27–51. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-122216-011551>
- Aryan, A. (2017). Violencia y agresividad en la adolescencia. *Notas sobre metapsicología y psicopatología de la violencia. Psicoanálisis*, 39(1), 29-43. <http://www.psicoanalisisapdeba.org/wp-content/uploads/2017/08/DossierAryan.pdf>
- Boer, S., Olivier, B., Veening, J., y Koolhaas, J. (2015). The neurobiology of offensive aggression: Revealing a modular view. *Physiology & Behavior*, 146, 111–127. <https://doi.org/10.1016/j.physbeh.2015.04.040>
- De Sanctis, F., Distéfano, M., y Mongelo, M. (2017). Efectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos. *Acta psiquiátrica y psicológica de América latina*, 63(2), 115-131. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/6180/4/efectos-positivosnegativos-psicologia.pdf>
- Doré, B., Rodrik, O., Boccagno, C., Hubbard, A., Weber, J., Stanley, B., Oquendo, M. A., Miller, J., Sublette, M., Mann, J., y Ochsner, K. (2018). Negative autobiographical memory in depression reflects elevated amygdala-hippocampal reactivity and hippocampally-associated emotion regulation. *Biological Psychiatry: Cognitive Neuroscience and Neuroimaging*, 3(6), 540–547. <https://doi.org/10.1016/j.bpsc.2018.01.002>
- Düll, L., Müller, A. y Steins, S. (2024). Negative Consequences Experienced by Individuals with Gaming Disorder Symptoms: A Systematic Review of Available Longitudinal Studies. *Curr Addict Rep* 11, 528–550. <https://doi.org/10.1007/s40429-024-00554-2>
- Etchells, P., Gage, S., Rutherford, A., y Munafò, M. (2016). Prospective Investigation of

- Video Game Use in Children and Subsequent Conduct Disorder and Depression Using Data from the Avon Longitudinal Study of Parents and Children. *PLOS ONE*, 11(1), e0147732. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0147732>
- Junco-Guerrero, M., Ruiz-Fernández, A., y Cantón-Cortés, D. (2024). Video games, violence justification and child-to-parent violence. *Journal of Child and Family Studies*, 33(10), 3154–3164. <https://doi.org/10.1007/s10826-024-02864-5>
- Gaete, V. (2015). Desarrollo psicosocial del adolescente. *Revista chilena de pediatría*, 86(6), 436-443. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rcp/v86n6/art10.pdf>
- Gallagher, J., y Ashford, J. B. (2016). Buss–Perry Aggression Questionnaire: Testing alternative measurement models with assaultive misdemeanor offenders. *Criminal Justice and Behavior*, 43(11), 1639–1652. <https://doi.org/10.1177/0093854816643986>
- García, J., Vicent, M., Ingles, C., Gonzálvez, C., y Sanmartín, R. (2017). Relación entre el perfeccionismo socialmente prescrito y la conducta agresiva durante la infancia tardía. *European Journal of Education and Psychology*, 10(1), 15-22. <https://doi.org/10.1016/j.ejeps.2016.10.003>
- Gonzálvez, M. T., Espada, J. P., & Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185. <https://doi.org/10.20882/adicciones.745>
- Gómez, R., Megías, A., Gutiérrez, M., Cabello, R., y Fernández, P. (2021). Análisis de los factores personales que predicen el comportamiento agresivo. *Revista Internacional de Psicología Clínica y de la Salud*, 13(1), 45–60. <https://hdl.handle.net/10630/22503>
- Gutiérrez, J., y Portillo, C. (2016). Personalidad y conducta agresiva en jóvenes salvadoreños. *Entorno*, (62), 7–18. <https://doi.org/10.5377/entorno.v0i62.6081>
- Halbrook, Y., O'Donnell, A. y Msetfi, R. (2019). When and how video games can be good:

- A review of the positive effects of video games on well-being. *Perspectives on Psychological Science*, 14(6), 1096-1104.
<https://doi.org/10.1177/1745691619863807>
- Hidalgo, D., y Abal, F. (2023). Trastorno de Juego por Internet: revisión sistemática de instrumentos iberoamericanos. *Revista ConCiencia EPG*, 8(1), 94-114.
<https://doi.org/10.32654/revistaconcienciaepg>
- Howell, K., Miller, L., y Schaefer, L. (2016). Child maltreatment and aggression: The role of trauma symptoms and emotion dysregulation. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 25(6), 651-668.
<https://doi.org/10.1080/10926771.2016.1153554>
- Lemos, M., y Espinosa, P. (2015). Agresión en adolescentes y su relación con cogniciones, emociones y videojuegos violentos. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, 060-064. 10.17979/reipe.2015.0.02.550
- Manchia, M., Carpiello, B., Valtorta, F., y Comai, S. (2017). Serotonin dysfunction, aggressive behavior, and mental illness: exploring the link using a dimensional approach. *ACS Chemical Neuroscience*, 8(5), 961-972.
<https://pubs.acs.org/doi/abs/10.1021/acscchemneuro.6b00427>
- Marco, C., y Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia psicológica*, 35(1), 57-69.
<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082017000100006>
- Marengo, L., Nuñez, L., Coutinho, T., Leite, G., y Rivero, T. (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Neuropsicología Latinoamericana*, 7(3).
https://neuropsicolatina.org/index.php/Neuropsicologia_Latinoamericana/article/view/266

- Martínez Pacheco, A. (2016). La violencia. Conceptualización y elementos para su estudio. *Política y cultura*, (46), 7-31. <https://www.scielo.org.mx/pdf/polcul/n46/0188-7742-polcul-46-00007.pdf>
- Matalí, J. (2016). Las alteraciones del comportamiento agresivo y su prevención en educandos primarios con nivel de inclusión. *Revista Científica Olimpia*, 13(41), 1–10. <https://www.redalyc.org/journal/5891/589162002001/html/>
- Mejías, L. (2021). Clasificaciones de videojuegos: una propuesta práctica para estudios empíricos. *Tradumàtica*, (19), 0022-46. 10.5565/rev/tradumatica.242
- Núñez, E., Sanz, Y., y Ravina, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista electrónica EDUCARE*, 24(2), 240-257. <http://dx.doi.org/10.15359/ree.24-2.12>
- Ortega, J., y Alcázar, M. (2016). Neurobiología de la agresión y la violencia. *Anuario de Psicología Jurídica*, 26(1), 3–12. <https://doi.org/10.1016/j.apj.2016.03.001>
- Prescott, A., Sargent, J., y Hull, J. (2018). Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 115(40), 9882–9888. <https://doi.org/10.1073/pnas.1611617114>
- Rivera, E., y Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *Ride. Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 8(16), 267-288. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>
- Rodríguez, M., y García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2), 557-591. <https://revistas.um.es/eglobal/article/download/438641/303081>
- Roque, D., Álvarez, M., Gastelo, K., y Ramírez, C. (2022). Adicción a redes sociales y agresión en los adolescentes de la provincia de San Martín. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 15(1), 60–69. <https://doi.org/10.17162/rccs.v15i1.1756>

- Santana, C., Suárez, P., Alvarez, A., y López, Y. (2021). Los videojuegos violentos un vicio dañino para los niños y su impacto en el aprendizaje cognitivo. *593 Digital Publisher CEIT*, 6(6), 535-548. <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.6-1.934>
- Sijtsema, J., y Lindenberg, S. (2018). La influencia de los pares en el desarrollo de la conducta antisocial adolescente: avances en los estudios de redes sociales dinámicas. *Developmental Review*, 49, 25-41. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2018.08.002>
- Sotés, J., y Mesa, Y. (2022). Adicción a los videojuegos: necesidad de abordar su prevención, diagnóstico y tratamiento. *Acta Médica del Centro*, 16(3), 577-579. <http://scielo.sld.cu/pdf/amdc/v16n3/2709-7927-amdc-16-03-577.pdf>
- Tremblay, R. E. (2018). Developmental origins of physical aggression in humans. *Advances in Genetics*, 63, 1–22. [https://doi.org/10.1016/S0065-2660\(05\)63001-2](https://doi.org/10.1016/S0065-2660(05)63001-2)
- UNICEF. (2020). ¿Qué es la adolescencia? UNICEF. <https://www.unicef.org/uruguay/crianza/adolescencia/que-es-la-adolescencia>
- Vaamonde, A., Toribio, M., Molero, B., y Suárez, A. (2018). Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 3(2), 1-14. <https://doi.org/105093/rpadef2018a15>
- Zavaleta, R. (2022). Psicobiología de la agresión y la violencia. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(7), 160-183. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/42>

ANEXOS

Anexo 1

Base de datos de la extracción de artículos

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
1	WOS																			
2	Total: 27																			
3	DATA: 14/8/2025																			
4	"VIDEO GAMES" AND "AGGRESSIVE BEHAVIORS"																			
5	REFERIDO POR IDIOMAS (INGLÉS, ESPAÑOL, FRANCÉS, PORTUGUÉS) TIPO DE DOCUMENTOS: ARTÍCULOS																			
6	PERIODO DE 2015-2025																			
7	SCOPUS																			
8	Total: 55																			
9	DATA: 14/8/2025																			
10	"VIDEO GAMES" AND "AGGRESSIVE BEHAVIORS"																			
11	REFERIDO POR IDIOMAS (INGLÉS, ESPAÑOL, FRANCÉS, PORTUGUÉS) TIPO DE DOCUMENTOS: ARTÍCULOS																			
12	PERIODO DE 2015-2025																			
13	PUBMED																			
14	Total: 10																			
15	DATA: 14/8/2025																			
16	"VIDEO GAMES" AND "AGGRESSIVE BEHAVIORS"																			
17	REFERIDO POR IDIOMAS (INGLÉS, ESPAÑOL, FRANCÉS, PORTUGUÉS) TIPO DE DOCUMENTOS: ARTÍCULOS																			
18	PERIODO DE 2015-2025																			
19	PROQUEST																			
20	Total: 40																			
21	DATA: 14/8/2025																			
22	"VIDEO GAMES" AND "AGGRESSIVE BEHAVIORS"																			
23	REFERIDO POR IDIOMAS (INGLÉS, ESPAÑOL, FRANCÉS, PORTUGUÉS) TIPO DE DOCUMENTOS: ARTÍCULOS																			
24	PERIODO DE 2015-2025																			
25	DUPLICATES																			
26	Total: 20																			
27	DATA: 14/8/2025																			
28	"USO DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD"																			
29	REFERIDO POR IDIOMAS (INGLÉS, ESPAÑOL, PORTUGUÉS) TIPO DE DOCUMENTOS: ARTÍCULOS																			
30																				

Anexo 2

Eliminación de documentos duplicados

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
1	The Relationship Between Cognitive Resource Consumption During Gameplay and Postgame Aggressive Behaviors: Between-Subjects Experiment																	
2	Impact of violent video games on the social behaviors of adolescents: The mediating role of emotional competence																	
3	Effects of prosocial cartoon models on aggressive cognitions and aggressive behaviors																	
4	How to Be Aggressive from Virtual to Reality? Revisited the Violent Video Games Exposure, Aggression Association and the Mediating Mechanisms																	
5	Aggressive Video Games Are Not a Risk Factor for Mental Health Problems in Youth: A Longitudinal Study																	
6	The Association between Video Game Type and Aggressive Behaviors in Saudi Youth: A Pilot Study																	
7	Violent Video Games and Reciprocity: The Attenuating Effects of Perceived Social Support and Social Stigma																	
8	No mercy for victims: Exploring the link between dark personality and aggression																	
9	Digital poison? Three studies examining the influence of violent video games on aggression																	
10	An exploratory study on association between Internet game addiction and aggression																	
11	The effect of competitive context in nonviolent video games on aggression																	
12	Who Are the Cyka Blyat? How Empathy, Impulsivity, and Motive Moderates the Relationship between Violent Video Game Use and Aggression																	
13	Effect of 45-Day 6" Head-Down Bed Rest on Cooperation and Aggression																	
14	Rage in Video Gaming: Characteristics of Loss of Control Among Gamers: A Qualitative Study																	
15	Violent video game exposure and bullying perpetration among Chinese adolescents: The moderating role of belief in a just world																	
16	Video games and guns in adolescents: Tests of a bipartite theory																	
17	Media Violence and Other Aggression Risk Factors in Seven Nations																	
18	VIOLENCE-RELATED CONTENT IN VIDEO GAME MAY LEAD TO FUNCTIONAL CONNECTIVITY CHANGES IN BRAIN NETWORKS AS REVEALED BY fMRI-ICA IN YOUNG MEN																	
19	Considering gender differences in the study and treatment of internet gaming disorder																	
20	The effect of playing e-sports games on young people's desire to engage in physical activity: Mediating effects of social presence perception and virtual sports experience																	
21	Further Tests of the Media Violence-Aggression Link: Replication and Extension of the 7 Nations Project With Multiple Latino Samples																	
22	Exposure to Violence and Children's Desensitization Attitudes in Lebanon																	
23	Random Acts of Kindness: Evaluating the Potential of a Smartphone Intervention to Impact Adolescents' Empathy, Prosocial Behavior, and Aggression																	
24	Cyberbullying on Online Gaming Platforms for Children and Youth																	
25	The link between exposure to violent media, normative beliefs about aggression, self-control, and aggression: A comparison of traditional and cyberbullying																	
26	Aggression in online gaming: the role of online disinhibition, social dominance orientation, moral disengagement and gender traits among Chinese university students																	
27	Individual differences in vagal regulation are related to testosterone responses to observed violence																	
28	Hands up! Atypical defensive reactions in heavy players of violent video games when exposed to gun-attack pictures																	