



FACULTAD DE PSICOLOGÍA

COMPETITIVIDAD COMO MEDIADORA ENTRE EL USO DE VIDEOJUEGOS
VIOLENTOS Y LA CONDUCTA AGRESIVA EN JUGADORES PERUANOS, 2023

Línea de investigación:

Psicología de los procesos básicos y psicología educativa

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Psicología con
mención en Psicología Clínica

Autora:

Silva Trujillo, Raysa Tany

Asesora:

Henostroza Mota, Carmela Reynalda

ORCID: 0000-0003-3762-3247

Jurado:

Díaz Hamada, Luis Alberto

Córdova Gonzáles, Luis Alberto

Mayorga Falcon, Luz Elizabeth

Lima - Perú

2024

COMPETITIVIDAD COMO MEDIADORA ENTRE EL USO DE VIDEOJUEGOS VIOLENTOS Y LA CONDUCTA AGRESIVA EN JUGADORES PERUANOS, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
3	repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	doi.org Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
6	ddd.uab.cat Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Nacional Federico Villarreal Trabajo del estudiante	1%
8	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	1%



Universidad Nacional
Federico Villarreal

VRIN | VICERRECTORADO
DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

COMPETITIVIDAD COMO MEDIADORA ENTRE EL USO DE VIDEOJUEGOS
VIOLENTOS Y LA CONDUCTA AGRESIVA EN JUGADORES PERUANOS, 2023

Línea de investigación:

Psicología de los procesos básicos y psicología educativa

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Psicología con mención en psicología
clínica

Autora:

Silva Trujillo, Raysa Tany

Asesora:

Henostroza Mota, Carmela Reynalda

ORCID: 0000-0003-3762-3247

Jurado:

Díaz Hamada, Luis Alberto

Córdova Gonzáles, Luis Alberto

Mayorga Falcon, Luz Elizabeth

Lima – Perú

2024

Dedicatoria

A mi mamá, por decirle a mi hermano *gamer* que los videojuegos violentos te vuelven agresivo y a mi hermano *gamer*, por negarlo. Discutan más seguido que me inspiran, aunque me temo que todavía, no sé quién de ustedes ganó.

Agradecimientos

A mi mamá, que cuando niños, su esfuerzo parecía un hábito, más de sus lágrimas nunca nos enteramos.

A mis hermanos, por saber estar sin ser intrusos y por quererme como soy.

A la Mela, quien contaba sus céntimos para que hiciera mis trabajos.

Espero que, en el cielo, haya un Disneyland para ti.

A mis hermanos de experiencias, pues en ellos, siempre habrá un hogar para mí.

A mi asesora, Mg, Carmela Henostroza, por su actitud dispuesta.

Índice

Resumen.....	ix
Abstract.....	x
I.INTRODUCCIÓN.....	11
1.1. Descripción y formulación del problema.....	12
1.2. Antecedentes	15
1.3. Objetivos	27
1.4. Justificación.....	27
1.5. Hipótesis.....	28
II.MARCO TEÓRICO.....	30
2.1. Bases teóricas sobre el tema de investigación.....	30
III.MÉTODO	52
3.1. Tipo de investigación	52
3.2. Ámbito temporal y espacial.....	52
3.3. Variables.....	53
3.4. Población y muestra	55
3.5. Instrumentos	56
3.6. Procedimientos	66
3.7. Análisis de datos.....	67
IV.RESULTADOS	68
4.1. Relación entre las variables de estudio	68

V.DISCUSIÓN DE RESULTADOS	75
VI.CONCLUSIONES	81
VII.RECOMENDACIONES	82
VIII.REFERENCIAS.....	83
IX.ANEXOS	99

Lista de tablas

Tabla 1 Factores del GAM.....	45
Tabla 2 Operacionalización de competitividad.....	53
Tabla 3 Operacionalización del uso de videojuegos.....	54
Tabla 4 Operacionalización de conducta agresiva.....	54
Tabla 5 Descripción de la muestra.....	56
Tabla 6 Prueba de KMO y la esfericidad de Bartlett de Competitividad-10.....	58
Tabla 7 Comunalidades de Competitividad-10.....	59
Tabla 8 Varianza total explicada de Competitividad-10.....	60
Tabla 9 Matriz de componentes rotados de Competitividad-10.....	61
Tabla 10 Confiabilidad de Competitividad-10.....	62
Tabla 11 Baremo del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry.....	63
Tabla 12 Carga de los factores del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry.....	65
Tabla 13 Análisis factorial confirmatorio del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry.....	66
Tabla 14 Confiabilidad del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry.....	66
Tabla 15 Prueba de normalidad.....	68
Tabla 16 Distribución de datos según variable.....	69
Tabla 17 Análisis de la mediación de la competitividad entre el uso de videojuegos violentos y la agresividad física.....	70
Tabla 18 Análisis de la mediación de la competitividad entre el uso de videojuegos violentos y la agresividad verbal.....	71
Tabla 19 Análisis de la mediación de la competitividad entre el uso de videojuegos violentos y la ira.....	72
Tabla 20 Análisis de la mediación de la competitividad entre el uso de videojuegos violentos y la hostilidad.....	73

Tabla 21 Análisis de la mediación de la competitividad en el uso de videojuegos violentos sobre la conducta agresiva	74
--	----

Lista de figuras

Figura 1 Modelo de Agresión General	47
Figura 2 Modelo Catalizador	49
Figura 3 Gráfico de sedimentación de Competitividad-10.....	60

Resumen

Objetivo: Determinar la mediación de la competitividad en el efecto del uso de los videojuegos violentos sobre la conducta agresiva de jugadores peruanos, 2023. **Método:** El estudio fue explicativo, no experimental y transversal. La muestra estuvo conformada por 160 jugadores y se aplicaron tres instrumentos: Ficha del Uso de Videojuegos Violentos de propia elaboración, la Escala Competitividad-10 (EC-10; Remor, 2007) y el Cuestionario de Agresión (AQ; Buss & Perry, 1992; adaptado por Matalinares et al., 2012). **Resultados:** El uso semanal de videojuegos violentos tuvo un efecto significativo en la competitividad ($a = 0.21, p = 0.0016$); sin embargo, el efecto directo de las horas de juego en la conducta agresiva no fue significativo ($c' = 0.21, p = 0.0865$). Además, se halló un efecto indirecto y significativo a través de la competitividad ($ab = -0.10, LLCI = -0.1814, ULCI = -0.0368$). Por otro lado, tanto las variables sociodemográficas (sexo y edad) como el tipo de juego no ejercieron efecto alguno. **Conclusiones:** El uso de videojuegos violentos influyó en una mayor competitividad y, al mismo tiempo, una mayor competitividad redujo la conducta agresiva. Por tanto, la competitividad actúa como variable mediadora.

Palabras clave: competitividad, conducta agresiva, jóvenes, videojuegos violentos

Abstract

Objective: Determine the mediation of competitiveness in the effect of the use of violent video games on the aggressive behavior of Peruvian players, 2023. **Method:** The study was explanatory, non-experimental and cross-sectional. The sample consisted of 160 players and three instruments were applied: Violent Video Game Use Form, the Competitiveness Scale-10 (CS-10; Remor, 2007) and the Aggression Questionnaire (AQ; Buss & Perry, 1992; adapted by Matalinares et al., 2012). **Results:** Weekly use of violent video games had a significant effect on competitiveness ($a = 0.21, p = 0.0016$); however, the direct effect of hours of play on aggressive behavior was not significant ($c' = 0.21, p = 0.0865$). In addition, an indirect and significant effect was found through competitiveness ($ab = -0.10, LLCI = -0.1814, ULCI = -0.0368$). On the other hand, both sociodemographic variables (sex and age) and type of game exerted no effect. **Conclusions:** The use of violent video games influenced greater competitiveness and, at the same time, greater competitiveness reduces aggressive behavior. Therefore, competitiveness acts as a mediating variable.

Keywords: aggressive behavior, competitiveness, violent video games, youth

I. INTRODUCCIÓN

El propósito del estudio surgió a partir del presunto impacto de los videojuegos violentos en el comportamiento agresivo; considerando la participación de la competitividad en esta controvertida asociación. En ese sentido, este escenario acarrea muchas interrogantes, contribuyendo con un debate y preocupación vigentes tanto en la comunidad científica como en la sociedad en general. Por tanto, se buscó determinar si la competitividad media la relación entre el uso de los videojuegos violentos y la conducta agresiva de los jugadores peruanos, 2023.

Así, se elaboró un trabajo de investigación que tuvo una estructura compuesta por diferentes secciones. El primer apartado concierne a una descripción de la realidad problemática tanto a nivel internacional como nacional con respecto a los jugadores de videojuegos violentos; pudiendo brindar un acercamiento a los cuestionamientos legítimos que circundan su uso. De este modo, se derivó en el problema y los objetivos de investigación. Asimismo, se exponen los estudios que se han desarrollado en torno a la temática, englobando aquellos de procedencia internacional y nacional. También se encuentran en esta sección, la justificación y las hipótesis enunciadas.

Luego, el segundo apartado contiene el marco teórico, donde se hace mención a las variables de estudio, sus fundamentos teóricos y su contextualización en la población considerada. Más adelante, el tercer apartado se centra en los aspectos relativos al método, comprendiendo el tipo de investigación; así como también otros detalles tales como el ámbito en que se realiza, la operacionalización de las variables, la población y muestra, los instrumentos administrados, el procedimiento contemplado y el análisis estadístico de datos que corresponde.

Posteriormente, el cuarto apartado se focaliza en los resultados obtenidos de conformidad con los objetivos propuestos. Estos hallazgos son distribuidos en tablas y están acompañados de su consiguiente interpretación. Luego, en el quinto apartado se encuentra la discusión de los resultados alcanzados; es decir, estos son contrastados con aquellos que se informan en investigaciones precedentes. Así, se pretende ofrecer una perspectiva explicativa para la congruencia o divergencia de resultados.

Finalmente, se localizan los apartados de conclusiones, con los enunciados que resumen los hallazgos más relevantes; recomendaciones, que alude a las sugerencias a partir de las limitaciones percibidas. Asimismo, las referencias y los anexos, que comprenden información importante que puede ser consultada.

1.1. Descripción y formulación del problema

A nivel mundial, las nuevas tecnologías han revolucionado nuestra vida cotidiana ya que su impacto no únicamente ha comprometido el sector económico; sino también los medios de información y la dinámica social. De este modo, para los ciudadanos ahora constituye una herramienta imprescindible y casi omnipresente; aunque, particularmente en los jóvenes, es notorio su interés por los videojuegos. Así, en el año 2022, se calculó la existencia de 3 200 millones de jugadores; concentrándose en la región de Asia-Pacífico (54%); sin embargo, se destaca la participación de América Latina y Oriente Medio como impulsores del crecimiento de usuarios, el cual se valora en un 21.9% respecto al año anterior y que se explica, parcialmente, por la pandemia. Tal situación conllevó la búsqueda de alternativas de entretenimiento y la diversificación del acceso a través de consolas, aplicativos móviles y plataformas digitales en computadora (Newzoo, 2023).

Al respecto, Limelight Networks (2021) informó que el segundo tipo de videojuego más popular es el de *first person shooters* (disparos en primera persona) y el primero entre los

jugadores con edades de 18 a 25 años; los cuales procedían predominantemente de La India (89.8%), China (87.0%) y Vietnam (86.8%). En esa misma línea, el ranking publicado en Newzoo (2021) reveló que, entre los *shooters* más empleados, se encuentran Valorant y Call of Duty: Modern Warfare/Warzone. Estos videojuegos son ubicados en las categorías “Adolescente” (14-16 años) y “Maduro” (mayores de 17 años) respectivamente; lo cual responde a su contenido violento, presencia de sangre y lenguaje inapropiado (Entertainment Software Rating Board [ESRB], 2023).

Por tanto, se infiere que los videojuegos violentos gozan de amplia acogida entre los jugadores; motivando la controversia y un razonable cuestionamiento en torno a qué restricciones deberían regular su uso ya que se contempla su presunto impacto en las conductas agresivas. En ese marco coyuntural, la American Psychological Association (APA, 2020) en su *Resolución sobre videojuegos violentos*, emitió una revisión de su reporte técnico del 2015. Allí confirmó la asociación pequeña, pero confiable entre la exposición a videojuegos violentos y el comportamiento, el afecto y la cognición agresivos. Asimismo, su relación con la disminución de conductas prosociales, la empatía y la sensibilización. Además, estos resultados persisten después de períodos cortos de exposición en diseños experimentales y tras más de dos años en estudios observacionales longitudinales.

No obstante, se insistió en que el análisis de estas relaciones debe considerar variables intervinientes o covariables como el sexo, grupo étnico, nivel socioeconómico o la cultura, diferentes niveles de exposición; así como también la cantidad y los atributos de los videojuegos, los que son el tipo, el grado de violencia, perspectiva, la tecnología, el formato competitivo o cooperativo (APA, 2020). En este punto, estudios han demostrado que atributos como la dificultad (Przybylski et al., 2014), competitividad (Adachi y Willoughby, 2011) o el ritmo de acción (Elson et al., 2015) pueden incrementar la agresión.

Por ende, la conexión entre el uso de videojuegos violentos y la conducta agresiva está lejos de ser contundente. En ese sentido, autores como Ferguson no han ocultado su escepticismo y, en su más reciente metaanálisis, se examinó el nombrado reporte técnico de la APA que debió desarrollarse desde cero al no poder replicarlo. Se obtuvieron tamaños de efecto mínimos para el comportamiento agresivo, nulos para el comportamiento prosocial, y muy pequeños para el afecto agresivo y la cognición; mientras que grandes para la desensibilización fisiológica. Además, en los criterios más relevantes de los mejores estudios experimentales, los efectos en la conducta agresiva no fueron significativos (Ferguson et al., 2020).

En el caso de Perú, no se aprecian avances científicos sustanciales en la temática; sin embargo, la problemática en torno al uso de videojuegos ha derivado en iniciativas legales como el Reglamento de la Ley N° 30254, “Ley de promoción para el uso seguro y responsable de las tecnologías de la información y comunicaciones por niños, niñas y adolescentes”. En este documento se explicita el deber de empresas informáticas y de instituciones educativas en la regulación del acceso a contenidos violentos (Decreto Supremo N° 093-2019-PCM, 2019).

Esta necesidad de mecanismos regulatorios se respalda en lo afirmado por Ángeles (2018), quien indicó que el peligro de los videojuegos atañe a la frecuencia de su uso, aunque la adicción observada en estos casos involucra; en su mayoría, a videojuegos con tipificación violenta. Además, alertó que la adicción a los videojuegos se relaciona con la propensión a padecer un cuadro depresivo, ansioso o déficit de atención. Por otro lado, el Ministerio de Salud (Minsa, 2021) advirtió durante la pandemia sobre el riesgo del uso excesivo de videojuegos al reducirse la interacción presencial con los pares.

A partir de lo expuesto, se desprende que la hipotética asociación entre los videojuegos violentos y la conducta agresiva dista de haber sido esclarecida y todavía se demanda de un análisis crítico y una discusión profunda desde numerosas aristas; no obstante, el estudio se enfocará en abordar la problemática de dicha relación en los jugadores peruanos en el 2023.

Por consiguiente, se plantea la siguiente interrogante: ¿La competitividad media el efecto del uso de los videojuegos violentos en la conducta agresiva de jugadores peruanos, 2023?

1.2. Antecedentes

1.2.1. Antecedentes internacionales

Ohno (2022) efectuó un estudio con el objetivo de determinar el efecto de los tipos de videojuego (acción, disparos, rompecabezas, cartas coleccionables, deportes/carreras/*Multiplayer Online Battle Arena* [MOBA, también traducido como multijugador de arena de batalla en línea] y *Battle Royale*) en los sentimientos agresivos, la adicción a los juegos en línea y la sensación de bajo rendimiento. La investigación fue explicativa, no experimental y transversal. Participaron 874 estudiantes japoneses y se utilizó el Cuestionario de Agresión (AQ; Buss y Perry, 1992, versión de Matsuzaki et al., 2004), 9 ítems de la traducción japonesa de la Escala Dicotómica Corta del Trastorno de los Juegos de Internet (IGDS; Lemmens et al., 2015), la Escala de Sensación de Fracaso (SU) y la Ficha de Tiempo de Juego en Línea (OGT) y del Tiempo del Género de Juego (GTP), siendo elaboradas estas últimas por los autores. Los hallazgos expusieron que solo el género *Battle Royale* influyó en los sentimientos agresivos ($\beta = 0.09, p < 0.05$); sin embargo, para la adicción a los juegos y la sensación de bajo rendimiento académico, se encontró como factores al *Battle Royale* ($\beta = 0.08; \beta = 0.10, p < 0.05$) y la acción ($\beta = 0.08; \beta = 0.11, p < 0.05$), respectivamente. Asimismo, el tiempo dedicado a los videojuegos, en general, se vinculó con los sentimientos agresivos ($\beta = 0.111, p < 0.01$). Se concluyó que, aunque el tamaño del efecto es pequeño, el papel del género *Battle Royale* en la agresividad amerita mayor revisión.

Harris et al. (2022) realizaron una investigación con el propósito de evaluar la relación entre tres facetas de la competitividad de los rasgos y los videojuegos en línea problemáticos. El estudio fue explicativo, no experimental y transversal. La muestra estuvo integrada por 423

jugadores de juegos tipo *Massively multiplayer online first-person shooter* (MMOFPS, también traducido en disparos en primera persona en línea multijugador masivo); empleándose un Cuestionario Demográfico y de Comportamiento de Juego (DGB) elaborado por los autores, la Escala de Videojuego Problema (PVP; Tejeiro y Morán, 2002) y la Medida de Orientación Competitiva (COM; Newby y Klein, 2014). Los resultados indicaron que la competitividad dominante era la única faceta del rasgo de competitividad que influía en la puntuación de los juegos problemáticos ($t(372) = 3.858, p < 0.001$). Por tanto, se concluyó que este riesgo obedece a que las interacciones en línea en los juegos MMOFPS ofrecen desapego físico y anonimato y, por ende, menos represalias por acciones agresivas.

Abbasi et al. (2022) llevaron a cabo un estudio con la finalidad de averiguar el rol predictivo de los estados de compromiso cognitivo, afectivo y conductual en los videojuegos violentos sobre la conducta agresiva. La investigación fue explicativa, no experimental y transversal. La muestra estuvo conformada 208 jugadores y se utilizó la Ficha Sociodemográfica de los autores, la Escala de Participación de los Consumidores de Videojuegos (SCVE; Abbasi et al., 2017) y el AQ (Buss y Perry, 1992, adaptado por Abbasi et al., 2022). Los hallazgos evidenciaron que el compromiso cognitivo en los videojuegos violentos tiene un efecto positivo, pero no significativo con el comportamiento agresivo ($f^2 = 0.010, p > 0.05$); sin embargo, la conducta agresiva sí estuvo influenciada de forma directa y significativa con el compromiso afectivo ($f^2 = 0.023, p < 0.05$); y el compromiso conductual ($f^2 = 0.124, p < 0.001$). En conclusión, la conducta agresiva de los jugadores está influenciada por el ajuste emocional a la situación del videojuego y las interacciones con otras personas en este.

Chen et al. (2022) efectuaron un estudio con el objetivo de identificar el efecto de la motivación del juego competitivo sobre el comportamiento agresivo. La investigación fue explicativa, no experimental y transversal. La muestra estuvo conformada por 1 584 adolescentes jugadores del videojuego *Glory of the King* y se utilizó la subescala de agresión

física del AQ (Buss y Perry, 1992), Escala de Identificación Jugador-Avatar (PAIS; Li et al., 2013), subescala de agresividad del Cuestionario General de Conducta en Videojuegos (GVBQ; Worth y Book, 2015) y la subescala de competidores de la Tipología del Jugador Troyano (TPT; Kahn et al., 2015). Los resultados evidenciaron un efecto directo y significativo de la motivación del juego competitivo en la agresión-rasgo; del mismo modo, se detectaron efectos indirectos de la motivación competitiva, tanto a través de la identificación con el avatar como del contenido violento en los tres indicadores de tendencias conductuales agresivas en la vida cotidiana. Por tanto, se concluye el respaldo al General Aggression Model (GAM, traducido en Modelo de Agresión General) ya que la motivación competitiva funcionaría como un factor personal que predice el rasgo de agresión.

Lee et al. (2021) realizaron una investigación con la finalidad de estudiar la relación entre los videojuegos violentos y agresión. El estudio es explicativo, no experimental y longitudinal. La muestra estuvo constituida por 662 adolescentes surcoreanos y se aplicaron la Ficha de Tiempo de Juego y Videojuego más jugado, elaborada por los autores; el AQ (Buss & Perry, 1992, validado por Diamond et al., 2005), la Escala de Depresión del Centro de Estudios Epidemiológicos (CES-D; Radloff, 1977, adaptada por Kohout et al., 1993); la Escala de Comunicación Padre-Adolescente (PADS; Barnes y Olson, 1982), y la Escala de Apoyo Social para Niños y Adolescentes (CASSS; Malecki et al., 2000). Entre los resultados, se tiene que el modelo dinámico de efectos fijos (EF) mostró que el videojuego violento disminuyó significativamente la agresión tanto verbal como física entre los jugadores más asiduos. En contraste, en el modelo de EF contemporáneo, el videojuego violento influyó en el aumento de la agresión física y verbal entre los jugadores constantes. En conclusión, se aprecian resultados que validan y niegan el efecto de los videojuegos violentos sobre la conducta agresiva según el modelo de efectos dinámicos que se considere.

Zhang et al. (2021) llevaron a cabo un estudio con el propósito de hallar el efecto de los videojuegos violentos en la conducta agresiva, contemplando el rol de la ira y el rasgo de agresión. La investigación fue explicativa, experimental y transversal. La muestra estuvo integrada por 248 individuos chinos, quienes fueron asignados aleatoriamente a una de cuatro condiciones: 2 (juego violento: Street Fighter II vs. juego neutral: Tetris) x 2 (varones vs. mujeres). Se usó un Cuestionario de Autoinforme elaborado por los autores, el Cuestionario Breve de Agresión (BAQ; Webster et al., 2015), la Subescala de Ira del AQ (Buss y Perry, 1992) y el Paradigma de la Salsa Picante (HSP; Lieberman, 1999). Los resultados arrojaron que los videojuegos violentos influyeron significativamente la ira ($\beta = 0.58$, $SE = 0.05$, IC 95%: [0.47; 0.68]) y la ira tuvo un efecto significativo en el comportamiento agresivo ($\beta = 0.19$, $SE = 0.08$, IC 95%: [0.04; 0.34]). Así, el efecto del juego violento estuvo totalmente mediado por el incremento de la ira ($\beta = 0.11$, $SE = 0.04$, IC del 95 %: [0.02; 0.19]). En conclusión, los hallazgos son coincidentes con la propuesta teórica del GAM.

Zhang et al. (2021) desarrollaron una investigación cuya finalidad consistió en averiguar los efectos interactivos de los videojuegos violentos y factores personales (edad, sexo y rasgo de agresividad) sobre el comportamiento agresivo y la respectiva mediación de la motivación agresiva. El estudio fue explicativo, experimental y transversal. La muestra estuvo compuesta por 300 niños y se emplearon 6 videojuegos: Tank Battle, Violent Motorcycle y Street Fighter II (violentos); y Chicken Run, Fruits and Vegetables y Tetris (no violentos); así como también el BAQ (Webster et al., 2015) y la Tarea de Tiempo de Reacción Competitiva (CRTT; Warburton y Bushman, 2019). Los resultados señalaron que la exposición a videojuegos violentos influyó significativamente en la motivación agresiva ($\beta = 0.53$; $SE = 0.04$; IC 95% = [0.45, 0.61]) y esta, por su parte, tuvo un efecto significativo en el comportamiento agresivo ($\beta = 0.15$; $SE = 0.05$; IC del 95% = [0.05, 0.26]). Por último, la motivación agresiva cumplió el papel de mediadora entre ambas variables ($\beta = 0.08$; $SE = 0.03$;

IC95% = [0.03, 0.13]); sin embargo, este efecto responde a la motivación de venganza mas no a la instrumental. En conclusión, se corrobora el efecto mediador de la motivación de venganza entre el uso de videojuegos violentos y la conducta agresiva.

Addo et al. (2021) efectuaron una investigación para hallar el efecto moderador de los factores ambientales adversos en la asociación entre los videojuegos violentos y otros comportamientos como la agresión. El estudio fue explicativo, no experimental y transversal. Se contó con la participación de 3 219 adultos jóvenes de Ghana y China, a quienes se les aplicó una Ficha de Experiencia y Exposición en Juego de los autores; Escala Básica de Empatía en Adultos (BES-A; Jolliffe y Farrington, 2006, adaptado por Carré et al., 2013), 3 ítems de la Versión Modificada de la Escala de Susceptibilidad Emocional (ESS; Caprara et al., 1985), 8 ítems de Versión Modificada de Escala de Violencia Imaginada (SIV; Grisso et al., 2000) y la Escala de Variables Ambientales de los autores. Los resultados mostraron que una mayor exposición a videojuegos violentos influye significativamente en una menor preocupación empática ($a_1 = -0.70$, LL = -0.08, UL = -0.058) y en un aumento de pensamientos agresivos ($a_2 = 0.16$, LL = 0.139, UL = 0.18); además, ambas explicaron un 46% de la varianza del comportamiento agresivo ($R^2 = 0.46$, $p < 0.01$). Por otro lado, la interacción de estos factores en un ambiente adverso incrementa el tamaño de efecto de los videojuegos violentos a 0.27 y de la empatía, a -0.63. Por tal motivo, se concluye que las condiciones ambientales adversas modulan la influencia de los videojuegos violentos sobre la conducta agresiva.

Weber et al. (2020) llevaron a cabo un estudio para analizar los efectos de la violencia, la interactividad y la habilidad del jugador en el comportamiento agresivo. La investigación fue explicativa, cuasiexperimental y transversal. La muestra estuvo constituida por 202 egresados universitarios y se utilizó el programa FPS Creator para desarrollar cuatro versiones de un videojuego: Alta y baja violencia; y alta y baja interactividad. Se usó la Escala de Habilidades de Juego y la Escala de Violencia Percibida elaboradas por los autores, la Escala

de Interactividad del Videojuego (VGI; Weber et al. 2014), la Escala de Inmersión en la Experiencia (FS, Sherry et al., 2006), la Escala del Disfrute del Videojuego basada en la Escala del Disfrute de Medios de Entretenimiento (MES; Krcmar and Renfro, 2005) y la Tarea de Tangram (TT; Gentile et al., 2009). Los resultados señalaron una interacción entre el contenido del juego violento, la habilidad del jugador y la interactividad ($t(F [1,134] = 13.99; p < 0.001; \eta^2 = 0.095)$); de manera que, cuando la habilidad del jugador coincidía con la interactividad del juego, el contenido violento conducía a un aumento del comportamiento agresivo. Por tanto, no se confirmó la influencia de factores aislados, mas sí de su interacción en la conducta agresiva.

De Medeiros et al. (2020) desarrollaron una investigación cuyo propósito implicó analizar la asociación del comportamiento disposicional y antisocial con jugar videojuegos violentos. El estudio se caracterizó por ser predictivo, no experimental y transeccional. La muestra estuvo constituida por 249 estudiantes de secundaria; a quienes se les administró un Cuestionario Sociodemográfico elaborado por los autores, el Inventario de los Cinco Grandes (BFI-44; John et al., 1991, adaptado por Andrade, 2008), el AQ (Buss y Perry, 1992, adaptado por Gouveia et al., 2008), el Cuestionario de Conductas Antisociales y Delictivas (QABD; Gouveia et al., 2009) y una Nueva Escala de Violencia en los Videojuegos elaborada por los autores. Los resultados indicaron un modelo predictivo que explicó el 44.3% de la varianza de la agresión física; donde los videojuegos violentos ($\beta = 0.14, p < 0.01$), la conducta antisocial ($\beta = 0.18, p < 0.01$); la ira ($\beta = 0.51, p < 0.01$) y el sexo ($\beta = -0.17, p < 0.01$) destacaron como factores significativos. En conclusión, la ira fue mejor predictor que los videojuegos violentos para el comportamiento agresivo.

Li et al. (2020) en su estudio se tuvo como objetivo de explorar la relación entre la exposición a videojuegos violentos y la agresión en 630 adolescentes chinos, teniendo en cuenta rasgos y los patrones de crianza de los padres. La investigación fue explicativa, no

experimental y transversal. Los instrumentos fueron el Cuestionario de Videojuegos (VGQ; Anderson y Dill, 2000, adaptado por Gentile et al., 2004), la versión china del AQ (Buss y Perry, 1992), la versión china de la Escala de Desconexión Moral (MDS; Yang y Wang, 2012), y la versión china del Eigna Minnen av Barndosnauppforstran (EMBU; Yue, 1993). Los resultados mostraron que la exposición a videojuegos violentos estuvo positivamente asociada con la falta de compromiso moral y la agresión adolescente. Con respecto a los factores mediadores significativos, en primer lugar, la desconexión moral, la ira y la hostilidad constituyeron el 8.06%, 23.09% y 9.20% del efecto total sobre la agresión física, respectivamente. En segundo lugar, la ira y la hostilidad sobre la agresión verbal fueron el 23.04% y el 48.21% del efecto total, respectivamente. En tercer lugar, la preferencia del padre y la negación de la madre moderaron la relación entre la falta de compromiso moral y la conducta agresiva. Por ello, se confirmaron los efectos mediadores y moderadores de las variables.

Dickmeis y Roe (2019) llevaron a cabo un estudio con el objetivo de averiguar si la competencia de los videojuegos influye en la relación entre los videojuegos y el comportamiento agresivo. El estudio fue predictivo, experimental y transversal. La muestra estuvo constituida por 1 170 adolescentes, quienes fueron asignados a uno de los siguientes grupos: Alta violencia y alta competitividad (juegos de disparos en línea y juegos de lucha); baja violencia y baja competitividad (juegos de simulación, rompecabezas y aventuras); baja violencia y alta competitividad (juegos deportivos, juegos de estrategia y juegos de carreras) y alta violencia y baja competitividad (juego de disparos fuera de línea). Los instrumentos fueron una Medida de Autoinforme sobre Delincuencia utilizada en la Encuesta Nacional de Jóvenes (SRD; Elliott et al., 1985); ítems de la Escala Breve de Búsqueda de Sensaciones (BSSS; Hoyle et al., 2002) y el Instrumento de Frecuencia de Uso de Videojuegos (IFUV) elaborado por los autores. Los resultados indicaron que de los videojuegos de alta violencia - alta competitividad,

solo los juegos de disparos en línea aportaron al modelo predictivo de agresión física ($\beta = 0.087, p = 0.018$). Se concluye que solo los videojuegos de alta violencia y alta competitividad predicen la agresión física.

Kühn et al. (2019) realizaron un estudio con el propósito de identificar el efecto de los videojuegos sobre la empatía, la agresión, entre otras variables longitudinalmente. La investigación fue explicativa, experimental y longitudinal. Los participantes fueron 90 sujetos, siendo asignados aleatoriamente a las condiciones: videojuego violento (25), videojuego no violento (24) o control (28) durante 2 meses. Se emplearon dos videojuegos: Grand Theft Auto V [GTA] (violento) y Los Sims 3 (no violento); del mismo modo, varios cuestionarios como el AQ (Buss y Perry, 1992) y la Escala de Estado de Ánimo Actual (CMS, Anderson et al., 1995). Los resultados indicaron que la media armónica del factor bayesiano BF 01 está consistentemente por encima de uno, pero no muy lejos de uno; por tanto, probablemente no hay efectos perjudiciales del videojuego GTA en los dominios evaluados; contemplando error alfa = 0.05, potencia = 0.95, tamaño de la muestra, número de grupos y ocasiones de medición y correlación entre las medidas repetidas en el postest 1y postest 2 (promedio $r = 0.68$). Se concluye, por consiguiente, que no existieron efectos significativos de los videojuegos violentos ni de los no violentos en la agresión, la empatía y en las competencias interpersonales.

Dowsett y Jackson (2019) realizaron un estudio con la finalidad de examinar el efecto de la competencia y la violencia en los videojuegos sobre la agresión. El estudio fue explicativo, experimental y transversal. La muestra estuvo conformada por 64 universitarios, quienes jugaron una de las cuatro versiones del videojuego Unreal Tournament 3: Black Edition (2 [Competitivo: puntuación y tiempo] x 2 [Violento: sonidos, sangre]). Asimismo, se usó el Cuestionario de Experiencia en Videojuegos hecho por los autores, la Escala del Estado de Hostilidad (SHS; Anderson et al., 1995), la Tarea de Tiempo de Reacción Competitiva de Taylor Modificada (TCRTT; Epstein y Taylor, 1967, modificada por Anderson y Dill, 2000) y

una Escala de Evaluación de la Manipulación de Videojuegos (VGMA; Elson et al., 2015). Los resultados indicaron un efecto significativo de la competencia ($F(1,60) = 4.56, p = 0.037, \eta^2$ parcial = 0.07) mas no de la violencia, en el afecto agresivo. Por otro lado, ninguno evidenció repercusión alguna sobre la conducta agresiva y tampoco perder actuó como un factor promotor de la misma.

Shao y Wang (2019) llevaron a cabo un estudio a fin de evaluar los efectos mediadores de las creencias acerca de la agresión y el entorno familiar en la exposición a un videojuego violento y la agresión adolescente. La investigación fue explicativa, no experimental y transversal. La muestra estuvo conformada por 648 chinos y se usó el VGQ (Anderson y Dill, 2000, adaptado Chen et al., 2012), el AQ (Buss y Perry, 1992; adaptado por Ying y Dai, 2008), la Escala de Entorno Familiar (FES; Moos, 1990, adaptada por Fei et al., 1991) y la Escala de Creencias Normativas sobre Agresión (NOBAGS; Huesmann y Guerra, 1997, adaptada por Shao y Wang, 2017). Los resultados reflejaron que la exposición a un videojuego violento tuvo efecto significativo sobre las creencias acerca de la agresión ($a_1 = 0.13, t = 3.42, p < 0.001$) y, del mismo modo, el efecto del entorno familiar entre estas variables fue significativo ($a_3 = -0.13, t = -3.63, p < 0.01$). Por otra parte, el efecto de dichas creencias en la agresión también fue significativo ($b_1 = 0.24, t = 6.15, p < 0.001$). Por ende, el modelo final se constituyó de estas variables y mostró un ajuste adecuado. Se concluye entonces que existen efectos significativos.

Coyne et al. (2018) realizó un estudio con el fin de examinar las asociaciones entre el uso de videojuegos violentos y comportamiento externalizante: agresivo y prosocial. Se caracterizó por ser explicativo, cuasiexperimental y longitudinal. La muestra estuvo integrada por 488 adolescentes y sus padres. Los instrumentos fueron una fórmula para el uso de videojuegos violentos [(exposición a la violencia) x (contenido) x (frecuencia)] hecha por los autores, ítems sobre delincuencia basados en Barber et al., (2005), 9 ítems del Inventario de Fortalezas (IS; modificado por Peterson & Seligman, 2004), la Medida de Autorregulación

(SRM; Novak y Clayton, 2001), el Inventario de Funcionamiento Positivo Adolescente (PAFI; Barber, 2002) y el Cuestionario de Valores de Retrato (PVQ; Schwartz et al., 2001). Los resultados revelaron que no hubo efectos significativos entre la violencia de los videojuegos (Momento 1) y la externalización (Momento 3; $\beta = 0.07$, $p = 0.242$) o conducta prosocial (Momento 3; $\beta = 0.06$, $p = 0.290$). Asimismo, la violencia de los videojuegos (Momento 1) influyó en niveles bajos de preocupación empática (Momento 2; $\beta = 0.22$, $p = 0.001$) y benevolencia (Momento 2; $\beta = 0.14$, $p = 0.004$). En conclusión, no se reportan efectos directos ni significativos de la exposición a videojuegos violentos (Momento 1) en el comportamiento agresivo.

Smith et al. (2018) llevaron a cabo un estudio con el objetivo de averiguar la relación entre los videojuegos disparos y los desórdenes de conductas y la delincuencia. Metodológicamente, fue explicativo, no experimental y de corte longitudinal. La muestra fue obtenida del Estudio Longitudinal Avon de Padres e Hijos (*ALSPAC*) y estuvo conformada por 15 445 niños de Reino Unido. Los instrumentos aplicados fueron un Formulario del Videojuego que se tiene en casa (de disparos, deportivo y de carreras), elaborado por los autores; la Evaluación del Desarrollo y Bienestar (DAWBA; Goodman et al., 2000) y la Escala de Delincuencia (DS; ALSPAC, 2001). Los resultados señalaron que, a los siete años, los síntomas correspondientes al Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), a la depresión y al trastorno de conducta precoz; así como también el género masculino, predicen el comportamiento delictivo a los quince años. Se concluye, por tanto, que el uso de videojuegos de disparos no funciona como predictor de las conductas delictivas; validando de este modo, el modelo catalizador.

1.2.2. Antecedentes nacionales

Peralta y Torres (2021) realizaron una investigación con el propósito de averiguar la relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial delictiva en alumnos de secundaria de una escuela pública. El estudio fue correlacional, no experimental y transeccional. La muestra estuvo integrada por 196 estudiantes y los instrumentos fueron el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV; Chóliz y Marco, 2011, adaptado por Salas et al., 2017) y el Cuestionario de Conductas Antisociales-Delictivas (A-D; Seisdedos, 2001, adaptado por Rosales). Los resultados demostraron una asociación significativa entre la adicción a los videojuegos con el tipo de juego ($p = 0.029$), el tiempo dedicado a jugar ($p = 0.001$) y con quien se juega ($p = 0.048$). Por otra parte, se halló que la conducta delictiva se vinculó significativamente con la edad ($p = 0.013$) y con el tiempo invertido al jugar ($p = 0.039$); y este último, con la conducta delictiva ($p = 0.039$). A manera de conclusión, la adicción a videojuegos no se relaciona con las conductas antisociales-delictivas, debido a que los estudiantes no presentan un uso patológico para ser considerado adicción.

Guevara et al. (2021) en su estudio propuso como finalidad identificar la asociación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de secundaria. La investigación fue correlacional, no experimental y transversal. Se contó con la participación de 49 alumnos y se utilizó el TDV (Chóliz y Marco, 2011, adaptado por Salas et al., 2017) y el AQ (Buss y Perry, adaptado por Matalinares et al., 2012). Los resultados expusieron que el nivel de adicción a los videojuegos fue normal y leve; mientras que el grado de agresividad, entre bajo y muy bajo. Por último, hubo una relación directa y significativa entre las variables ($r = 0.777$, $p = 0.01$). En conclusión, se rechaza la hipótesis nula puesto que mientras se incrementa la adicción a los videojuegos, aumentará la agresividad en los alumnos evaluados.

Zegarra y Torres (2021) en su investigación, se direccionaron a averiguar la forma en que los videojuegos influyen sobre las interacciones entre estudiantes. Metodológicamente, se caracterizó ser descriptivo, no experimental y transversal. La muestra estuvo compuesta por

60 alumnos que habitualmente acuden a cabinas de internet; los cuales respondieron un Cuestionario de Uso de Videojuegos y un Cuestionario de Relaciones Interpersonales, ambos elaborados por los autores. Los hallazgos señalaron que el 30% de estudiantes juega videojuegos todos los días y se expresa agresivamente con sus compañeros. Asimismo, el 23% de los alumnos que juegan videojuegos de contenido soez, cometen agresión física. De este modo, se concluye que el uso frecuente de videojuegos podría estar asociado con las relaciones interpersonales entre estudiantes; implicando agresividad en la comunicación y en las conductas desajustadas.

Alave y Pampa (2018) en su estudio presenta como finalidad definir la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en los alumnos de una institución educativa estatal. La investigación fue correlacional, no experimental y transversal. La muestra se integró de 375 adolescentes y se empleó el TDV (Chóliz y Marco, 2011, adaptado por Salas et al., 2017) y la Escala de Habilidades Sociales (EHS; Goldstein, 1978, adaptada por Tomás, 1995). Los resultados expusieron una correlación débil, inversa y significativa entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales ($\rho = -0.132$; $p < 0.01$). Por otra parte, una relación significativa de la dependencia a los videojuegos con las habilidades alternativas a la agresión ($\rho = -0.209$; $p < 0.05$) y con las habilidades relacionadas con el estrés ($\rho = -0.108$; $p < 0.05$). Por lo tanto, mientras más bajo sea el grado de dependencia de videojuegos, los estudiantes poseen mejores capacidades para interactuar saludablemente en el plano social.

Vara (2017) en su investigación se plantea como objetivo establecer la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. El estudio fue correlacional, no experimental y transversal. La muestra estuvo integrada por 306 estudiantes de secundaria de dos colegios de Villa María del Triunfo. Se aplicó el TDV (Chóliz y Marco, 2011, adaptado por Salas et al., 2017) y el AQ (Buss y Perry, 1992, adaptado por Matalinares et al., 2012). Los resultados indicaron una correlación positiva, moderada y significativa entre la adicción a los videojuegos

y agresividad ($\rho = 0.268$; $p < 0.001$). Además, para la adicción a los videojuegos y sus dimensiones, existen diferencias significativas de acuerdo con las horas de uso a la semana ($p < 0.001$); al igual que entre la agresividad y sus componentes, donde existen diferencias significativas en los componentes hostilidad, agresión física e ira según la edad y grado escolar ($p < 0.05$). Además, se halló diferencias muy significativas para agresividad de conformidad con el grado escolar ($p < 0.01$). En conclusión, la adicción a los videojuegos y agresividad están asociados significativamente.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la mediación de la competitividad en el efecto del uso de los videojuegos violentos sobre la conducta agresiva de jugadores peruanos, 2023.

1.3.2. Objetivos específicos

- Determinar la mediación de la competitividad en el efecto del uso de los videojuegos violentos sobre la agresividad física de jugadores peruanos, 2023.
- Establecer la mediación de la competitividad en el efecto del uso de los videojuegos violentos sobre la agresividad verbal de jugadores peruanos, 2023.
- Determinar la mediación de la competitividad en el efecto del uso de los videojuegos violentos sobre la ira de jugadores peruanos, 2023.
- Establecer la mediación de la competitividad en el efecto del uso de los videojuegos violentos sobre la hostilidad de jugadores peruanos, 2023.

1.4. Justificación

La investigación se justificó de manera teórica en que brindaría un aporte a la literatura científica; esto debido a que el efecto de los videojuegos violentos sobre la conducta agresiva

es un tema escasamente tratado a nivel nacional, reflejándose, incluso, en que los pocos antecedentes estén más centrados en la adicción a los videojuegos. En ese sentido, comportaría un avance en la comprensión del comportamiento de las variables y constituiría un precedente para futuras investigaciones que se propongan abordarlo.

Asimismo, se justificó socialmente en que podría dar apertura a una concientización de las autoridades respecto a la necesidad de una intervención efectiva en la problemática; considerando el creciente número de jugadores peruanos que se interesan por los videojuegos violentos y cuyo uso podría afectar su desenvolvimiento acorde a una normativa social. Por tanto, podría apoyar con el mejoramiento del bienestar de los involucrados.

Aunado a la justificación social, se planteó una justificación práctica, puesto que podría ofrecer datos que, al promover el desarrollo de más estudios, direccionen la elaboración de programas estratégicos fundados en la evidencia. Es decir, en los resultados que se deriven de estudios con diseños metodológicos consistentes y coherentes, con la finalidad de intervenir en la problemática vinculada al uso de videojuegos violentos y la conducta agresiva, contemplando como factor a la competitividad.

Por último, con respecto a la justificación metodológica, se llevó a cabo un análisis de las propiedades psicométricas de dos instrumentos empleados; explorando su validez y de confiabilidad en la muestra seleccionada. Por tanto, podrían ser utilizados en muestras con características semejantes.

1.5. Hipótesis

1.5.1. Hipótesis general

La competitividad media el efecto del uso de los videojuegos violentos en la conducta agresiva de jugadores peruanos, 2023.

1.5.2. Hipótesis específicas

- H₁: La competitividad media el efecto del uso de los videojuegos violentos en la agresividad física en jugadores peruanos, 2023.
- H₂: La competitividad media el efecto del uso de los videojuegos violentos en agresividad verbal en jugadores peruanos, 2023.
- H₃: La competitividad media el efecto del uso de los videojuegos violentos en la ira en jugadores peruanos, 2023.
- H₄: La competitividad media el efecto del uso de los videojuegos violentos en la hostilidad en jugadores peruanos, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Bases teóricas sobre el tema de investigación

2.1.1. *Competitividad*

2.1.1.1. Definición. La competitividad se concibe como un constructo alusivo a la conducta de logro que se requiere para alcanzar una victoria en un contexto competitivo, implicando un alto incentivo y satisfacción vinculados al éxito. Asimismo, se resaltan las sensaciones placenteras experimentadas ante la eficacia del comportamiento y/o la superación de los rivales; sucediendo en presencia de una evaluación social, que constituye un reforzador que sugiere reputación, estatus, ovación y/o reconocimiento (García, 2018).

2.1.1.2. Características de la competitividad. La competitividad engloba una serie de propiedades que la distinguen de otros constructos. El primer atributo que es posible mencionar consiste en la rivalidad, que se conoce como una vehemente interacción competitiva establecida entre dos oponentes específicos que poseen un historial de encuentros previos y compromete efectos motivadores al margen de los beneficios económicos que pudieran estar implicados. Además, alude a tres antecedentes fundamentales: la similitud, la proximidad y la historia de competencia. Por otro lado, se ha aludido a la comunicación, aseverándose que mientras su nivel esté disminuido o ausente, se elicitaba la competitividad ya que cuando los sujetos se comunican con claridad y asertividad, es más probable un comportamiento cooperativo (Yip et al., 2018).

Si el escenario teórico se centra más en el ámbito de los videojuegos, cabe precisar que el deseo de retar y competir contra otros jugadores se valora como uno de los principales alicientes para jugar videojuegos; pero es válido agregar que los videojuegos competitivos operan según un reglamento preestablecido, explícito y forzado. De esta manera, los jugadores

son capaces de percibir contingentemente las consecuencias de sus elecciones y acciones en el videojuego. Este punto se perfila crucial dado que permite una retroalimentación a los participantes para una mayor aproximación a un comportamiento eficaz en el videojuego y, por ende, los conduzca a la victoria; estimulándose el interés del jugador. Otra característica en este dominio es el sistema de puntajes, que funciona como un sistema de recompensa simple que viabiliza una comparativa del rendimiento del propio jugador respecto a sus puntuaciones previas o a las de otros jugadores (Sepehr y Head, 2018).

2.1.1.3. Enfoques teóricos

A. Teoría de la autodeterminación. La propuesta teórica ha sido de utilidad para explicar el comportamiento humano motivado y proactivo en aras de ejercer un control sobre el ambiente (Salazar y Gastélum, 2020). Planteada por Ryan y Deci, se basa en seis miniteorías: Teoría de evaluación cognitiva, teoría de la integración orgánica, teoría de las necesidades psicológicas básicas, teoría de las orientaciones de la causalidad, teoría del contenido de la meta y la teoría de la motivación de las relaciones. Focalizándose en la teoría de la evaluación cognitiva, informa que la motivación intrínseca es la predilección espontánea por entablar interacción con estímulos externos e internos, esto a fin de lograr una comprensión y dominio de la experiencia (Ryan y Deci, 2019). Por ello, cotidianamente abarca conductas exploratorias y de curiosidad; las cuales son incentivadas por una retroalimentación positiva sobre la propia competencia (Ryan y Deci, 2020).

Otra de las miniteorías que es necesario citar es la teoría de las necesidades psicológicas básicas y su postulado eje aborda la satisfacción de tres necesidades elementales en favor del bienestar psicológico y son la necesidad de competencia, que se refiere a percibir adecuación conductual a ciertos estándares que connoten habilidad y destreza; la necesidad de autonomía, que concierne a un comportamiento voluntario y ceñido a principios y objetivos personales; y la necesidad de relación, que corresponde a entablar y sostener vínculos interpersonales. De

esta manera, la frustración de dicha necesidad puede acarrear un sentimiento de inferioridad al centrarse en la necesidad de competencia (Mills y Allen, 2020).

Pese a que se ha considerado el papel de la motivación intrínseca en la competitividad en los jugadores de videojuegos, también existe un rol importante de la motivación extrínseca, siendo ilustrado por la miniteoría del contenido de la meta que, como su nombre sugiere, expone el diseño de objetivos de conformidad con factores que abarcan la esfera familiar, la dinámica económica; así como también la influencia cultural y mediática. Las metas pueden clasificarse de acuerdo con los objetivos extrínsecos o a los objetivos intrínsecos. Los primeros atañen a la riqueza, a la popularidad y a la fama; mientras que los segundos mencionan el desarrollo individual, la posibilidad de interactuar con mayor intimidad, una contribución comunitaria y salud física (Zhang et al., 2018).

2.1.1.4. Evaluación de la variable. La variable competitividad fue examinada a partir de la operacionalización compuesta por dos dimensiones y son la motivación de éxito y motivación para evitar el fracaso; las cuales son detalladas a continuación:

- ***Motivación de éxito:*** La dimensión encierra las motivaciones vinculadas con la consecución de metas, involucrando la satisfacción de la necesidad de éxito, la capacidad de automotivación, la apertura a la experiencia y la escasa vulnerabilidad a la evaluación externa (Remor, 2007).
- ***Motivación para evitar el fracaso:*** La segunda dimensión concierne a las motivaciones relacionadas al temor al fracaso en un entorno competitivo. Se consideran la autoexigencia asociada a la obtención de resultados, la preferencia por el entrenamiento en entrenamiento de la competición al aludir a la presión por el desempeño óptimo, el miedo a la valoración negativa externa y una sensación de malestar aunada al fracaso (Remor, 2007).

2.1.2. Uso de videojuegos violentos

2.1.2.1. Definiciones. Los videojuegos se han convertido en recursos de entretenimiento cuya utilización está popularizada entre los jóvenes alrededor del mundo. Frente a ese contexto, evidentemente, han supuesto una preocupación respecto al efecto que generaría su contenido sobre los usuarios; especialmente los de tipo violento. En ese sentido, el uso de videojuegos violentos se conceptualiza como el empleo de un tipo de juegos que funcionan como medios interactivos, cuya distinción principal estriba en que el jugador puede lastimar a otros personajes del juego; lo cual constituye, muchas veces, la consigna predominante para ganar (Toribio, 2019).

En cuanto a la rotulación definida a nivel internacional, dada por la Pan European Game Information (PEGI, 2021), se especifica que los videojuegos violentos son juegos aptos para individuos cuya edad supera los 16 años ya que sus contenidos pueden incluir elementos de violencia. Estos engloban asesinatos, lenguaje vulgar, estímulos que provocan miedo, representaciones de desnudez o comportamientos sexuales, referencias o escenas de ingesta de drogas como alcohol, tabaco o demás sustancias psicoactivas ilegales, comportamientos de segregación y pueden promover el uso de los juegos de azar.

2.1.2.2. Historia de los videojuegos violentos. Uno de los antecedentes en la historia de los videojuegos violentos respecta al lanzamiento del videojuego *Death Race* en 1976 cuyo objetivo consistía en atropellar a los peatones con figuras de palo, denominadas *gremlins*; que luego proferirían gritos y adoptarían la forma de lápidas. Dada la mecánica controversial de juego, se activaron las prohibiciones de su uso en varios sectores; no obstante, en contraposición, sus ventas se multiplicaron sustancialmente, generando que los desarrolladores visualizaran como una oportunidad comercial la inclusión de violencia en los videojuegos (Wilcox, 2011).

Después, en el año 1983, se comercializa el videojuego *Custer's Revenge* cuya consigna era controlar un *custar* desnudo, sorteando flechas para, finalmente, tener relaciones sexuales con una mujer nativa atada a un poste; ocasionando un escándalo por sus referencias pornográficas y racistas. Años después, en 1992, ocurre el lanzamiento del videojuego *Night Trap*, donde el jugador se halla en una casa repleta de mujeres con poca ropa y debe colocar trampas a fin de salvarlas del ataque hecho por vampiros (Wilcox, 2011).

Posteriormente, a fines del 1980 y comienzos del 1990, son dispuestos en el mercado los juegos de lucha uno contra uno como “*Double Dragon*” y “*Mortal Kombat*”, perfilándose en éxitos indiscutibles en ventas; afianzándose la idea de que la incorporación de violencia explícita atrae cuantiosas ganancias comerciales. En ese aspecto, se tiene la comparativa de ventas de las versiones del videojuego *Mortal Kombat* diseñadas por Nintendo y Sega para sus sistemas competidores, donde la versión de esta última reportó más ventas puesto que Nintendo había reducido la sangre y el gore en su versión (Gentile y Anderson, 2006).

El siguiente hito en la calidad y realismo 3D en el contenido de los videojuegos acontece en el 1992, con el juego *Wolfenstein*, siendo un *shooter* en primera persona. Su trascendencia estriba en que el jugador observa desde la perspectiva del personaje que manipula y teniendo como finalidad disparar a rivales en el videojuego; los cuales no únicamente caían, sino que sangraban. Un año después, aparece *Doom*, que correspondía a la misma categoría que el anterior, pero se diferencia en que contenía más sangre y gore; admitiendo la función de cazar y matarse mutuamente (Gentile y Anderson, 2006).

Tras los incidentes producidos, la respuesta de las autoridades políticas inició en 1993, suscitándose debates sobre normas regulatorias para la industria de los videojuegos. Así, los senadores estadounidenses Joseph Lieberman y Herb Kohl encabezaron una audiencia en el congreso, centrando el foco atencional en el reciente videojuego *Mortal Kombat*. Las

audiencias se extendieron hasta el 1994, convocándose a especialistas y representantes tanto de Sega como de Nintendo con el objeto de que explicaran la problemática y detallaran las medidas que se estaban estableciendo en aras de la protección de los menores de edad ante el contenido inapropiado (Wilcox, 2011).

Todo ello conllevó a la promulgación de la Ley de Calificación de Videojuegos de 1994; que instó la elaboración del sistema de calificación ESRB. Vale agregar que un videojuego que fue omitido de la discusión fue Doom, a pesar de ser considerado como uno que obtuvo realce en 1999, al vincularse con la tragedia de Columbine High School ya que sus realizadores, Eric Harris y Dylan Klebold, lo tenían como su videojuego predilecto (Wilcox, 2011).

Si bien, la iniciativa de los senadores apuntaba a incrementar la concientización de los principales comercializadores en la industria de los videojuegos, las consecuencias no se percibieron tan prometedoras en materia de regulación del contenido violento; puesto que, a raíz de los progresos tecnológicos, surgió la oportunidad de potenciar la calidad gráfica, posibilitando que los contenidos posean una apariencia más realista o, en otros casos, hasta extremada, llegando al surrealismo como en Mortal Kombat (Gentile y Anderson, 2006).

Respecto al alto realismo gráfico, un ejemplo de ello es el videojuego de disparos en primera persona Soldier of Fortune que exponía 26 "zonas de muerte" en distintas regiones corporales y, dependiendo de a cuál se haga el disparo, el tipo de arma usado y desde qué distancia se accione de disparo; se condiciona la reacción de los personajes agraviados, alcanzando gran verosimilitud. Asimismo, en el año 2004, se lanzó una actualización del videojuego Doom, generando una tamaña impresión en quienes lo jugaran ante la nitidez de los detalles, la "solidez" inusitada de los objetos y los espacios (Gentile y Anderson, 2006).

2.1.2.3. Políticas de regulación en materia de videojuegos violentos. Frente al hecho de que los avances tecnológicos han provocado una suerte de estimulación creativa y desafiante para los desarrolladores de videojuegos violentos, se ha gestado una genuina y creciente preocupación vinculada a sus posibles efectos. En tenor de tal inquietud social, se han creado variados sistemas de clasificación de videojuegos en favor de motivar una elección informada en la compra de videojuegos. En ese sentido, uno de los más reconocidos es el ESRB como sistema de regulación, que rige en Estados Unidos; así como también el PEGI que, como su nombre indica, opera en territorio europeo (Fernández et al., 2018).

Pese a que reúnen más similitudes que diferencias con el precedente, es necesario acotar que difieren en los límites de edad cada categoría, la cantidad de criterios contemplados en aras de la validez de su clasificación y la inclusión de elementos interactivos. Así, el ESRB posee cinco categorías, como indica Lacznia et al. (2017): E (apropiado para todos), E10+ (apropiado para todos los mayores de 10 años), T (apropiado para adolescentes mayores de 13 años), M (maduro, para mayores de 17 años) y AO (solo adultos, es decir, que superen los 18 años). Asimismo, sus criterios usados son treinta, abarcando la violencia, consumo de sustancias, referencias sexuales, lenguaje grosero, entre otros. Vale mencionar que la violencia es admitida en todas las categorías, pero es “leve” y menos “realista” en las dos primeras (Conaway y Lee, 2018).

Respecto a la PEGI, que es utilizada oficialmente en 38 países, contiene cinco categorías comprendidas en el sistema y son PEGI3+, PEGI 7+, PEGI 12+, PEGI 16+ y PEGI 18+, cuyas etiquetado en los videojuegos se acompaña de elementos que ilustran los motivos para tal adjudicación de edad. Tales razones obedecen a siete principios clasificatorios: Violencia, sexo/desnudez, discriminación, drogas, miedo, lenguaje soez y sexual, y, por último, apuestas. Además, de acuerdo a una medición de severidad a fin de asegurar su idoneidad para el grupo de edad y, por otro lado, se estimaron otros aspectos como la adecuación del contenido

para el jugador, el posicionamiento actual dentro de los sistemas existentes en Europa y la aceptabilidad en todo el continente europeo (Bänsch, 2019).

En el continente asiático, por su parte, priman mecanismos regulatorios diferentes. Por ejemplo, en China, existen diversas limitaciones para el comercio de videojuegos, buscando garantizar la censura de contenidos violentos y sexuales; así como también las horas de juego en línea. Las políticas parecen estribar, primordialmente, en impedir la proliferación de distractores para los menores de edad; así como frenar y prevenir la incidencia de adicción (Xiao, 2021).

Por otro lado, en Japón, al tratarse de un mercado cuantioso, es modulado por la Computer Entertainment Rating system Organization (CERO, traducido en Organización del Sistema de Clasificación de Entretenimiento Informático). Este, al igual que ESRB, no cubre los juegos distribuidos en internet por ciudadanos privados; pero divergen en las categorías empleadas (Tsuji, 2018). Asimismo, Lee et al. (2021) sostiene que, en lo que atañe a Corea del Sur, también define legislaciones en aras de preservar los logros académicos y usan calificaciones oficiales de los juegos según el Game Rating and Administration Committee (GRAC, traducido en Comité de Administración y Calificación de Juegos de Corea).

2.1.2.4. Clasificación de los videojuegos violentos. La categorización que pronto va a ser detallada se compone de los videojuegos mencionados en el estudio metaanalítico de Quwaider et al. (2019) y cuya selección responde a los efectos negativos generados en sus usuarios:

- Combate: En este caso, los videojuegos poseen como objetivo vencer al rival por medio de armas o a través de lucha cuerpo a cuerpo; por consiguiente, se requiere de una velocidad de reacción al manipular al personaje para conseguir movimientos precisos de ataque y defensa, de captura, confrontativos y persecutores. Dentro de la categoría, se

hallan los videojuegos de disparos (*shooters*) como Call of Duty II y Doom, donde se emplean armas de fuego, y los de lucha, que comportan el contacto físico entre el jugador y otros personajes o jugadores a través de armas afiladas, también llamado *hack'n'slash*; o cuerpo a cuerpo como Mortal Combat y Tekken enfrentándose a uno o más enemigos, también denominado *beat'em up* (Mejías, 2021).

- Aventura: La categoría es la menos homogénea dado que sugiere una combinación de componentes ya que el jugador asume el rol de uno o varios personajes, buscando concretar un fin en medio del trasfondo narrativo. Esta consigna implica la exploración y superación de obstáculos que demanden habilidades como el razonamiento, la agilidad de movimiento, la toma de decisiones, el análisis de pistas o la resolución de rompecabezas y acertijos. La categoría puede englobar aventuras de supervivencia post-apocalíptica, juegos de rol fantásticos, acción y aventura en un marco histórico, etc. Un ejemplo de estos es el videojuego de God of war (Mejías, 2021).
- De carreras: Los videojuegos de la categoría involucran la participación en una competencia donde se conducen vehículos; por lo que ameritan la velocidad, coordinación y concentración para esquivar obstáculos con automóviles u otros medios de transporte reales o imaginarios, o montando animales para, luego, ocupar el primer lugar o batir récords. Por ejemplo, Death race exidy y Blood Drive Activision (Mejías, 2021).
- La simulación: En este caso, se busca una plena inmersión en el entorno real que se reproduce. Se asocia con la capacidad de gestión de recursos de diversa índole (transportes, economía, comercio, edificaciones, etc.), con el razonamiento o habilidad, o con los conocimientos deportivos. Puede ser necesaria la capacidad resolutiva o la visión de conjunto; así como también la rapidez y el equilibrio, en algunos juegos de deportes. Esta categoría puede contener videojuegos como Grand Theft Auto: Vice City (Roitberg et al., 2021).

- Los videojuegos de estrategia, normalmente, precisan concentración y capacidad táctica y analítica. La rapidez mental y la reacción ágil también son básicas si se trata de estrategia en tiempo real, en lugar de una por turnos. En este apartado, se hallan videojuegos como StarCraft II (Dobrowolski et al., 2021).

2.1.2.5. Modelos teóricos del uso de videojuegos violentos. Los esquemas teóricos que funcionan como una tentativa explicativa para la comprensión del uso de videojuegos violentos y la frecuencia con que se realiza esta conducta son variados y entre ellos, cabe mencionar la Teoría del manejo del estado de ánimo y la Teoría motivacional integradora de los videojuegos violentos.

A. Teoría del manejo del estado de ánimo. Planteada por Zillmann en 1988. El postulado principal que la sustenta es que la exposición a estímulos que fomentan el entretenimiento, generalmente, contribuye con la regulación de los fenómenos anímicos o emocionales displacenteros (Kersten y Greitemeyer, 2022). En ese punto, es válido señalar la correspondencia de dicha teoría con la Teoría del condicionamiento operante de Skinner, más específicamente, con el reforzamiento negativo; dado el incremento de la tasa de una clase de respuestas, en ese caso, jugar videojuegos, obedece a una consecuencia que mitiga o retira un estímulo aversivo. Es decir, una condición displacentera para el sujeto como el aburrimiento, la tristeza, la ira, etc. (Marchica et al., 2022; Goodson y Turner, 2021).

Sumado a ello, en este punto, resulta relevante acotar que el diseño de los videojuegos que posea un programa de reforzamiento variable ha demostrado una alta frecuencia de respuesta de juego (Levounis y Sherer, 2022); además de que cuente con un sistema de recompensas similar a una economía de fichas pero con insignias, puntuaciones o tablas de clasificación (Botte et al., 2022).

B. Teoría motivacional integradora de los videojuegos violentos. Como su nombre sugiere, esta teoría integra aportes dados por diferentes enfoques como la Teoría de la Autodeterminación y la Teoría del manejo de emociones ya expuestas; sin embargo, añade ciertas especificaciones convenientes. En esa línea, enfatizan en que los videojuegos están diseñados para modular su dificultad dependiendo de las capacidades de los jugadores; de tal modo que acrecienten su expectativa y estimulen su práctica. Por ejemplo, este aspecto es particularmente cierto en los juegos multijugador donde los jugadores son emparejados de acuerdo con su nivel; por lo que se previene una deserción prematura del videojuego (Denson et al., 2022)

Por consiguiente, este diseño coadyuva a pasar más tiempo jugando videojuegos y, con ello, puede contribuir a la maximización de los beneficios potenciales que son aludidos en las nombradas posturas teóricas: La catarsis y el aumento de estatus. También se señala que existe mayor predisposición a jugar videojuegos en aquellos jugadores que tienen baja autoestima y/o son marginados de los grupos sociales. Este panorama se explica en que los videojuegos serían un espacio donde puedan reivindicarse y obtener ese reconocimiento que no alcanzan en otros ámbitos como en el educativo, laboral o social. En este escenario, los videojuegos violentos aportan una característica adicional y es que se demuestra eficacia en la medida de que se domine a través de la violencia (Denson et al., 2022).

2.1.2.6. Evaluación de la variable. El uso de videojuegos violentos fue evaluado a través de una ficha de registro que comprende dos dimensiones y son el contenido violento y la frecuencia de juego, siendo descritos a continuación:

- **Grado de violencia de los videojuegos jugados:** Se considera como la categoría de los videojuegos según su contenido violento, contemplando el sistema de clasificación del ESRB.

- **Frecuencia de juego:** Se conceptualiza como la magnitud respecto al número de veces en que se repite un fenómeno específico. En este caso, cuántos días a la semana se usan videojuegos violentos; así como también las horas al día.

2.1.3. Conducta agresiva

2.1.3.1. Definición. La conducta agresiva, al igual que muchas otras variables de estudio de la Psicología, es una expresión del lenguaje ordinario; lo cual nos sugiere que su significado no es unívoco y que tampoco es independiente de la práctica lingüística y su contexto sociocultural. A nivel de las disciplinas científicas, mientras más próximas estén a estudios naturalistas, la tipifican como un comportamiento adaptativo que supone una ventaja evolutiva. Esto debido a que su objetivo es la suplencia de una necesidad básica o la evitación o evasión de una amenaza contra la preservación de sí mismo y/o de la especie (Enticott et al., 2020).

Si nos referimos a una conducta agresiva específicamente humana, ha estado sujeta a variantes en el transcurso de la historia, por ejemplo, ha sido concebida como una respuesta a la frustración; es decir, cuando aparece una interferencia que impide la consumación de una meta en la secuencia de comportamiento. Así, el objetivo consiste en infligir daño a otro organismo o a un sustituto del mismo (Leander et al., 2020; Lapitova y Alekseeva, 2021), y, sumado a la hipótesis de la frustración, Bandura y Walters estimaron la conducta agresiva y aprendida a través de la observación de un modelo como el de las figuras parentales (Bauman, 2020; Patock et al., 2020).

Asimismo, el comportamiento agresivo, reafirmando las posturas teóricas anteriores, se ha concebido lejos del innatismo. En esa línea, para Berkowitz (1989), el acto agresivo debe cumplir los siguientes criterios a fin de ser catalogado como tal: a) Transitividad, es decir, están direccionados a algún objetivo, b) Probabilidad subjetiva ya que concretar la agresión debe

superar una probabilidad nula para el atacante. Así, el autor incluye potenciales respuestas agresivas que; en otros términos, son aquellas que no se pudieron consumir, pero que se tuvo la expectativa de que funcionarían al tratar de hacerlas.

En síntesis, la conducta agresiva sería conceptualizada como cualquier acción intencional que está direccionada hacia otro individuo a propósito de generar daño. Vale agregar que quien agrede o pretende agredir, debe creer que el comportamiento suscitará el nombrado efecto en el objetivo y este, a su vez, estar motivado a evitarlo. Por tanto, un comportamiento agresivo no es accidental y tampoco abarca casos donde la consecuencia primaria sea útil para quien experimentará el dolor. Por ello, cabe indicar que se excluyen las conductas masoquistas del espectro agresivo ya que la víctima no se inclina a prevenirlo o evadirlo (Allen y Anderson, 2017).

Las conductas agresivas pueden observarse de forma física a través del daño corporal con partes de cuerpo o instrumentos; de manera verbal mediante el lenguaje hablado o escrito que frecuentemente es despectivo; asimismo, de modo relacional en tanto que se aspire a afectar las interacciones sociales del objetivo y; por último, la agresión a la propiedad que consiste en el deterioro o la retención de la propiedad de una persona objetivo (Groves & Anderson, 2019).

Complementario a lo precedente, cabe esclarecer la distinción entre la conducta agresiva y el comportamiento violento ya que, se estila apreciar en la literatura una utilización intercambiable de los términos “agresivo” y “violento” como si fueran semánticamente equivalentes. Pese a que su relación de sinonimia resulta indiscutible, son disímiles en tanto que todas las conductas agresivas no son violentas, aunque todas las conductas violentas sean de índole agresiva. Al respecto, Organización Mundial de la Salud (OMS, 2002), se refiere a la violencia en varios de sus archivos monográficos e investigativos como aparece a

continuación: La violencia es el uso intencionado de la fuerza física o del poder, amenazado o real, contra uno mismo, otra persona, o contra un grupo o comunidad, que tiene como resultado o tiene una alta probabilidad de resultar en lesión, muerte, daño psicológico, maltrato o privación.

En consecuencia, no solo difiere de la conducta agresiva en que el grado del daño sea mayor sino en que puede ser autoinfligido. Por ende, quienes lo realizan no están motivados a evitarlo, tal y como ocurre en las acciones parasuicidas (autolesiones) o suicidas.

2.1.3.2. Categorización de la conducta agresiva

A. Agresión reactiva y agresión instrumental o proactiva. La diferencia principal entre ambas formas de agresión reposa en el objetivo. Partiendo de la agresión reactiva, esta ocurre en respuesta a alguna provocación o frustración; por lo que típicamente es impulsiva, incluye sentimientos de ira y está motivada principalmente por el deseo de dañar a alguien. Por el contrario, la agresión instrumental es generalmente premeditada, reflexiva, sin emociones y fundamentalmente generada por un objetivo que no sea el daño, sino la obtención de alguna recompensa que trasciende el acto agresivo, por ejemplo, ganar dinero (Wrangham, 2018).

B. Agresión directa y agresión indirecta. Para esta clasificación, el factor definitorio es la presencia o ausencia de confrontación directa a la víctima. En el caso de la agresión directa, el agresor emite la conducta con el propósito de lastimar al objetivo por medio de respuestas físicas como golpes o patadas; así como también por medio de verbalizaciones como ofensas, amenazas o insultos (Greydanus et al., 2021). Mientras que, en la agresión indirecta, el comportamiento se encamina a dañar el estatus social y la autoestima ajenos utilizando acciones de manipulación de otros individuos o de la estructura social. Algunos ejemplos de esta modalidad son la divulgación de rumores, la discriminación social, las mentiras, entre otros actos (Fatima, 2019).

C. Agresión desplazada y desencadenada. En comparación con la agresión desencadenada, la agresión desplazada acontece cuando un sujeto ataca a un objetivo sustituto que es inocente, por ejemplo, un animal. De esta forma, el sustituto no ha provocado el deseo de agresión; ocurriendo en momentos donde no es recomendable (por diferencia de fuerza o poder) o existen limitaciones (no disponibilidad del objetivo, es impersonal como una condición térmica) para agredir a la fuente de frustración a la que responde el acto agresivo (Pedersen et al., 2017).

2.1.3.3. Enfoques teóricos de la conducta agresiva

A. General Aggression Model (GAM, Modelo de Agresión General). Se trata de uno de los paradigmas más citados en la literatura científica acerca de la violencia y uno de las ópticas más recurridas a fin de entender el comportamiento agresivo, considerando la exposición a contenidos audiovisuales de carácter violento, aunque particularmente a los videojuegos. El modelo teórico fue propuesto por Anderson y Bushman, quienes integraron enfoques teóricos precursores como la teoría de la neosociación cognitiva, la teoría cognitiva social, la teoría del aprendizaje social, teoría del guion y la teoría de la transferencia de excitación (Bushman y Anderson, 2020).

Además, la propuesta teórica se divide en dos procesos primordiales: Proximales y distales. Los procesos proximales confieren un sistema explicativo desde una óptica individual, comprendiendo tres etapas: entradas, rutas y salidas. Las entradas conciernen a los factores personales y situacionales. En el caso de los factores personales, figuran los rasgos narcisistas, alta autoeficacia para el comportamiento agresivo, aprobación normativa de la agresión, actitudes hostiles, distorsiones interpretativas hostiles, guiones de conducta agresiva, etc. Respecto a los factores situacionales, se encuentran circunstancias temporales como rechazo social y la frustración; efectos transitorios por consumo de sustancias psicoactivas, exposición

a videojuegos violentos, condiciones ambientales como la alta temperatura, la presencia de armas y/o de estímulos amenazantes (Allen et al., 2018). A fin de una exploración más exhaustiva, revisar la Tabla 1:

Tabla 1

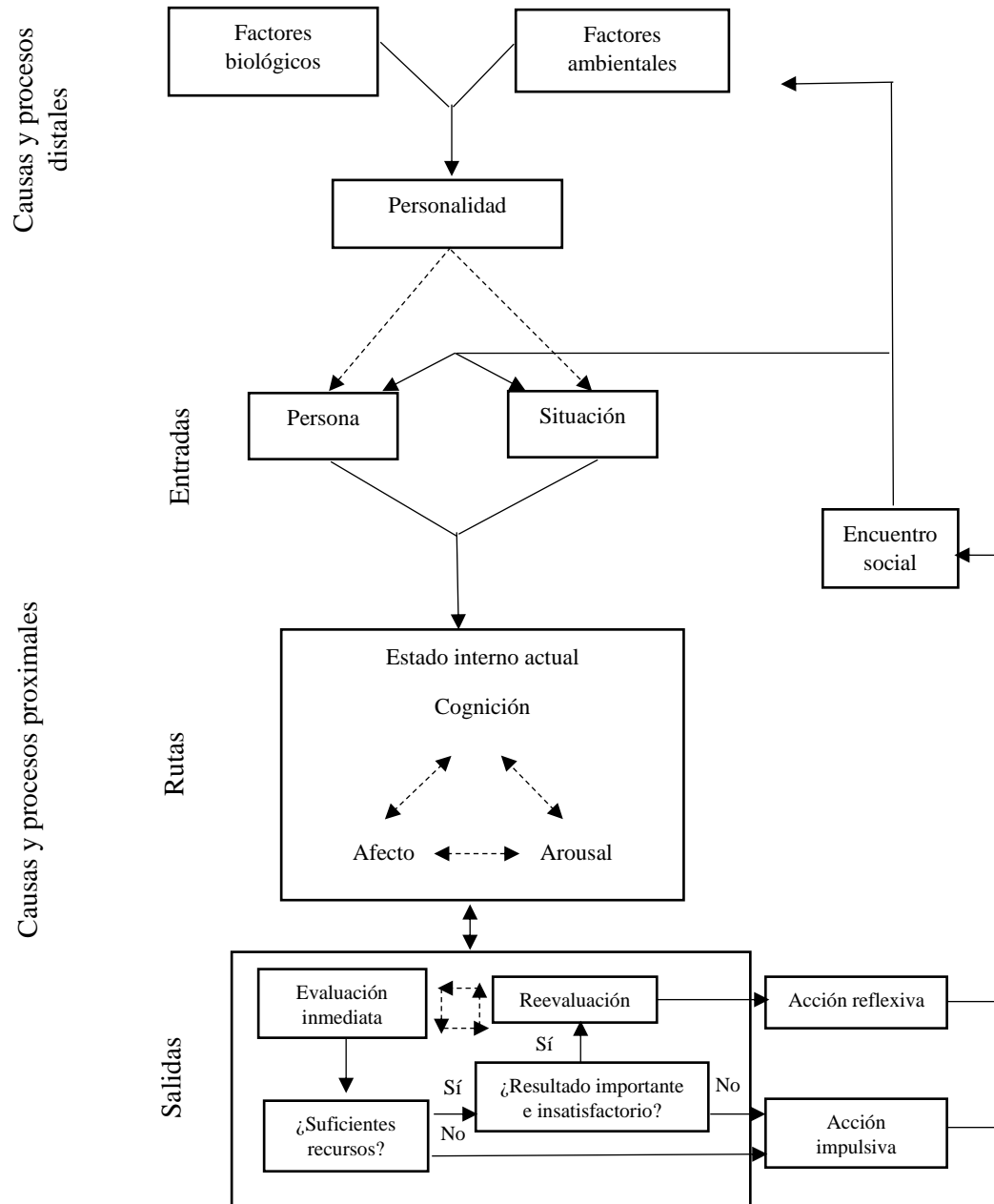
Factores del GAM

Factores proximales causales		Factores distales causales	
Persona	Situación	Modificadores ambientales	Modificadores biológicos
Guiones de agresión	Alcohol y otras drogas	Pares antisociales	TDAH
Actitudes hacia la violencia	Mal humor	Normas culturales	Déficit n la impulsividad
Esteretipos culturales	Difusión de responsabilidad	Privación	Bajo arousal
Deshumanización de otros	Frustración	Condiciones de vida adversas	Baja serotonina
Desplazamiento de la responsabilidad	Ruido	Exposición a contenidos violentos	Otros factores genéticos de riesgo
Prejuicios hostiles	Otras provocaciones	Conflictos grupales	Nivel bajo de funciones ejecutivas
Metas a largo plazo	Dolor/incomodidad	Familias o padres disfuncionales	Alteraciones hormonales
Baja amabilidad	Contexto social (bar/iglesia)	Victimización	
Justificación moral de la violencia	Exclusión social	Violencia en el vecindario	
Narcisismo	Estrés social		
Creencias normativas	Estímulos amenazantes		
Escaso control de impulsos	Temperatura desagradable		
Psicopatía	Contenidos violentos		
Creencias de autoeficacia	Armas		
Autoimagen (p.ej. fuerza)	Violencia presenciada		
Autoestima muy inestable			

Nota. Extraído y traducido de Anderson y Bushman (2018)

La segunda fase concierne a las rutas, que compromete las consecuencias privadas a nivel afectivo (emociones y estados de ánimo), cognitivo (pensamientos agresivos debido a exposición a contenidos violentos y/o sesgos agresivos estables) y arousal (excitación fisiológica y/o psicológica tanto alta como muy baja) como producto de la interacción con las entradas, provocando cambios en la valoración circunstancial y en la toma de decisiones. Sobre la siguiente fase, las salidas corresponden a la evaluación y resolución acerca de la futura conducta, que puede ser agresiva o no; la cual influye, a su vez, en las entradas, reiniciándose el ciclo descrito (Allen et al., 2018).

Los procesos distales se refieren a los factores biológicos y ambientales que modifican los aspectos que abarcan los procesos proximales. Entre los factores biológicos que coadyuvan a la aparición de la conducta agresiva, se incluyen un cuadro de TDAH, disfunción ejecutiva, desbalances hormonales y bajo nivel de serotonina. Respecto a los factores ambientales, aluden a las variables socioculturales como valores que legitimen la violencia, estilos de crianza desadaptativos, dificultades económicas, pertenecer a barrios con incidencia de violencia y exposición prolongada a contenidos violentos (Allen et al., 2018).

Figura 1*Modelo de Agresión general*

Nota. Extraído y traducido de Allen et al. (2018)

En el caso específico de la predicción de la conducta agresiva a partir de la exposición a contenidos violentos, entre ellos, los videojuegos de ese tipo, la teoría propone efectos que

son inmediatos, pero transitorios; y otros más tardíos, aunque más duraderos. En el caso de los efectos a corto plazo, estos obedecen a tres procesos: a) la preparación o activación de estructuras de conocimiento agresivo ya existentes (incluidos los guiones); b) imitación de agresión y, c) alteración de la excitación fisiológica. Los efectos a largo plazo dependen de factores como el aprendizaje observacional y la desensibilización de los procesos emocionales, afectando la empatía. Ambos procesos se diferencian de los anteriores en que requieren de exposiciones repetidas y/o prolongadas al modelo de aprendizaje y/o a los estímulos aversivos (p.ej., sangre, gritos de dolor, etc.), respectivamente (Anderson y Bushman, 2018).

B. Modelo catalizador. Este modelo promovido por Ferguson puede ser catalogado como una respuesta al GAM ya que, en muchas ocasiones, el autor ha argumentado en contra de la validez de los hallazgos actuales que respaldan la influencia de los videojuegos violentos en la agresión. Así, aduce sus falencias de carácter metodológico y discute la extrapolación de lo observado en entorno experimentales a los cotidianos; más aún cuando se trata de agresiones más graves o, mejor dicho, violentas. Por consiguiente, este modelo se calificaría como uno “clínico” dado que se focaliza más en actos agresivos de alta preocupación social como el bullying y los crímenes violentos (Ferguson, 2023).

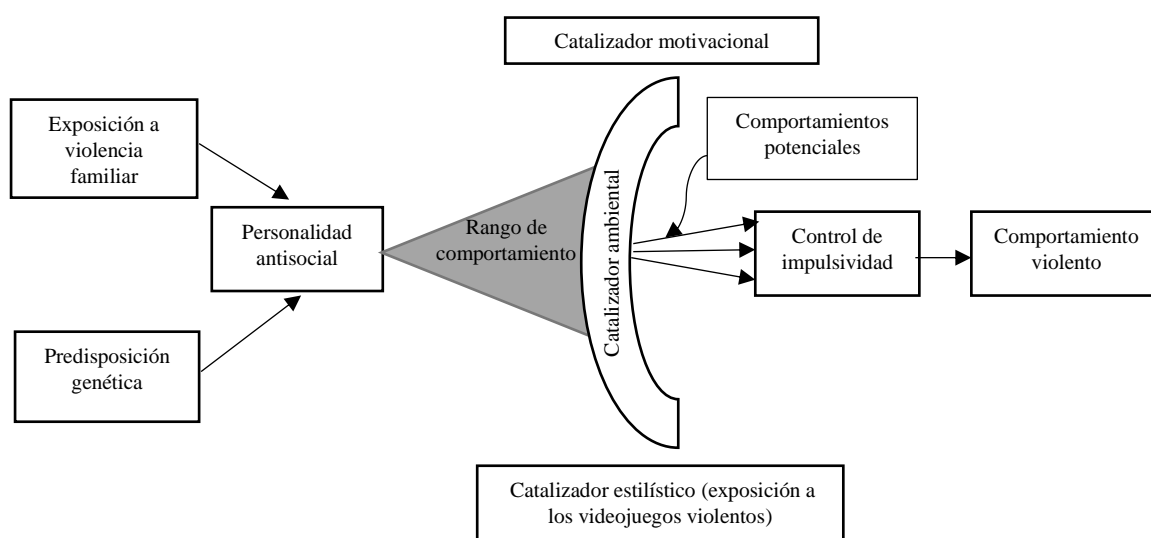
De acuerdo con el modelo catalizador, el comportamiento agresivo depende de una variable disposicional y es la personalidad agresiva, la cual resulta de la interacción entre los genes y una exposición temprana a un entorno muy conflictivo (violencia familiar, negligencia, etc.). Con esta predisposición a actuar, el comportamiento agresivo es influenciado cuando, de acuerdo con la Teoría de la Autodeterminación o la Hipótesis de la Frustración-Agresión, el entorno impide la satisfacción de necesidades motivacionales (contacto social, competencia, autonomía); sin embargo, en este punto, el sujeto puede sopesar pros y contras, optando por una opción menos agresiva a fin de evitar consecuencias punitivas (Ferguson, 2023).

De este modo, el ambiente no ostenta un efecto causal de la conducta agresiva, sino que opera como variable reguladora de las condiciones biológicas del individuo y de su consiguiente personalidad agresiva (Shao y Wang, 2019); no obstante, en este modelo, el uso de videojuegos violentos no se perfila como un componente motivacional sino más bien como uno estilístico (López et al., 2021), es decir, en el acto agresivo, la persona puede incorporar elementos vistos en estos contenidos ficticios. Por tanto, se calificaría como un catalizador estilístico (Ferguson, 2023).

Es importante aclarar que, aunque se haya enfatizado en el origen de la conducta agresiva reactiva; es decir, aquella que surge en reacción a la frustración de las motivaciones y los consecuentes afectos y cogniciones agresivas, el modelo catalizador no excluye a la conducta agresiva proactiva puesto que, pese a no ser estrictamente generada por el estrés, todavía mantiene un componente motivacional como aumentar el estatus u obtener recursos (Ferguson, 2023).

Figura 2

Modelo Catalizador



Nota. Adaptado de Ferguson (2023)

A partir de lo expuesto, se puede inferir que ambos modelos apuntan a la comprensión y explicación de la conducta agresiva; no obstante, difieren en la importancia atribuida a ciertos factores, incluyendo, desde luego, el rol de los videojuegos violentos. De esta manera, el GAM resalta el papel de los guiones mentales agresivos en la personalidad agresiva y cuya magnitud dependerá de la exposición repetida a estímulos como, por ejemplo, los videojuegos violentos. Por el contrario, el modelo catalizador postula que los factores primordiales son la personalidad agresiva y los catalizadores ambientales que favorezcan la conducta agresiva (Reyes et al., 2020). Por esta razón, Ferguson se centra en abordar las motivaciones para jugar videojuegos violentos.

2.1.3.4. Evaluación de la variable. La conducta agresiva fue examinada de conformidad con la operacionalización compuesta por tres dimensiones en función al modelo de Buss y Perry (2004) y son la agresión física, agresividad verbal, hostilidad e ira, siendo detalladas a continuación:

- **Agresión física:** Modalidad de agresión que comprende comportamientos donde se usa el propio cuerpo o un objeto externo, esto a fin de generar una lesión o daño en la persona objetivo (Zhu et al., 2022).
- **Agresión verbal:** Alude a la emisión de una palabra, enunciado o frase independiente que está orientada a producir un efecto psicológico negativo en el receptor, puesto que representa un ataque contra el autoconcepto del individuo (Poling et al., 2019).
- **Hostilidad:** Corresponde a la suspicacia respecto a las intenciones que subyacen el comportamiento ajeno y una predisposición a interpretar estímulos neutrales como ofensivos o amenazantes (Lozano et al., 2018).
- **Ira:** Respuesta emocional frente a amenazas reales o figuradas; así como también ante una provocación. Puede tener orígenes externos, como circunstancias y experiencias; o

internos, englobando pensamientos, preocupaciones, recuerdos de hechos traumáticos o frustrantes (Castrillón et al., 2004).

III. MÉTODO

3.1. Tipo de investigación

La presente investigación se ciñó al enfoque cuantitativo, que se distingue por estar circunscrito al paradigma positivista al focalizarse en la recolección y análisis de datos numéricos a partir de las respuestas proporcionadas por los participantes. Tal información viabilizaría la posterior contrastación de hipótesis definidas anteriormente; valiéndose de la aplicación de técnicas de procesamiento estadístico (Sánchez et al., 2018). Por otro lado, se tipificó como básica, cuya finalidad reposa en la producción de conocimientos para ampliar y profundizar la comprensión de los fenómenos y/o constructos; así como de sus relaciones (Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica [CONCYTEC], 2020).

Por otra parte, el estudio se situó en un nivel explicativo al centrarse en establecer relaciones entre las variables sujetas a investigación, de tal modo que se busca identificar factores que expliquen satisfactoriamente la aparición de un fenómeno particular (Ramos, 2020). Asimismo, operó bajo el diseño no experimental, que se caracteriza porque el objetivo del investigador consiste en la observación y análisis; no trascendiendo a la manipulación premeditada de las condiciones a fin de evaluar los posibles efectos que se generen (Hernández y Mendoza, 2018). Además, su corte de investigación fue transversal dado que los datos fueron recogidos en una única oportunidad (Álvarez, 2020).

3.2. Ámbito temporal y espacial

La investigación se efectuó entre los meses de setiembre y diciembre del 2023 en redes sociales, verificándose que los participantes fueran peruanos.

3.3. Variables

3.3.1. Competitividad

Definición conceptual. Constructo que alude a la conducta de logro que se requiere para conseguir una victoria en un contexto competitivo, implicando un alto incentivo y satisfacción vinculada al éxito; hallándose en presencia de una evaluación social (García, 2018).

Definición operacional. La variable fue examinada mediante el Cuestionario de Competitividad-10 de Remor (2007), lo que puede revisarse en la Tabla 2.

Tabla 2

Operacionalización de competitividad

Variable	Dimensiones	Ítems	Escala	Opciones de respuesta
Competitividad	Motivación de éxito	1,2,3,5,8,10	Ordinal	1 = Casi nunca. 2 = Algunas veces. 3 = A menudo.
	Motivación para evitar el fracaso	4, 6, 7, 9		

3.3.2. Uso de videojuegos violentos

Definición conceptual. Utilización de un tipo de videojuegos que funcionan como medios interactivos, cuyo atributo diferenciador principal consiste en que el jugador puede lastimar a otros personajes del juego; lo cual representa, muchas veces, la consigna predominante para ganar (Toribio, 2019).

Definición operacional. La variable fue medida a través de una ficha de autoinforme (véase en la Tabla 3).

Tabla 3*Operacionalización del uso de videojuegos*

Variable	Dimensiones	Escala
Uso de videojuegos violentos	Tipo de videojuego	Nominal
	Frecuencia (días a la semana)	De razón
	Frecuencia (horas al día)	

3.3.3. Conducta agresiva

Definición conceptual. Cualquier comportamiento intencional que está orientado hacia otro individuo a propósito de generar daño; involucrando que quien agrede o pretende agredir, debe creer que el comportamiento suscitará el nombrado efecto en el objetivo y este, a su vez, estar motivado a evitarlo (Allen y Anderson, 2017).

Definición operacional. La variable fue evaluada a partir de la aplicación del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry, versión española adaptada en Perú por Matalinares et al. (2012); lo que puede revisarse en la Tabla 4.

Tabla 4*Operacionalización de conducta agresiva*

Variable	Dimensiones	Ítems	Escala	Opciones de respuesta
Conducta agresiva	Agresividad física	1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27, 29	Ordinal	1=Completamente falso para mí.
	Agresividad verbal	2, 6, 10, 14, 18, 22		2=Bastante falso para mí.
	Ira	3, 7, 8, 11, 15, 19, 22, 25		3 =Ni verdadero, ni falso para mí.
	Hostilidad	4, 12, 16, 20, 23, 26, 28		4=Bastante verdadero para mí.
				5=Completamente verdadero para mí.

3.4. Población y muestra

La población es conceptualizada como el conjunto de elementos, ya sean datos, objetos o individuos, los cuales comparten aspectos medibles que coinciden con precisiones concernientes a la problemática de estudio y a los objetivos propuestos; de tal manera que su análisis puede proporcionar respuesta a las interrogantes previstas (Carhuancho et al., 2019). En concordancia con lo afirmado, la población estuvo constituida por todos los jugadores, entre usuarios de Valorant y Call of Duty: Modern Warfare/Warzone de Perú.

Respecto a la muestra, se concibe como un fragmento derivado de una población en concreto y cuyo tamaño resulta de un tratamiento estadístico o de los criterios dispuestos por el investigador con la finalidad de velar por la representatividad de la misma y, por ende, procurar la validez de los datos obtenidos (Ñaupas et al., 2018). De esta forma, la muestra se derivó del cálculo a priori con el software G*POWER 3.1.9.7; para lo cual se tomaron en cuenta los siguientes aspectos: tamaño del efecto = 0.13, $\alpha = 0.05$, potencia = 0.95 y cinco predictores. Así, arrojó una cantidad de 158 participantes, entre jugadores de Valorant y Call of Duty: Modern Warfare/Warzone; no obstante, se optó por redondear la cifra a 160 jugadores. Ahora bien, dicha cantidad de participantes se alcanzó mediante un muestreo no probabilístico de tipo intencional. Además, hubo un corte muestral (Hernández & Mendoza, 2018).

A continuación, se identifica en la Tabla 5 que la muestra es predominantemente de sexo masculino (91.25%) y, en menor medida, de sexo femenino (8.75%). En el caso de la edad, la mayoría de los participantes se ubica en el intervalo 22-25 años (41.25%), seguido de los rangos de 26-30 años (26.25%) y de 18-21 años (19.38%); siendo menos frecuente, el de 31 años a más (13.21%).

Tabla 5*Descripción de la muestra*

Variables sociodemográficas	Categorías	N	%
Sexo	Femenino	14	8.75%
	Masculino	146	91.25%
Edad	18-21 años	31	19.38%
	22-25 años	66	41.25%
	26-30 años	42	26.25%
	31 a más	21	13.12%

3.4.1. Criterios de selección

Los criterios de inclusión comprendieron a los usuarios que hayan jugado, al menos en una oportunidad, uno de los videojuegos mencionados, jugadores de ambos sexos, jugadores que sean mayores de edad y los usuarios que acepten participar luego del consentimiento informado. En cuanto a los criterios de exclusión, se tuvo a los usuarios que revoquen su participación, los jugadores que respondan inadecuadamente los instrumentos y los jugadores que presenten malestares de índole física y/o psicológica que dificulte su resolución de los instrumentos.

3.5. Instrumentos

3.5.1. Cuestionario de Competitividad-10 de Remor (2007)

Se trata de un cuestionario de autoinforme conformado por 10 reactivos repartidos en dos dimensiones: Motivación de éxito (Me, 6) y motivación para evitar el fracaso (Mef, 4); los cuales pueden ser contestados tomando en cuenta una escala tipo Likert, integrada por tres opciones: 1 (*Casi nunca*), 2 (*Algunas veces*), 3 (*A menudo*). A fin de interpretar las puntuaciones según la subescala, se lleva a cabo la sumatoria considerando los ítems que deben

ser invertidos y se calcula la media ponderada. En caso se busque la evaluación global de las puntuaciones, la cifra se consigue a partir de la resta entre el puntaje de las subescalas Me – Mef. Así, cuando la diferencia entre las dimensiones es positiva, se interpreta que el sujeto tiene una alta motivación para competir (Remor, 2007).

En cuanto a sus propiedades psicométricas, al realizarse una validación por constructo, se apreció la existencia de dos factores que acumulan un 46.8% de la varianza total (Factor 1 = 23.5% y Factor 2 = 23.3%), a partir de la rotación varimax. En el caso de la validez de criterio, se identificó que la calificación global de la escala se asoció significativamente con una medida de autoevaluación subjetiva de competitividad ($\rho = 0.36$, $p = 0.000$); mientras que, para la validez discriminante, se reconoció que no hay relación entre las subescalas, de tal forma que las dimensiones son independientes entre sí ($r = 0.003$, $p = 0.971$). En lo que atañe a la confiabilidad por el método de consistencia interna, se obtuvo un coeficiente aceptable ($\alpha = 0.66$). Cabe añadir que la eliminación de algún reactivo del cuestionario no incrementaba el grado de consistencia interna del instrumento (Remor, 2007).

En Perú, Sánchez (2015) realizó una adaptación del instrumento en Lima, donde la validez constructo arrojó un valor Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) de 0.877 y la prueba de Bartlett, una $p < 0.05$. Asimismo, confirmó una estructura factorial compuesta por dos factores: Motivación para el éxito y motivación para evitar el fracaso. Asimismo, la validez externa mediante la relación con la valoración del entrenador de los deportistas evaluados. En cuanto a su confiabilidad, los coeficientes se adjetivaron confiables, siendo de 0.81 para la escala total; mientras que, para cada dimensión: Motivación de éxito ($\alpha = 0.77$) y motivación para evitar el fracaso ($\alpha = 0.67$).

Más adelante, en el estudio de Guardia (2022), la prueba obtuvo una confiabilidad adecuada para la escala total en deportistas peruanos ($\alpha = 0.74$); aunque pudo variar al

determinarse según la dimensión: Motivación de éxito ($\alpha = 0.46$) y Motivación para evitar el fracaso ($\alpha = 0.72$).

En el presente estudio se desarrolló un análisis factorial exploratorio (AFE) ya que se trata de una escala relativamente nueva y con escasa evidencia previa de validez de constructo. Así, el índice KMO de 0.834 indicó una adecuada correlación parcial entre los ítems; haciendo factible la identificación de factores latentes. Asimismo, la prueba de esfericidad de Bartlett resultó altamente significativa ($p < 0.001$), confirmando la existencia de suficientes correlaciones para continuar con el AFE. En ese sentido, es viable hallar agrupamientos o dimensiones subyacentes entre los ítems del instrumento a través del análisis factorial; observándose que las correlaciones entre los ítems son lo suficientemente fuertes (ver Tabla 6).

Tabla 6

Prueba de KMO y la esfericidad de Bartlett de Competitividad-10

Prueba de KMO y Bartlett		Valores
Medida KMO de adecuación de muestreo		0.834
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	499.048
	<i>gl</i>	45
	<i>p</i>	0.000

En la Tabla 7, por otro lado, las comunalidades representan la proporción de varianza que cada ítem comparte con el resto. Las comunalidades superiores a 0.4 en todos los ítems se consideran aceptables ya que sugiere que los ítems se explican bien dentro de la solución factorial obtenida, de modo que todos contribuyen, en cierta medida, a conformar los factores resultantes.

Tabla 7*Comunalidades de Competitividad-10*

	Inicial	Extracción
VAR00001	1.000	0.482
VAR00002	1.000	0.594
VAR00003	1.000	0.458
VAR00004	1.000	0.697
VAR00005	1.000	0.544
VAR00006	1.000	0.470
VAR00007	1.000	0.653
VAR00008	1.000	0.419
VAR00009	1.000	0.505
VAR00010	1.000	0.613

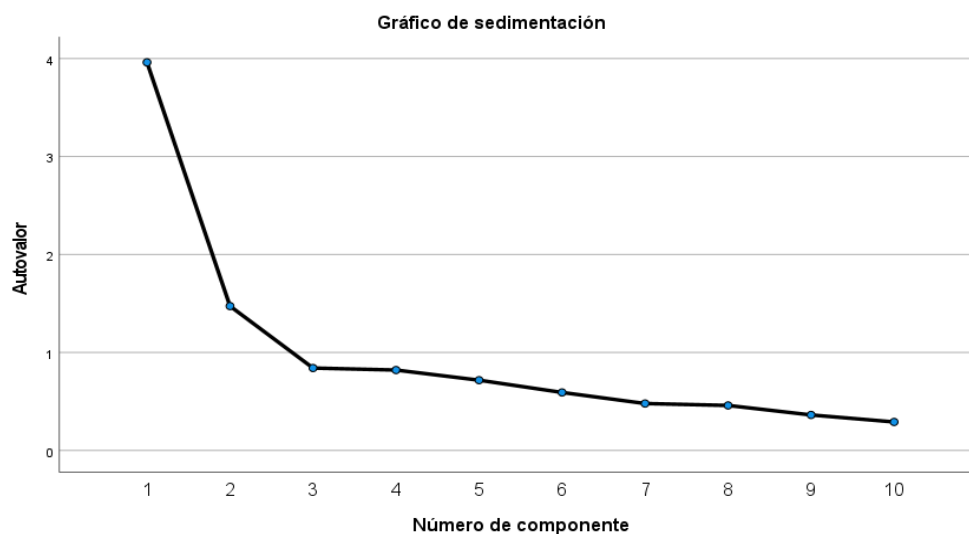
Nota. Método de extracción: análisis de componentes principales

Luego, en la Tabla 8 se visualizan dos componentes principales con autovalores mayores a 1 que, en conjunto, explican el 54.354% de la varianza total. En un análisis más específico, se afirma que el primer componente explica el 39.617% y el segundo, el 14.737%. Estos componentes reúnen la mayor parte de la información contenida en los datos originales; es decir, más de la mitad de los datos, lo cual es satisfactorio.

Tabla 8*Varianza total explicada de Competitividad-10*

Componente	Autovalores iniciales			Sumas de cargas al cuadrado de la extracción		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	3.962	39.617	39.617	3.962	39.617	39.617
2	1.474	14.737	54.354	1.474	14.737	54.354
3	0.841	8.415	62.769			
4	0.821	8.209	70.979			
5	0.718	7.175	78.154			
6	0.592	5.922	84.076			
7	0.479	4.792	88.868			
8	0.460	4.595	93.464			
9	0.363	3.625	97.089			
10	0.291	2.911	100.000			

Por otra parte, el gráfico de sedimentación muestra una clara inflexión tras los dos primeros componentes, corroborando la adecuada solución de dos dimensiones subyacentes; estimándose que son suficientes pues los restantes ya no aportan más información relevante (ver Figura 3).

Figura 3*Gráfico de sedimentación de Competitividad-10*

Tras aplicar una rotación varimax se clarifica la interpretación de la estructura bifactorial: El primer componente se asocia con la motivación al logro, teniendo cargas altas de los ítems 4, 7, 10, 9 y 6; mientras que el segundo se relaciona con la motivación para evitar el fracaso, siendo cargas altas para 5, 2, 8 y 1. En ese sentido, al rotar la solución se obtienen dos dimensiones claras e interpretables: Una vinculada al logro y otra, al dominio interpersonal (ver Tabla 9).

Tabla 9

Matriz de componentes rotado de Competitividad-10

	Componentes	
	1	2
VAR00004	0.821	
VAR00007	0.801	
VAR00010	0.778	
VAR00009	0.689	
VAR00006	0.645	
VAR00003	0.583	0.344
VAR00005		0.717
VAR00002		0.715
VAR00008		0.626
VAR00001	0.330	0.611

Nota. Método de extracción: análisis de componentes principales. Método de rotación: Varimax con normalización Kaiser

a. La rotación ha convergido en 3 iteraciones

Luego, se presentan los coeficientes de fiabilidad del cuestionario Competitividad-10, evidenciándose una alta confiabilidad debido a que ambos superan el valor de 0.8. Por consiguiente, se aprecia una adecuada consistencia interna (véase en Tabla 10).

Tabla 10*Confiabilidad de Competitividad-10*

Escala	Número de ítems	α	ω
Competitividad-10	10	0.823	0.824

3.5.2. Guía de análisis documental de videojuegos, de elaboración propia.

Se refiere a una guía de análisis documental donde se organizan los datos referentes al tipo de videojuego violento y la frecuencia de juego (días a la semana y horas al día).

3.5.3. Cuestionario de Agresión (AQ; Buss & Perry, 1992), versión española adaptada en Perú por Matalinares et al. (2012)

El cuestionario consta de 29 reactivos distribuidos en cuatro dimensiones y son agresión física (9), agresividad verbal (5), hostilidad (7) e ira (8). Los nombrados ítems pueden ser calificados de acuerdo con una escala tipo Likert, que está compuesta por cuatro valores y cuyas interpretaciones son las sucesivas: 1 (*Completamente falso para mí, CF*), 2 (*Bastante falso para mí, BF*), 3 (*Ni verdadero, ni falso para mí, VF*), 4 (*Bastante verdadero para mí, BV*) y 5 (*Completamente verdadero para mí, CV*). La sumatoria de los puntajes puede situarse en un baremo que contiene categorías por dimensión y por escala total, siendo las siguientes: *Muy bajo, Bajo, Medio, Alto y Muy alto* (Matalinares et al., 2012).

Tabla 11*Baremo del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry*

	Escala		Subescalas		
	Agresión	Agresividad física	Agresividad verbal	Ira	Hostilidad
Muy alto	99 a +	30 a +	18 a +	27 a +	32 a +
Alto	83 – 98	24 – 29	14 – 17	22 – 26	26 – 31
Medio	68 – 82	18 – 23	11 – 13	18 – 21	21 – 25
Bajo	52 – 67	12 – 17	7 – 10	13 – 17	15 – 20
Muy bajo	≤51	≤11	≤6	≤12	≤14

Nota. Adaptado de Matalinares et al. (2012)

Respecto a sus propiedades psicométricas dadas en el estudio de Matalinares et al. (2012), la validez de constructo del instrumento se averiguó a través del análisis factorial por el método de los componentes principales, donde un solo factor registra una carga factorial que explica el 60.819% de la varianza total acumulada; el cual, a su vez, se conforma por las siguientes cargas factoriales: Ira con 0.81, agresión física con 0.773, agresión verbal con 0.770 y hostilidad con 0.764. En el caso de la confiabilidad, se reportó un coeficiente alfa de Cronbach de 0.836, estimándose alto; mientras que, para sus dimensiones, se tuvieron los siguientes coeficientes: Agresión física ($\alpha = 0.683$), agresión verbal ($\alpha = 0.565$), ira ($\alpha = 0.552$) y hostilidad ($\alpha = 0.650$).

En cuanto a sus propiedades psicométricas en años posteriores, en la investigación de Noriega (2022) con universitarios de Lima Metropolitana, se halló una validez de constructo donde el análisis factorial arrojó cuatro factores que explicaron el 42.7% de la varianza; siendo una estructura coincidente con la dada por Matalinares et al. (2012). Además, se obtuvo una confiabilidad adecuada para todas las dimensiones: Agresión física ($\alpha = 0.726$), agresión verbal ($\alpha = 0.694$), hostilidad ($\alpha = 0.712$) e ira ($\alpha = 0.755$).

Ahora bien, en este estudio se realizó el análisis exploratorio del instrumento, que inició con la prueba KMO, obteniéndose valores superiores a 0.50 y con una esfericidad de Bartlett < 0.05 (Li et al., 2020; Pizarro y Martínez, 2020). Por ello, los datos son adecuados para realizar el Análisis Factorial Confirmatorio (AFC), con lo cual se extrajeron cuatro factores que explicaron un 50.8% de la varianza total. Asimismo, en general, los ítems presentaron cargas superiores a 0.40, eliminándose cinco ítems (“Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal”; “No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona”; “Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida”; “Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo”; y “Soy una persona apacible”); dado que no contribuían lo suficiente para medir las dimensiones latentes.

Luego, se optó por una rotación inicial varimax, facilitando la interpretación de los factores y maximizando la varianza de las cargas factoriales para luego aplicar promax, a fin de una mejor representación ya que se obtiene una solución oblicua; pero manteniendo la claridad de la estructura ortogonal de varimax (Finch, 2006; Scharf y Nestler, 2019). Así, finalmente, se cuenta con una clara inflexión tras 4 factores, apoyando la retención de 4 dimensiones.

Como siguiente paso, se realizó el AFC mediante el estimador de máxima verosimilitud, esto con el objetivo de encontrar los valores de parámetros (cargas factoriales, varianzas, covarianzas, etc.) que maximizan la probabilidad de obtener los datos observados dado el modelo teórico especificado y el más adecuado para este tipo de muestras (Li, 2016; Ergül y Yildiz, 2023). Estos resultados se observan en la Tabla 12:

Tabla 12*Carga de los factores del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry*

	Factor			
	1	2	3	4
HO7	0.715			
HO5	0.713			
IR3	0.708			
HO2	0.595			
HO3	0.540			
AF6		0.903		
AF2		0.714		
AF1		0.558		
AF8		0.460		
AF9		0.433		
HO1		0.413		
IR6			0.643	
IR4			0.612	
IR7		0.473	0.606	
HO6	0.441		0.522	
IR8			0.501	
AV5			0.495	0.470
HO4			0.419	
AV1				0.666
AV3				0.646
AV4				0.539
AF3				0.534
AF5				0.527
AV2				0.463

Nota. El método de extracción fue de “máxima verosimilitud” en combinación con la rotación final “promax”

Se realizó un análisis factorial confirmatorio para poner a prueba la estructura teórica de 4 factores (Ira, Agresión Física, Agresión Verbal y Hostilidad) del instrumento. Luego de la depuración de indicadores débiles y la imposición de restricciones en las covarianzas entre factores, se obtuvo un modelo optimizado con índices de ajuste dentro de rangos adecuados ($CFI = 0.969$, $TLI = 0.958$, $SRMR = 0.054$, $RMSEA = 0.043$ [IC 90%: 0.022 - 0.060]), cargas factoriales positivas y estadísticamente significativas, así como residuos estandarizados, en su mayoría, menores a 0.1. Además, los hallazgos confirman la estructura de 4 dimensiones

relacionadas a la agresividad, brindando soporte a la validez de constructo del instrumento desarrollado originalmente por Buss y Perry (véase en tabla 13).

Tabla 13

Análisis factorial confirmatorio del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry

<i>CFI</i>	<i>TLI</i>	<i>SRMR</i>	<i>RMSEA</i>	IC 90% del <i>RMSEA</i>	
				Inferior	Superior
0.969	0.958	0.0541	0.0432	0.0222	0.0600

Nota. El ajuste del modelo mediante χ^2 es < 5.0 (1.3; $p < 0.05$); *CFI* (Índice de ajuste comparativo > 0.9); *TLI* (Índice de Tucker-Lewis > 0.9); *SRMR* (Residuo cuadrático medio estandarizado < 0.8); *RMSEA* (Error cuadrático medio de aproximación $< 0.5-0.8$). Obtenido de Fabrigar et al. (1999) y Kim et al. (2016)

Por otro lado, la consistencia interna del instrumento fue examinada mediante el alfa de Cronbach y el omega de McDonald, siendo coeficientes superiores a 0.90; por lo que exceden el punto de corte mínimo de 0.7 recomendado (Ventura y Caycho, 2017; Nobbiga y Sraswathi, 2020). En ese sentido, se puede presumir la existencia de reactivos que tienen una calificación inversa, de modo que contribuirían con la sobreestimación de la confiabilidad (véase en la Tabla 14).

Tabla 14

Confiabilidad del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry

Escala	Número de ítems	α	ω
AQ	29	0.926	0.930

3.6. Procedimientos

Inicialmente, se realizó una convocatoria virtual en las redes sociales, donde figuran cuentas grupales conformadas por usuarios pertenecientes a la comunidad de los siguientes

videojuegos: Valorant y Call of Duty: Modern Warfare/Warzone, comunicando el propósito del estudio y los requisitos para participar. En la medida de que se contactaron por interno, se verificó el cumplimiento de los requerimientos y fueron admitidos; exponiéndoles el consentimiento informado y resolviendo las consultas que tuvieran. Posteriormente, se expuso el formulario de Google form de los cuestionarios, instruyéndolos a propósito de su adecuada resolución.

3.7. Análisis de datos

En esta sección, se describen los pasos realizados para el análisis de datos, los cuales fueron trasladados a una hoja de cálculo del programa Microsoft Excel a propósito de establecer el procesamiento estadístico-descriptivo y, luego, la organización de los resultados en tablas y figuras, tomando en cuenta frecuencias y cifras porcentuales para optimizar su entendimiento.

Posteriormente, se transfirió la base de datos al programa SPSS a fin del tratamiento estadístico-inferencial en concordancia con los objetivos, empezando por conocer si los datos cumplían con una distribución normal a través de la prueba Kolmogórov-Smirnov (K-S) puesto que la muestra estuvo constituida por más de 50 individuos. Posteriormente, se procedió a realizar el análisis de mediación a través de PROCESS de Hayes.

IV. RESULTADOS

4.1. Relación entre las variables de estudio

Previo al análisis estadístico-inferencial de los datos, corresponde averiguar si los datos cumplen con una distribución normal; de tal modo que se empleó la prueba K-S (ver Tabla 15); identificándose que solo la variable conducta agresiva y su dimensión, hostilidad, poseen una distribución normal ($p > 0.05$).

Tabla 15

Prueba de normalidad

Variables	Dimensiones	Z	P
Competitividad	Motivación para el éxito	0.406	0.000
	Motivación para evitar el fracaso	0.152	0.000
	Total	0.083	0.009
Uso de videojuegos violentos	Horas de juego a la semana	0.274	0.000
Conducta agresiva	Agresividad física	0.084	0.007
	Agresividad verbal	0.080	0.014
	Ira	0.100	0.000
	Hostilidad	0.056	0.200
	Total	0.068	0.069

A continuación, se hace una presentación descriptiva de las variables, reconociéndose, en la Tabla 16, la agrupación de los datos de acuerdo con el tipo de variable y sus respectivas categorías. Así, en el caso de la conducta agresiva, la mayor cantidad de datos se concentra en

el nivel bajo (34.4%), seguido del medio (30%); mientras que, para las variables de uso de videojuegos violentos, el videojuego más jugado fue Call of duty (64.4%) y la mayoría de los participantes jugaba menos de 10 horas semanales (78.1%). Por último, mencionar que el 73.8% de los participantes es competitivo y, por el contrario, el 26.3% no lo es.

Tabla 16

Distribución de datos según variable

Variable	Categorías	N	Porcentaje marginal
Conducta agresiva	Muy bajo	31	19.4%
	Bajo	55	34.4%
	Medio	48	30.0%
	Alto	19	11.9%
	Muy alto	7	4.4%
Tipo de juego	Valorant	57	35.6%
	Call of Duty	103	64.4%
Horas en total	<10 horas semanales	125	78.1%
	Entre 10-20 horas semanales	14	8.8%
	>20 horas semanales	21	13.1%
Competitividad	No competitivo	42	26.3%
	Competitivo	118	73.8%

Objetivo específico 1: Determinar el efecto mediador de la competitividad entre el uso de los videojuegos violentos y la agresividad física de jugadores peruanos, 2023.

Para examinar los efectos de mediación en el modelo, se utilizó el proceso de Hayes que es apto para variables continuas y categóricas (Hayes, 2018). Esta técnica proporciona estimaciones de efectos indirectos e intervalos de confianza (Bootstrap) que hacen que los análisis de moderación y mediación sean más robustos en comparación con otros enfoques (Hayes & Preacher, 2013).

En la Tabla 17, se aprecia el efecto positivo y no significativo del uso de videojuegos violentos en la agresividad física ($c' = 0.015$, $p = 0.894$); sin embargo, este efecto no cambia cuando se considera la competitividad ($ab = -0.0654$, IC 95% [-0.1527, 0.0029]), por lo que no constituye una variable mediadora. Por último, cabe agregar que ni la edad ni el sexo actuaron como factores significativos. Por consiguiente, no se pudo validar la hipótesis propuesta.

Tabla 17

Análisis de la mediación de la competitividad entre el uso de videojuegos violentos y la agresividad física

	Coef.	<i>p</i>	LLCI	ULCI	<i>p</i> (model)	<i>R-sq</i>
Constante	-0.7597	0.0198	-1.3970	-0.1224		
Videojuegos violentos	0.2392	0.0001	0.1180	0.3604		
Sexo	0.3811	0.0140	0.0782	0.6841		
Edad	0.2404	0.0000	0.1457	0.3352		
Tipo de juego	-0.2016	0.0333	-0.3870	-0.0162		
					0.0000	0.2326
Constante	2.3137	0.0001	1.1675	3.4598		
Videojuegos violentos	0.0151	0.8942	-0.2093	0.2395		
Competitividad	-0.2734	0.0559	-0.5538	0.0070		
Sexo	0.1970	0.4771	-0.3490	0.7429		
Edad	-0.0021	0.9817	-0.1826	0.1784		
Tipo de juego	0.0565	0.7375	-0.2760	0.3890		
					0.4308	0.0309
Efecto directo de X en Y			-0.2093	0.2395	0.8942	0.0151
Efecto indirecto de X en Y			-0.1527	0.0029		-0.0654

Nota. Mediación mediante el modelo Process Hayes

Objetivo específico 2: Establecer el efecto mediador de la competitividad entre el uso de los videojuegos violentos y la agresividad verbal de jugadores peruanos, 2023.

En la Tabla 18, se identifica el efecto positivo mas no significativo del uso de videojuegos violentos en la agresividad verbal ($c' = 0.0868$, $p = 0.5316$); sin embargo, este efecto no cambia cuando se considera la competitividad ($ab = -0.0715$, IC 95% [-0.1651, 0.0017]). Por lo tanto, no representa una variable mediadora. Finalmente, cabe agregar que ni

la edad ni el sexo actuaron como factores significativos. Así, no se pudo validar la hipótesis planteada.

Tabla 18

Análisis de la mediación de la competitividad entre el uso de videojuegos violentos y la agresividad verbal

	Coef.	<i>p</i>	LLCI	ULCI	<i>p</i> (model)	<i>R-sq</i>
Constante	-0.7597	0.0198	-1.3970	-0.1224		
Videojuegos violentos	0.2392	0.0001	0.1180	0.3604		
Sexo	0.3811	0.0140	0.0782	0.6841		
Edad	0.2404	0.0000	0.1457	0.3352		
Tipo de juego	-0.2016	0.0333	-0.3870	-0.0162		
					0.0000	0.2326
Constante	4.0763	0.0000	2.6802	5.4723		
Videojuegos violentos	0.0868	0.5316	-0.1866	0.3601		
Competitividad	-0.2991	0.0856	-0.6406	0.0424		
Sexo	-0.3424	0.3107	-1.0074	0.3226		
Edad	0.0657	0.5556	-0.1541	0.2855		
Tipo de juego	-0.3754	0.0690	-0.7804	0.0295		
					0.1253	0.0539
Efecto directo de X en Y			-0.1866	0.3601	0.5316	0.0868
Efecto indirecto de X en Y			-0.1651	0.0017		-0.0715

Nota. Mediación mediante el modelo Process Hayes

Objetivo específico 3: Determinar el efecto mediador de la competitividad entre el uso de los videojuegos violentos y la ira de jugadores peruanos, 2023.

En la Tabla 19, se reconoce el efecto positivo, aunque no significativo del uso de videojuegos violentos en la ira ($c' = 0.0895$, $p = 0.5238$); no obstante, este efecto cambia cuando se considera la competitividad ($ab = -0.0873$, IC 95% [-0.1882, -0.0047]). En otros términos, el uso de videojuegos violentos influye positivamente en la competitividad ($a = 0.2392$, $p < 0.001$) y, a su vez, la competitividad ejerce un efecto negativo en la ira ($b = -0.3648$, $p = 0.0387$). En consecuencia, la competitividad se trata de una variable mediadora. Por último,

cabe añadir que la edad y el sexo no actuaron como factores significativos en el modelo. De esta forma, se pudo validar la hipótesis formulada.

Tabla 19

Análisis de la mediación de la competitividad entre el uso de videojuegos violentos y la ira

	Coef.	<i>p</i>	LLCI	ULCI	<i>p</i> (model)	<i>R-sq</i>
Constante	-0.7597	0.0198	-1.3970	-0.1224		
Videojuegos violentos	0.2392	0.0001	0.1180	0.3604		
Sexo	0.3811	0.0140	0.0782	0.6841		
Edad	0.2404	0.0000	0.1457	0.3352		
Tipo de juego	-0.2016	0.0333	-0.3870	-0.0162		
					0.0000	0.2326
Constante	4.8003	0.0000	3.3874	6.2132		
Videojuegos violentos	0.0895	0.5238	-0.1872	0.3661		
Competitividad	-0.3648	0.0387	-0.7105	-0.0192		
Sexo	-0.6203	0.0706	-1.2933	0.0528		
Edad	-0.0707	0.5313	-0.2931	0.1518		
Tipo de juego	-0.3566	0.0877	-0.7665	0.0533		
					0.0036	0.1064
Efecto directo de X en Y			-0.1872	0.3661	0.5238	0.0895
Efecto indirecto de X en Y			-0.1882	-0.0047		-0.0873

Nota. Mediación mediante el modelo Process Hayes

Objetivo específico 4: Analizar el efecto mediador de la competitividad entre el uso de los videojuegos violentos y la hostilidad de jugadores peruanos, 2023.

En la Tabla 20, se aprecia el efecto positivo, aunque no significativo del uso de videojuegos violentos en la hostilidad ($c' = 0.1271$, $p = 0.2410$); no obstante, este efecto cambia cuando se considera la competitividad ($ab = -0.1275$, IC 95% [-0.2284, -0.0477]). En otras palabras, el uso de videojuegos violentos tuvo un efecto positivo en la competitividad ($a = 0.2392$, $p < 0.001$) y, a su vez, la competitividad influyó negativamente en la hostilidad ($b = -0.5332$, $p < 0.001$). Por tanto, la competitividad se trata de una variable mediadora. Por último,

cabe añadir que ni la edad ni el sexo actuaron como factores significativos en el modelo. De esta manera, se pudo validar la hipótesis formulada.

Tabla 20

Análisis de la mediación de la competitividad entre el uso de videojuegos violentos y la hostilidad

	Coef.	<i>p</i>	LLCI	ULCI	<i>p</i> (model)	<i>R-sq</i>
Constante	-0.7597	0.0198	-1.3970	-0.1224		
Videojuegos violentos	0.2392	0.0001	0.1180	0.3604		
Sexo	0.3811	0.0140	0.0782	0.6841		
Edad	0.2404	0.0000	0.1457	0.3352		
Tipo de juego	-0.2016	0.0333	-0.3870	-0.0162		
					0.0000	0.2326
Constante	2.3869	0.0001	1.2978	3.4760		
Videojuegos violentos	0.1271	0.2410	-0.0862	0.3403		
Competitividad	-0.5332	0.0001	-0.7996	-0.2668		
Sexo	-0.1262	0.6316	-0.6449	0.3926		
Edad	-0.0516	0.5528	-0.2231	0.1198		
Tipo de juego	0.1141	0.4767	-0.2018	0.4300		
					0.0005	0.1317
Efecto directo de X en Y			-0.0862	0.3403	0.2410	0.1271
Efecto indirecto de X en Y			-0.2284	-0.0477		-0.1275

Nota. Mediación mediante el modelo Process Hayes

Objetivo general: Determinar si la competitividad media la relación entre el uso de los videojuegos violentos y la conducta agresiva de jugadores peruanos, 2023.

En la Tabla 21, se encontró que el uso semanal de videojuegos violentos influyó positivamente en la competitividad ($a = 0.21$, $p = 0.0016$); aunque el efecto directo de las horas de juego en la agresión no fue significativo ($c' = 0.21$, $p = 0.0865$). Sin embargo, se halló un efecto indirecto y significativo a través de la competitividad ($ab = -0.10$, LLCI = -0.1814, ULCI = -0.0368). En otras palabras, el uso de videojuegos violentos aumenta la competitividad y, al mismo tiempo, una mayor competitividad implica menor agresión. Por tanto, la competitividad

actúa como variable mediadora; calificando, además, como un factor protector que reduce el efecto del uso de videojuegos violentos en la agresión.

Tabla 21

Análisis de la mediación de la competitividad en el uso de videojuegos violentos sobre la conducta agresiva

	Coef.	<i>p</i>	LLCI	ULCI	<i>p</i> (model)	<i>R-sq</i>
Constante	0.2349	0.0209	0.0360	0.4338		
Videojuegos violentos	0.2122	0.0016	0.0814	0.3430		
					0.0016	0.0610
Constante	2.4424	0.0000	2.0848	2.8000		
Videojuegos violentos	0.2083	0.0865	-0.0302	0.4469		
Competitividad	-0.4769	0.0009	-0.7547	-0.1991		
					0.0026	0.0729
Efecto directo de X en Y			-0.0302	0.4469	0.0865	0.2083
Efecto indirecto de X en Y			-0.1814	-0.0368		-0.1012

Nota. Mediación mediante el modelo Process Hayes

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En este apartado, se realiza la contrastación de los resultados alcanzados con aquellos obtenidos en investigaciones precedentes; de tal forma que, dependiendo de si son congruentes o divergentes, se ofrece una explicación teórica tentativa a fin de comprenderlo. Partiendo del primer objetivo específico, no se pudo validar la hipótesis ya que la competitividad no se comportó como una variable mediadora entre el uso de videojuegos violentos y la agresividad física ($ab = -0.0654$, IC 95% [-0.1527, 0.0029]), considerando que el uso de videojuegos violentos no tuvo efecto directo sobre la agresividad física.

De manera distinta, dos estudios alcanzaron conclusiones opuestas a las del presente estudio: De Medeiros et al. (2020) concluyeron que el uso de videojuegos violentos funcionó como factor significativo de la agresión física en los jugadores encuestados ($\beta = 0.14$, $p < 0.01$) y, por su parte, Dickmeis y Roe (2019) hallaron que, entre los videojuegos de alta violencia - alta competitividad, solo los juegos de disparos en línea aportaron al modelo predictivo de agresión física ($\beta = 0.087$, $p = 0.018$).

Ante esta situación, el contraste entre los hallazgos podría obedecer no únicamente a que los participantes eran adolescentes; sino a la interacción entre variables (incluyendo las extrañas o intervinientes) más que su influencia independiente. Ello ha sido enfatizado en la investigación de Weber et al., (2020), realizada en universitarios, concluyéndose el efecto de la interacción entre el contenido del juego violento, la habilidad del jugador y la interactividad ($t(F[1,134] = 13.99$; $p < 0.001$; $\eta^2 = 0.095$). Sin embargo, debe destacarse que la tarea experimental usada para evaluar la conducta agresiva alude a una agresión más indirecta.

En cuanto al segundo objetivo específico, igualmente, no se pudo validar la hipótesis enunciada ya que la competitividad no actuó como mediadora entre el uso de videojuegos violentos y la agresividad verbal de los jugadores peruanos ($ab = -0.0715$, IC 95% [-0.1651,

0.0017]); además de que los videojuegos violentos no tuvieron efecto directo en la agresividad verbal. En contraste, el estudio de Lee et al. (2021) indicó que, en dos modelos de regresión utilizados (dinámico y contemporáneo), el uso de videojuegos violentos ejercía un efecto significativo en la agresión verbal, aunque podía aumentarla o reducirla dependiendo del tipo de modelo.

Por consiguiente, la divergencia entre los resultados se podría justificar en las diferencias muestrales dado que los participantes en este último estudio fueron adolescentes; lo cual conduce a estipular que, al tratarse de una etapa que contempla cambios a nivel biológico, cognitivo, emocional y social, su vulnerabilidad a la influencia de los videojuegos violentos sería mayor (APA, 2020). Asimismo, al disponer de más tiempo libre que los adultos, su exposición a dichos videojuegos podría ser superior. También, cabe indicar que la dirección del efecto podría variar de acuerdo con las decisiones metodológicas en el estudio.

Con respecto al tercer objetivo específico, se pudo validar la hipótesis propuesta puesto que la competitividad funcionó como mediadora entre el uso de videojuegos violentos y la ira ($ab = -0.0873$, IC 95% [-0.1882, -0.0047]), tomando significativo el efecto de los videojuegos violentos en la ira. De forma contraria, aunque la investigación de Zhang et al. (2021) no se centró en la mediación de la competitividad, encontró que el uso de videojuegos violentos predijo de forma significativa la ira. Nuevamente, se expone una limitación que se vincula a la literatura científica ya que este estudio se realizó en niños chinos; dificultando la comparativa entre los hallazgos. Además, el videojuego empleado fue uno de peleas, difiriendo de los videojuegos de disparos. Por tanto, dos factores estarían presentes: la edad de los participantes y el tipo de videojuego.

Con referencia al cuarto objetivo específico, se pudo validar la hipótesis formulada ya que la competitividad medió la relación entre el uso de videojuegos violentos y la hostilidad

($ab = 0.1275$, IC 95% [-0.2284, -0.0477]); cambiando el efecto de los videojuegos violentos sobre la hostilidad a uno significativo. De forma parcialmente semejante, en el estudio desarrollado por Dowsett y Jackson (2019), se llegó a una conclusión compatible ya que la competencia ejerció un efecto significativo en la hostilidad de los universitarios evaluados ($F(1,60) = 4.56$, $p = 0.037$, η^2 parcial = 0.07); caso contrario sucedió con el contenido violento de los videojuegos.

Debe agregarse que en el estudio de Ohno (2022) también se enfatizó en el efecto del tipo de videojuego, señalando que los del género *Battle Royale* influyeron en los sentimientos agresivos ($\beta = 0.09$, $p < 0.05$); sin embargo, el tamaño del efecto siguió siendo pequeño. Además, cabe destacar la presencia de una variable extraña que podría incrementar esta influencia y es el tiempo dedicado a los videojuegos en general ($\beta = 0.111$, $p < 0.01$). Por consiguiente, puede sugerirse el posible papel de la dependencia a los videojuegos puesto que, pese a no ser un concepto equivalente al periodo de juego, podría estar enmascarado. Esto considerando que el género *Battle Royale* tuvo un efecto significativo en la dependencia a los videojuegos.

Alusivo al objetivo general, se procedió a validar la hipótesis planteada dado que la competitividad se comportó como una variable mediadora entre el uso de videojuegos violentos y la conducta agresiva de los jugadores peruanos ($ab = -0.10$, LLCI = -0.1814, ULCI = -0.0368). En otras palabras, el uso de videojuegos violentos no tuvo un efecto directo significativo sobre la conducta agresiva; sin embargo, sí influyó en la competitividad y esta, a su vez, en la conducta agresiva, aunque su efecto era negativo.

A partir de lo anterior, podría inferirse que la competitividad cumple un rol canalizador entre la exposición a los videojuegos violentos y el comportamiento agresivo. Así, se presume que jugar estos videojuegos promueve la motivación para ganar en tanto que se obtiene una

recompensa, ya sea ofrecida por el videojuego o por el reconocimiento de otros jugadores; lográndose un ajuste a estándares de habilidad y destreza. Esta explicación es postulada por la teoría de la autodeterminación de Ryan y Deci (Mills y Allen, 2020) y que también es mencionada en el Modelo catalizador (Ferguson, 2023). Además, la competitividad podría ser un factor protector en tanto que disminuye la agresividad en los jugadores; lo que se podría denominar como un posible efecto catártico como lo señala la Teoría motivacional integradora de los videojuegos violentos (Denson et al., 2022).

Ahora bien, la literatura científica proporciona un panorama variado en cuanto al efecto de los videojuegos violentos se refiere puesto que es un tema que no ha sido explorado con la amplitud que corresponde. De esta manera, se observa que algunos han estudiado la influencia de la competitividad como es el caso de Chen et al. (2022), quienes concluyeron su efecto indirecto y significativo en la agresividad. Del mismo modo, Harris et al., (2022) indicaron que la competitividad dominante influía en la puntuación de los juegos problemáticos ($t(372) = 3.858, p < 0.001$). Por tanto, el desapego físico y el anonimato propios de estos videojuegos contribuiría con la aparición de acciones agresivas puesto que no se obtendrían represalias por estas acciones, lo cual ha sido abordado por el Modelo de Agresión General y por el Modelo Catalizador.

Por otro lado, en otras investigaciones como la de Zhang et al. (2021) se infirió que los videojuegos violentos no influyeron la conducta agresiva, siendo coincidente con lo hallado en el presente estudio. De forma similar ocurre con lo informado por Coyne et al. (2018) al concluir que los videojuegos violentos no ejercieron un efecto significativo en los problemas de externalización; es decir, comportamientos que no se ajusten a las normas sociales como aquellos que dañen la integridad de las personas.

A juzgar por lo mencionado, es razonable colegir que una de las predominantes necesidades en esta área de investigación se resume en el análisis de variables mediadoras; las que podrían estar modificando la significación del efecto de los videojuegos violentos. Asimismo, contemplar que otras investigaciones como la realizada por Addo et al. (2021), argumentan la importancia del entorno más próximo para explicar la conducta agresiva en los jugadores, subrayando aspectos como el ruido, iluminación, seguridad y hacinamiento, el acceso a drogas y la disponibilidad de entretenimiento alternativo. En esa misma línea, otros autores como Ferguson, a través de su Modelo catalizador, sostienen que la familia podría ser una variable reguladora de condiciones biológicas del individuo para la agresión (Shao y Wang, 2019).

Por ende, contemplando todo lo expuesto, es importante agregar que los hallazgos de este estudio tienen implicancias prácticas en varios ámbitos. En primer lugar, brindan información para el diseño de programas de intervención destinados a mitigar los posibles efectos negativos de los videojuegos violentos en la conducta agresiva. Estos programas podrían centrarse en fomentar una competitividad sana y un espíritu deportivo en los jugadores, aprovechando el papel canalizador y potencialmente protector que parece tener la competitividad.

Además, las autoridades reguladoras y los desarrolladores de videojuegos podrían considerar estos hallazgos para establecer clasificaciones y advertencias más precisas sobre el contenido violento y su posible impacto en la conducta agresiva, teniendo en cuenta el factor de la competitividad. Finalmente, el estudio resalta la relevancia de crear entornos de juego seguros y controlados, donde se minimicen los factores de riesgo asociados a la conducta agresiva, como el anonimato, el desapego físico y la falta de consecuencias, al tiempo que se promueve una competitividad adecuada.

En el ámbito teórico, este estudio aporta conocimientos a las teorías existentes sobre los efectos de los videojuegos violentos, como la Teoría de la Autodeterminación, el Modelo de Agresión General, el Modelo Catalizador y la Teoría Motivacional Integradora de los Videojuegos Violentos. Los hallazgos sugieren que la competitividad podría ser un factor clave a considerar en estas teorías para explicar la relación entre los videojuegos violentos y la conducta agresiva. Además, los resultados pueden servir como base para el desarrollo de nuevos modelos teóricos que incorporen la competitividad como una variable mediadora en esta relación, proporcionando un marco más completo y preciso para comprender los mecanismos subyacentes.

El estudio también resalta la necesidad de investigar más a fondo las variables mediadoras que pueden influir en la relación entre los videojuegos violentos y la conducta agresiva, lo que puede conducir a una comprensión más profunda de los factores individuales, sociales y culturales que interactúan en este fenómeno. Asimismo, los hallazgos contribuyen al conocimiento existente sobre la competitividad y su papel en el contexto de los videojuegos violentos y la conducta agresiva, abriendo nuevas líneas de investigación para explorar los aspectos positivos y negativos de la competitividad en diferentes contextos y poblaciones.

VI. CONCLUSIONES

- 6.1 De acuerdo con el primer objetivo específico, la competitividad no funciona como variable mediadora en la relación entre el uso de videojuegos violentos y la agresividad física ($ab = -0.0654$, IC 95% [-0.1527, 0.0029]), por lo que no se valida la hipótesis planteada.
- 6.2 Con referencia al segundo objetivo específico, la competitividad no actúa como mediadora entre el uso de videojuegos violentos y la agresividad verbal ($ab = -0.0715$, IC 95% [-0.1651, 0.0017]); de manera que no se validó la hipótesis formulada.
- 6.3 En cuanto al tercer objetivo específico, la competitividad medió la relación entre el uso de videojuegos violentos y la ira ($ab = -0.0873$, IC 95% [-0.1882, -0.0047]), tornando significativo el efecto y, por tanto, se validó la hipótesis enunciada.
- 6.4 Con respecto al cuarto objetivo específico, la competitividad medió la relación entre el uso de videojuegos violentos y la hostilidad ($ab = -0.1275$, IC 95% [-0.2284, -0.0477]); cambiando el efecto en uno significativo y, por ello, se validó la hipótesis propuesta.
- 6.5 Alusivo al objetivo general, se halló que la competitividad fue una variable mediadora entre el uso de videojuegos violentos y la conducta agresiva ($ab = -0.10$, LLCI = -0.1814, ULCI = -0.0368); modificando el efecto en uno significativo y, por ende, se validó la hipótesis general.

VII. RECOMENDACIONES

- 7.1 Llevar a cabo estudios experimentales donde se usen dispositivos de realidad virtual; de tal modo que se simule un escenario donde podría realizarse una conducta agresiva por parte de los participantes. Ello implicaría que pueda ser evaluada en concordancia con las directrices éticas y en favor de una validez ecológica.
- 7.2 Desarrollar investigaciones sobre el efecto de los videojuegos en la conducta agresiva donde se consideren variables ambientales (vecindario, familia, inseguridad ciudadana, etc.) cuya influencia ha sido mencionada en otros estudios.
- 7.3 Efectuar una investigación donde se explore la función del tipo de videojuego (competitivo y cooperativo) en la relación entre la exposición de videojuegos violentos y la agresividad de los participantes.
- 7.4 Realizar estudios longitudinales en niños o adolescentes donde se evalúe, en varios momentos, la conducta agresiva de los participantes; tomando en cuenta la exposición a los videojuegos violentos hasta la edad adulta.
- 7.5 Replicar el estudio contemplando a la competitividad como variable moderadora a fin de verificar el comportamiento de dicho efecto en el modelo de regresión, el cual aborde la relación entre el uso de videojuegos violentos y la conducta agresiva.

VIII. REFERENCIAS

- Abbasi, A., Rehman, U., Hussain, K., Ting, D., Hlavacs, H., & Qummar, H. (2022). The effect of three violent videogame engagement states on aggressive behavior: A partial least squares structural equation modeling approach. *Frontiers in Psychology, 13*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.918968>
- Adachi, P., & Willoughby, T. (2011). The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: Which characteristic has the greatest influence? *Psychology of Violence, 1*, 259–274. <https://doi.org/10.1037/a0024908>.
- Addo, P., Fang, J., Kulbo, N., Gumah, B., Dagadu, J., & Li, L. (2021). Violent Video Games and Aggression Among Young Adults: The Moderating Effects of Adverse Environmental Factors. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking, 24*(11), 17–23. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0018>
- Alave, S., & Pampa, S. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Muro de La Investigación, 3*(2), 70–82. <https://doi.org/10.17162/rmi.v3i2.1162>
- Allen, J., & Anderson, C. (2017). General Aggression Model. In P. Roessler, C. Hoffner, & L. Van Zoonen (Eds.), *International Encyclopedia of Media Effects*. WileyBlackwell. <https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0078>
- Allen, J., Anderson, C., & Bushman, B. (2018). The General Aggression Model. *Current Opinion in Psychology, 19*, 75–80. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2017.03.034>
- Álvarez, A. (2020). *Clasificación de las investigaciones*. Universidad de Lima. <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/10818>
- American Psychological Association. (APA, 2020). *APA Resolution on Violent Video Games*.

February 2020 Revision to the 2015 Resolution.

<https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf>

Anderson, C., & Bushman, B. (2018). Media Violence and the General Aggression Model.

Journal of Social Issues, 74(2), 386–413. 10.1111/josi.12275

Ángeles, V. (2018). *Depresión y el trastorno de déficit de atención, podrían relacionarse con adicción a videojuegos.* INSM.

<http://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2018/020.html>

Bänsch, J. (2019). PEGI, the European System of Harmonised Age Ratings for Video Games.

In W. Elmenreich, R. Schalleger, F. Schniz, S. Gabriel, G. Pölsterl, & W. Ruge (Eds.), *Savegame. Perspektiven der Game Studies*. Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-27395-8_19

Bauman, S. (2020). *Aggression in adolescence.* <https://conference.perekrestok.info/wp-content/uploads/2020/09/Sbornik-2020-s-ISBN.pdf#page=12>

Berkowitz, L. (1989). Frustration-Aggression Hypothesis: Examination and Reformulation.

Psychological Bulletin, 106(1), 59–73. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.106.1.59>

Botte, B., Aarts, H., Bakkes, S., & Veltkamp, R. (2022). *Motivation through gamification: a Self-Determination Theory perspective for the design of an adaptive reward system.*

<https://webpace.science.uu.nl/~veltk101/publications/art/chi2022-sdtws.pdf>

Bushman, B., & Anderson, C. (2020). General Aggression Model. In J. Van den Bulck (Ed.),

The International Encyclopedia of Media Psychology (pp. 1–9). Wiley & Sons. <https://doi.org/10.1002/9781119011071.iemp0154>

Carhuancho, I., Nolzco, F., Sicheri, L., Guerrero, M., & Casana, K. (2019). *Metodología para*

la investigación holística. UÍDE.

[https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodología%0A para la investigación holística.pdf %0A](https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodología%0A%20para%20la%20investigaci3n%20holística.pdf%0A)

Castrillón, M., Ortiz, T., & Vieco, G. (2004). Cualidades paramétricas del cuestionario de agresión (AQ) de Buss y Perry en estudiantes universitarios de la ciudad de Medellín (Colombia). *Rev. Fac. Nac. Salud Pública*, 22(2).
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/fnsp/article/view/561>

Chen, S., Yi, Z., Wang, X., & Liu, Y. (2022). Competitive game motivation and trait aggression among Chinese adolescent players of *Glory of the King*: The mediating role of avatar identification and game aggression. *Aggressive Behavior*.
<https://doi.org/10.1002/ab.22045>

Conaway, L., & Lee, K. (2018). The Age Rating Impact on Consumer Video Game Choices. *International Journal of Applied Economics*, 15(2), 23–41.
[http://conferencenow.info/yhsing/applied-economics-journals/ARCHIVE/ijae/index_files/IJAE SEPT 2018 CONAWAY LEE.pdf](http://conferencenow.info/yhsing/applied-economics-journals/ARCHIVE/ijae/index_files/IJAE%20SEPT%202018%20CONAWAY%20LEE.pdf)

Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología, e Innovación Tecnológica. (Concytec, 2020). *Guía práctica para la formulación y ejecución de proyectos de investigación y desarrollo (I+D)*.
http://www.untels.edu.pe/documentos/2020_09/2020.09.22_formuacionProyectos.pdf

Coyne, S., Warburton, W., Essig, L., & Stockdale, L. (2018). Violent Video Games, Externalizing Behavior, and Prosocial Behavior: A Five-Year Longitudinal Study During Adolescence. *American Psychological Association (APA)*, 54(10), 1868–1880.
<https://doi.org/10.1037/dev0000574>

De Medeiros, B., Pimentel, C., Sarmet, M., & Mariano, T. (2020). “Brutal Kill!” Violent video games as a predictor of aggression. *Psico-USF, Bragança Paulista*, 25(2), 261–271.

<https://doi.org/10.1590/1413-82712020250205>

Decreto Supremo N° 093-2019-PCM. (2019). *Aprueban el Reglamento de la Ley N° 30254, Ley de Promoción para el uso seguro y responsable de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones por Niños, Niñas y Adolescentes*.
<https://busquedas.elperuano.pe/normaslegales/aprueban-el-reglamento-de-la-ley-n-30254-ley-de-promocion-decreto-supremo-n-093-2019-pcm-1768942-2/>

Denson, T., Kasumovic, M., & Harmon, E. (2022). Understanding the desire to play violent video games: An integrative motivational theory. *Motivation Science*, 8(2), 161–173.
<https://doi.org/10.1037/mot0000246>

Dickmeis, A., & Roe, K. (2019). Genres matter: Video games as predictors of physical aggression among adolescents. *Communications*, 44(1), 105–129.
<https://doi.org/10.1515/commun-2018-2011>

Dobrowolski, P., Skorko, M., Myśliwiec, M., Kowalczyk, N., Michalak, J., & Brzezicka, A. (2021). Perceptual, Attentional, and Executive Functioning After Real-Time Strategy Video Game Training: Efficacy and Relation to In-Game Behavior. *Journal of Cognitive Enhancement*, 5, 397–410. <https://doi.org/10.1007/s41465-021-00211-w>

Dowsett, A., & Jackson, M. (2019). The effect of violence and competition within video games on aggression. *Computers in Human Behavior*, 99, 22–27.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.002>

Elson, M., Breuer, J., Van, J., & Quandt, T. (2015). Comparing apples and oranges? Evidence for pace of action as a confound in research on digital games and aggression. *Psychology of Popular Media Culture*, 4, 112–125.
<https://doi.org/10.1037/ppm0000010>.

- Entertainment Software Association. (2023). *Ratings guide*. ESRB. <https://www.esrb.org/ratings/>
- Enticott, P., Curtis, A., & Ogloff, J. (2020). Neurobiology of Aggression and Violence. In S. Hupp & J. Jewell (Eds.), *The Encyclopedia of Child and Adolescent Development* (pp. 1–13). John Wiley & Sons Inc. <https://doi.org/10.1002/9781119171492.wecad362>
- Ergül, B., & Yildiz, Z. (2023). Comparison of classical and robust factor analyses methods. *Journal of Natural and Applied Sciences*, 27(3), 401–410. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2951484>
- Fabrigar, L., Wegener, D., MacCallum, R., & Strahan, E. (1999). Evaluating the use of exploratory factor analysis in psychological research. *Psychological Methods*, 4(3), 272-299. https://www.researchgate.net/publication/209835984_Evaluating_the_use_of_Exploratory_Factor_Analysis_in_psychological_research
- Fatima, S. (2019). Indirect Aggression. In T. Shackelford & V. Weekes (Eds.), *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-16999-6_193-1
- Ferguson, C. (2023). An evolutionary model for aggression in youth: Rethinking aggression in terms of the Catalyst Model. *New Ideas in Psychology*, 70, 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.newideapsych.2023.101029>
- Ferguson, C., Copenhaver, A., & Markey, P. (2020). Reexamining the findings of the American Psychological Association’s 2015 Task Force on Violent Media: A Meta-Analysis. *Perspectives on Psychological Science*, 15(6), 1423–1443. <https://doi.org/10.1177/1745691620927666>.
- Fernández, A., Moreno, R., Espejo, T., Báez, F., & Ramírez, I. (2018). Sistema de calificación para juegos motores en función de la edad. *SPORT TK-Revista EuroAmericana de*

Ciencias Del Deporte, 7(2), 13–20. <https://doi.org/10.6018/sportk.343181>

Finch, H. (2006). Comparison of the Performance of Varimax and Promax Rotations: Factor Structure Recovery for Dichotomous Items. *Journal of Educational Measurement*, 43(1), 39–52. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1745-3984.2006.00003.x>

García, A. (2018). Optimismo, autoeficacia general y competitividad en jóvenes atletas de alto rendimiento. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 13(37), 71–81. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6435163>

Gentile, D., & Anderson, C. (2006). Violent Video Games: The Effects on Youth, and Public Policy Implications. In D. Dowd, N. Singer, & R. Wilson (Eds.), *Handbook of Children, Culture, and Violence*. Sage. <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.575.7837&rep=rep1&type=pdf>

Goodson, S., & Turner, K. (2021). Effects of Violent Video Games: 50 Years on, Where are we now? *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 3–4. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.29205.vvg>

Greydanus, D., Hawver, J., & Rowland, D. (2021). Concepts of aggression: Perspectives in the 21st century. *Journal of Alternative Medicine Research*, 13(4), 361–385. <https://www.proquest.com/openview/5eaed3fce48f252425b0f81c02b2000e/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2034852>

Groves, C., & Anderson, C. (2019). Human Aggression. In Oxford University Press (Ed.), *Oxford Research Encyclopedia of Psychology*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190236557.013.270>

Guardia, K. (2022). *Competitividad y ansiedad competitiva en deportistas de artes marciales*

y deportes de contacto en Lima Metropolitana. [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/1870>

Guevara, G., Valladolid, A., Fernández, L., Olaya, C., & La Rosa, O. (2021). Conductas de adicción a videos juegos y su relación con la agresividad en estudiantes de secundaria. *Rev. Hacedor*, 5(2), 155–165. <https://doi.org/10.26495/rch.v5i2.1938>

Harris, N., Hollett, K., & Remedios, J. (2022). Facets of competitiveness as predictors of problem video gaming among players of massively multiplayer online first-person shooter games. *Current Psychology*, 41, 3641–3650. <https://doi.org/10.1007/s12144-020-00886-y>

Hayes, A. (2018). *Introduction to mediation, moderation and conditional process analysis* (The Guilford Press (ed.)). https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5725353/mod_resource/content/1/HAYES - Introduction to Mediation%2C Moderation%2C and Conditional Process Analysis. A Regression-based Approach %282018%29.pdf

Hayes, A., & Preacher, K. (2013). Statistical mediation analysis with a multicategorical independent variable. *British Journal of Mathematical and Statistical Psychology*, 67(3), 451–470. <https://bpspsychub.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/bmsp.12028>

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>

Kersten, R., & Greitemeyer, T. (2022). Why do habitual violent video game players believe in the cathartic effects of violent video games? A misinterpretation of mood improvement as a reduction in aggressive feelings. *Aggressive Behavior*, 48(2), 219–231. <https://doi.org/10.1002/ab.22005>

- Kim, H., Ku, B., Kim, J., Park, Y., & Park, Y. (2016). Confirmatory and exploratory factor analysis for validating the phlegm pattern questionnaire for healthy subjects. *Evidence-Based Complementary and Alternative Medicine*, 8(1), 1-8. <https://www.hindawi.com/journals/ecam/2016/2696019/>
- Kühn, S., Kugler, D., Schmalen, K., Weichenberger, M., Witt, C., & Gallinat, J. (2019). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular Psychiatry*, 24, 1220–1234. <https://doi.org/10.1038/s41380-018-0031-7>
- Laczniak, R., Carlson, L., Walker, D., & Brocato, E. (2017). Parental Restrictive Mediation and Children's Violent Video Game Play: The Effectiveness of the Entertainment Software Rating Board (ESRB) Rating System. *Journal of Public Policy & Marketing*, 37(1), 70–78. <https://doi.org/10.1509/jppm.15.071>
- Lapitova, N., & Alekseeva, V. (2021). Aggression and violence: mechanisms of formation and socio-psychological features. *Central Asian Journal of Theoretical & Applied Sciences*, 2(5), 14–22. <https://cajotas.centralasianstudies.org/index.php/CAJOTAS/article/view/145>
- Leander, N., Agostini, M., Stroebe, W., Kreienkamp, J., Spears, R., Kuppens, T., Van Zomeren, M., Otten, S., & Kruglanski, A. (2020). Frustration-affirmation? Thwarted goals motivate compliance with social norms for violence and nonviolence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 119(2), 249–271. <https://doi.org/10.1037/pspa0000190>
- Lee, E., Kim, H., & Choi, S. (2021). Violent Video Games and Aggression: Stimulation or Catharsis or Both? *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 24(1), 41–47. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0033>
- Levounis, P., & Sherer, J. (2022). Technological Addictions. *Current Psychiatry Reports*, 24(9), 399–406. <https://doi.org/10.1007/s11920-022-01351-2>

- Li, J., Du, Q., & Gao, X. (2020). Adolescent aggression and violent video games: The role of moral disengagement and parental rearing patterns. *Children and Youth Services Review, 118*. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105370>
- Li, C. (2016). Confirmatory factor analysis with ordinal data: Comparing robust maximum likelihood and diagonally weighted least squares. *Behavior Research Methods, 48*(1), 936–949. <https://link.springer.com/article/10.3758/s13428-015-0619-7>
- Li, J., Du, Q., & Gao, X. (2020). Adolescent aggression and violent video games: The role of moral disengagement and parental rearing patterns. *Children and Youth Services Review, 118*(1), 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105370>
- Limelight Network. (2021). *THE STATE OF ONLINE GAMING – 2021*. <https://www.limelight.com/resources/white-paper/state-of-online-gaming-2019/>
- López, F., Mezquita, L., Etkin, P., Griffiths, M., Ortet, G., & Ibáñez, M. (2021). The Role of Violent Video Game Exposure, Personality, and Deviant Peers in Aggressive Behaviors Among Adolescents: A Two-Wave Longitudinal Study. *Behavior, and Social Networking, 24*(1), 32–40. <http://doi.org/10.1089/cyber.2020.0030>
- Lozano, D., Pacheco, M., Carmona, L., & Burciaga, J. (2018). Hostilidad, enojo y agresión: diferencias fisiológicas en una muestra de mujeres universitarias del norte de México. *Revista de Psicología y Ciencias Del Comportamiento de La Unidad Académica de Ciencias Jurídicas y Sociales, 9*(1), 54–74. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-18332018000100054&lng=es&tlng=es.
- Marchica, L., Richard, J., Nower, L., Ivoska, W., & Derevensky, J. (2022). Problem video gaming in adolescents: An examination of the Pathways Model. *International Gambling Studies*. <https://doi.org/10.1080/14459795.2022.2055110>

- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A., & Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del Cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista IIPS*, 15(1), 147–161. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/download/3674/2947/>
- Mejías, L. (2021). Clasificaciones de videojuegos: una propuesta práctica para estudios empíricos. *Revista Tradumàtica.Tecnologies de La Traducció*, 19, 22–46. <https://doi.org/10.5565/rev/tradumatica.242>
- Mills, D., & Allen, J. (2020). Self-determination theory, internet gaming disorder, and the mediating role of self-control. *Computers in Human Behavior*, 105, 1–56. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106209>
- Ministerio de Salud. (Minsa, 2021). *Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación: Cuantitativa, Cualitativa y Redacción de la Tesis* (5ta ed.). Ediciones de la U. <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-lainv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf>
- Newzoo. (2021). *Most Popular PC Games by monthly active users (MAU) - 37 markets*. Newzoo. <https://newzoo.com/resources/rankings/top-20-pc-games>
- Newzoo. (2023). *Global Games Market Report*. Newzoo. https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Games/2022_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf?utm_campaign=GGMR

2022&utm_medium=email&_hsmi=220823342&_hsenc=p2ANqtz-
 _uuStSqCBEIuaO04Utv2QETHvz4IK9tTMwl7Yh6F3Pd7ofNdSiQKFXbYI35cKBtL
 60-GcfrgLzKEnmBI0CJNikM

Nobbiga, R. ., & Sraswathi, A. (2020). Literature review of Cronbach Alpha coefficient and Mcdonald's Omega coefficient. *European Journal of Molecular & Clinical Medicine*, 7(6). https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4443362

Noriega, A. (2022). *Relación entre la calidad de sueño y la conducta agresiva en estudiantes de una universidad privada de Lima Metropolitana*. <https://hdl.handle.net/11042/5704>

Ohno, S. (2022). The Link Between Battle Royale Games and Aggressive Feelings, Addiction, and Sense of Underachievement: Exploring eSports-Related Genres. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20, 1873–1881. <https://doi.org/10.1007/s11469-021-00488-0>

Organización Mundial de la Salud. (OMS, 2002). *World report on violence and health*. WHO. https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/42495/9241545615_eng.pdf

Pan European Game Information. (2021). *PEGI*. <https://nsmacademy.com/wp-content/uploads/2021/03/PEGI-games-ratings.pdf>

Patock, J., Ebbert, A., Woo, J., Finch, H., Broussard, M., Ulloa, E., & Moses, J. (2020). Winning at all costs: The etiology of hypercompetitiveness through the indirect influences of parental bonds on anger and verbal/physical aggression. *Personality and Individual Differences*, 154, 1–17. [10.1016/j.paid.2019.109711](https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.109711)

Pedersen, W., Ellison, J., & Miller, N. (2017). Displaced Aggression Is Alive and Well. In P. Sturmey (Ed.), *The Wiley Handbook of Violence and Aggression*. John Wiley and Sons. <https://doi.org/10.1002/9781119057574.whbva033>

- Peralta, L., & Torres, M. (2021). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *CASUS. Revista De Investigación Y Casos En Salud*, 5(3), 118–130. <https://doi.org/10.35626/casus.3.2020.263>
- Pizarro, K., & Martínez, O. (2020). Análisis factorial exploratorio mediante el uso de las medidas de adecuación muestral KMO y esfericidad de bartlett para determinar factores principales. *Journal of Science and Research*, 5(1), 903–924. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7723210>
- Poling, D., Smith, S., Taylor, G., & Worth, M. (2019). Direct verbal aggression in school settings: A review of the literature. *Aggression and Violent Behavior*, 46, 127–139. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2019.01.010>
- Przybylski, A., Deci, E., Rigby, C., & Ryan, R. (2014). Competence-impeding electronic games and players' aggressive feelings, thoughts, and behaviors. *Journal of Personality and Social Psychology*, 106, 441–457. <https://doi.org/10.1037/a0034820>.
- Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2019). The Impact of Video Games on the Players Behaviors: A Survey. *Procedia Computer Science*, 151, 575–582. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.04.077>
- Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1–5. <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Remor, E. (2007). Propuesta de un cuestionario breve para la evaluación de la competitividad en el ámbito deportivo: Competitividad-10. *Revista de Psicología Del Deporte*, 16(2), 167–183. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=235119266005>
- Reyes, R., Padrón, F., & Arévalo, C. (2020). Videojuegos y su Impacto en la Salud Mental:

- Estudio Experimental Sobre Exposición a Videojuegos Violentos en Estudiantes Universitarios. *Tecnología Educativa Revista CONAIC*, 7(1), 24–30. <https://doi.org/10.32671/terc.v7i1.12>
- Roitberg, A., Schneider, D., Djamal, A., Seibold, C., Reiß, S., & Stiefelhagen, R. (2021). Let's Play for Action: Recognizing Activities of Daily Living by Learning from Life Simulation Video Games. *IEEE/RSJ International Conference on Intelligent Robots and Systems (IROS)*, 8563–8569. <https://doi.org/10.1109/IROS51168.2021.9636381>
- Ryan, R., & Deci, E. (2019). Brick by Brick: The Origins, Development, and Future of Self-Determination Theory. *Advances in Motivation Science*, 6, 111–156. <https://doi.org/10.1016/bs.adms.2019.01.001>
- Ryan, R., & Deci, E. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Salazar, C., & Gastélum, G. (2020). Teoría de la autodeterminación en el contexto de educación física: Una revisión sistemática. *Retos*, 38, 838–844. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.72729>
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Universidad Ricardo Palma. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-eninvestigacion.pdf>
- Sanchez, L. (2015). *Adaptación psicométrica del cuestionario competitividad – 10 en jóvenes deportistas de Lima* [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio Universidad Autónoma del Perú. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/200?show=full>

- Scharf, F., & Nestler, S. (2019). A Comparison of Simple Structure Rotation Criteria in Temporal Exploratory Factor Analysis for Event-Related Potential Data. *VIII European Congress of Methodology*, 15(1). <https://econtent.hogrefe.com/doi/10.1027/1614-2241/a000175>
- Sepehr, S., & Head, M. (2018). Understanding the role of competition in video gameplay satisfaction. *Information & Management*, 55(4), 407–421. <https://doi.org/10.1016/j.im.2017.09.007>
- Shao, R., & Wang, Y. (2019). The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect. *Frontiers in Psychology*, 10(384), 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00.384>
- Smith, S., Ferguson, C., & Beaver, K. (2018). A longitudinal analysis of shooter games and their relationship with conduct disorder and self-reported delinquency. *International Journal of Law and Psychiatry*, 58, 48–53. <https://doi.org/10.1016/j.ijlp.2018.02.008>
- Toribio, M. (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. *Revista de Psicología Aplicada Al Deporte y El Ejercicio Físico*, 4, 1–12. <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a2>
- Tsuji, Y. (2018). Regulations on Japanese Video Games for Protection of Children in Japan. *Columbia Journal of Asian Law*, 31(2), 199–277. <https://doi.org/10.7916/cjal.v31i2.3364>
- Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 193 – 216. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/download/75/57/>
- Ventura, J., & Caycho, T. (2017). El coeficiente Omega: un método alternativo para la

- estimación de la confiabilidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15(1), 625–627. <https://www.redalyc.org/pdf/773/77349627039.pdf>
- Weber, R., Behr, K., Fisher, J., Lonergan, C., & Quebral, C. (2020). Video Game Violence and Interactivity: Effect or Equivalence? *Journal of Communication*, 70(2), 219–244. <https://doi.org/10.1093/joc/jqz048>
- Wilcox, A. (2011). Regulating Violence in Video Games: Virtually Everything. *Journal of the National Association of Administrative Law Judiciary*, 31(1), 254–314. <http://digitalcommons.pepperdine.edu/naalj/vol31/iss1/7>
- Wrangham, R. (2018). Two types of aggression in human evolution. *Proc Natl Acad Sci U S A*, 115(2), 245–253. <https://doi.org/10.1073/pnas.1713611115>
- Xiao, L. (2021). People’s Republic of China Legal Update: The Notice on Further Strictly Regulating and Effectively Preventing Online Video Gaming Addiction in Minors. *Gaming Law Review*, 25(9). <https://doi.org/10.1089/glr2.2021.0026>
- Yip, J., Schweitzer, M., & Nurmohamed, S. (2018). Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144, 125–144. <https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2017.06.002>
- Zegarra, S., & Torres, E. (2021). Los videojuegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5to año de la IES. ERP.Nº45-Puno. *Horizontes Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(18), 426–433. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.185>
- Zhang, Q., Cao, Y., & Tian, J. (2021). Effects of Violent Video Games on Aggressive Cognition and Aggressive Behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social*

Networking, 24(1), 5–10. <http://doi.org/10.1089/cyber.2019.0676>

Zhang, Q., Tian, J., Chen, L., & Cao, Y. (2021). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behaviors Among Children: The Role of Anger and Trait Aggression in China. *Research Square*, 203. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-139260/v1>

Zhang, Y., Zhang, J., & Li, J. (2018). The effect of intrinsic and extrinsic goals on work performance. *Personnel Review*, 47(4), 900–912. <https://doi.org/10.1108/PR-03-2017-0086>

Zhu, Y., Li, J., Zhang, M., Li, C., Hung, E., & Tao, S. (2022). Physical activity participation and physical aggression in children and adolescents: A systematic review and meta-analysis. *Psychology of Sport and Exercise*, 63. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2022.102288>

IX. ANEXOS

Anexo A: Consentimiento informado

La presente investigación es realizada por Raysa Silva Trujillo, egresada de la Universidad Nacional Federico Villarreal (UNFV). El objetivo de la investigación es conocer si la competitividad media la relación entre el uso de videojuegos violentos y la conducta agresiva. Si usted accede a participar, se le pedirá responder a una serie de preguntas y enunciados. Esto le tomará aproximadamente 15 minutos.

Es importante resaltar que su participación es estrictamente voluntaria. En este sentido, si en algún momento desea que ya no se considere su participación, podrá retirarse del estudio sin ningún tipo de consecuencia.

Asimismo, cabe mencionar que la información que se recoja será manejada cuidando la confidencialidad y el anonimato. Adicionalmente, la aplicación de este cuestionario se realiza exclusivamente con fines de investigación; por lo que, no habrá una devolución de resultados. Finalmente, si tuviera alguna duda o sugerencia, puede contactarse con Raysa Silva (raysasilva541@gmail.com).

¿Aceptas participar en la investigación?

Sí

No

Anexo B: Instrumentos de recolección de datos

Ficha sociodemográfica de experiencia de videojuegos

La presente ficha tiene como objetivo conocer tu valoración sobre los videojuegos. Llena con existen respuestas correctas o incorrectas, dado que todos los datos recopilados aportarán al desarrollo de la investigación.

Sexo	M	F	Edad	_____
Marca cuál de estos videojuegos juegas.	Valorant		Call of Duty: Modern Warfare/Warzone	
Si marcaste ambos, ¿cuál de estos videojuegos juegas más?	Valorant		Call of Duty: Modern Warfare/Warzone	
Por lo general, ¿con qué frecuencia juegas?				
0-1 vez a la semana.	2-3 veces a la semana.	4-5 veces a la semana.	6-7 veces a la semana.	
Por lo general, ¿cuántas horas al día juegas?				
1-3 horas	4-6 horas		7-más horas	

¡Gracias por su participación!

Anexo C: Cuestionario Competitividad-10 de Remor (2007)

Instrucciones: A continuación, encontrarás diez frases que indican vivencias que los jugadores pueden experimentar cuando compiten. Lee cada una de ellas con atención y decide hasta qué punto estas situaciones se aplican a ti cuando compites en juegos. No existen respuestas correctas o incorrectas. Recuerda, elige la opción que describa mejor cómo te sientes cuando compites.

N°	Ítems	Opciones de respuesta		
		Casi nunca	Algunas veces	A menudo
1	Me siento con ganas de competir.			
2	Deseo ser el mejor cada vez que compito.			
3	Detesto perder en la competición.			
4	Los errores durante la competición me hacen sentir y pensar negativamente acerca de mí.			
5	Me siento motivado para dar lo mejor de mí mismo en la competición.			
6	Me siento más a gusto y pienso que rindo más en los entrenamientos que en la competición.			
7	Me preocupa lo que otros puedan pensar de mi actuación.			
8	Cuanto más difícil es el reto, mejor actúo.			
9	Cuando cometo un error durante la competición experimento disgusto y dificultades.			
10	Si personas importantes me observan durante la competición me preocupa y prefiero que no asistan.			

¡Gracias por su participación!

**Anexo D: Cuestionario de Agresión (AQ; Buss & Perry, 1992, adaptado por
Matalinares et al., 2012)**

INSTRUCCIONES

A continuación, se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte y a las que deberás contestar escribiendo un aspa “X” en la alternativa que mejor describa tu opinión.

CF = Completamente falso para mí.

BF = Bastante falso para mí.

VF= Ni verdadero, ni falso para mí.

BV = Bastante verdadero para mí.

CV = Completamente verdadero para mí.

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, sólo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

N°	Ítems	Opciones de respuesta				
		CF	BF	VF	BV	CV
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3	Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4	A veces, soy bastante envidioso.					
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6	A menudo, no estoy de acuerdo con la gente.					
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.					

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

¡Gracias por tu participación!