

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN PSICOLOGÍA**  
**GENERAL SANITARIA**



**UNIVERSITAS**  
*Miguel Hernández*

**Análisis del impacto del tipo de contenido de videojuegos sobre las  
actitudes hacia la violencia de los adolescentes**

Trabajo Fin de Máster

Curso 2022-2023

*Autor/a:* Felipe Navarro Peral

*Tutor/a:* Daniel Lloret Irlles

*Código de la Oficina de Investigación Responsable:* 220519183855

Convocatoria: junio 2023

## Resumen

En 1976 apareció la primera polémica debido al contenido violento de un videojuego y la posible influencia que ejercía. Existe una creciente literatura que analiza la relación entre el uso de videojuegos violentos y la conducta violenta, sin embargo, los resultados no son concluyentes. El objetivo es analizar los patrones de juego y su contenido con el fin de arrojar mayor luz sobre qué relación existe entre el uso de estos y la violencia.

Metodología: La muestra está formada por 4836 estudiantes de secundaria de la Comunidad Valenciana. Edad media 12.58 (DT 0.797; Rango 11-15). Se tomaron como variables la clasificación del videojuego, la violencia y la frecuencia de uso. Resultados: El 36.6% afirmó haber jugado a videojuegos recomendados para personas mayores que ellos y otro 39.4% admitió no fijarse en las recomendaciones de edad establecidas. El uso de videojuegos con mayor nivel de violencia se asocia significativamente con una actitud más favorable hacia la violencia legítima para la resolución de conflictos para ambos sexos. El número de horas invertido también guarda relación con las actitudes hacia la violencia. Estos resultados pueden servir para el posterior diseño de programas de prevención.

**Palabras clave:** Videojuegos, Violencia, Actitudes, Adolescentes, Ajuste

## **Abstract**

In 1976, the first controversy arose due to the violent content of a video game and the possible influence it exerted. There is a growing literature that analyzes the relationship between the use of violent video games and violent behavior, however, the results are not conclusive. The objective is to analyze game patterns and their content in order to shed more light on the relationship between the use of these and violence.

**Methodology:** The sample consisted of 4836 high school students from the Valencian Community. Mean age 12.58 (SD 0.797; Range 11-15). The variables taken as variables were video game rating, violence and frequency of use. **Results:** 36.6% stated that they had played video games recommended for people older than themselves and another 39.4% admitted not paying attention to the established age recommendations. The use of video games with a higher level of violence is significantly associated with a more favorable attitude towards legitimate violence for conflict resolution for both sexes. The number of hours spent is also related to attitudes towards violence. These results can be used for the subsequent design of prevention programs.

**Key words:** Videogames, Violence, Attitudes, Adolescents, Adjustment.

Ha pasado medio siglo desde que en 1972 Ralph Bauer creara la primera consola doméstica, la Magnavox Odyssey. Esta rudimentaria máquina era capaz de reproducir una esquemática partida de pingpong, en la que un punto de luz rebotaba contra una raya que el jugador desplazaba a modo de raqueta en un único movimiento vertical. (Vargas Portillo, 2021). Desde entonces, la popularidad de los videojuegos no ha hecho más que crecer, alcanzando los 18.1 millones de jugadores en España, de los cuales el 52% son hombres y el 48% son mujeres. Suponen la primera opción de ocio de toda la industria del entretenimiento tanto en España como en gran parte del mundo. Se trata de un sector que se sitúa en el noveno lugar del mercado mundial y que solo en nuestro país facturó más de 1.795 millones de euros en el año 2020. (AEVI, 2021).

Según informes recientes, en España existe un gran número de adolescentes con edades comprendidas entre los 11 y 18 años que juega a videojuegos, observando porcentajes que oscilan entre el 78% y el 86%. Diferenciando por sexo, prácticamente el total de los chicos (97%) juega y casi tres cuartas partes de las chicas (73%). Respecto a la frecuencia de uso, uno de cada tres chicos y una de cada cuatro chicas juega a diario poniendo en relieve que el 4% de los chicos y el 1% de las chicas invierte una media de más de 8 horas al día en videojuegos. (OEDA, 2022).

Pese a que existen recomendaciones etarias sobre el uso de videojuegos, los datos presentados a continuación muestran que los/las adolescentes tienen experiencias con videojuegos clasificados para edades superiores. Según el estudio realizado por Andrade et al. (2021) para UNICEF, con una muestra representativa de casi 50000 adolescentes de toda España, se encontró que más de la mitad de los participantes (54.7%) había jugado a videojuegos con una clasificación superior a la recomendada por la Pan European Game Information (PEGI). Además, solo una cuarta parte (26.2%) se fijaba en la clasificación de los videojuegos a los que jugaba. Centrando el interés en

la conducta problemática hacia los videojuegos, este estudio encuentra que el 3.1% de chicos y chicas presenta síntomas de una posible adicción. Estos datos generan una preocupación sobre el uso de los videojuegos, dados los efectos que pueden tener sobre el desarrollo de los jóvenes actuales. (Gómez-Gonzalvo et al. 2020).

Las primeras voces críticas en la opinión pública respecto al contenido de los videojuegos pueden observarse tras el lanzamiento del “Death race”, donde se podían observar comportamientos relacionados con la violencia ya que una de las mecánicas del juego era atropellar “gremlins”. (Ferzzola, 2007). Desde entonces ha crecido la controversia acerca de si los comportamientos violentos observados y llevados a cabo en el videojuego aumentan la probabilidad de cometer actos similares en la vida real y que, además, la exposición a la violencia produce insensibilización (Coyne & Stockdale, 2021; Calvert et al., 2017). Sin embargo, estas argumentaciones son inaplicables al hablar de la mayoría de adolescentes que juegan a videojuegos sin mostrar problemas violencia (López-Fernández et al., 2021).

Los videojuegos cobran especial relevancia en ámbito político, ya que se les responsabiliza de episodios violentos, como es en el caso de “La matanza de Utoya” en Noruega, cuyas repercusiones provocaron que retirase videojuegos de como Call of Duty (COD) y World of Warcraft (WoW) de las tiendas del país. (García-Bueno, 2022). Este tipo de acontecimientos provoca que dentro del ámbito político se tomen medidas para reducir los posibles efectos negativos de los videojuegos, por ejemplo, a través de la aplicación de impuestos adicionales sobre las ventas, o a través de su prohibición. (López-Fernández et al., 2021). Por lo tanto, existe una controversia relacionada con los efectos que los videojuegos con contenido violento producen en la población, y en especial entre los adolescentes.

Algunos expertos informan sobre los aspectos negativos del uso de videojuegos violentos. Dowset & Jackson (2019), explican que el uso de videojuegos aumenta la agresión en los jugadores. Un metaanálisis llevado a cabo por Calvert et al. (2017) refuerza estas afirmaciones, donde se concluye que la exposición a videojuegos violentos está asociada con un aumento en la agresión, afecto agresivo o disminución de la empatía. Otras investigaciones encuentran resultados similares (Gentile et al, 2014; Teng et al., 2018). Addo (2021), pese a encontrar resultados similares, destaca la importancia de los factores ambientales adversos en los/las niños, como puede ser la exposición a la violencia en la vida real y la falta de apoyo social. De forma similar, empleando los juegos “Tetrix” y “Street fighter 2”, se encontró que la exposición a videojuegos violentos aumenta la cognición y el comportamiento agresivo, con un efecto mayor en niños que en niñas. Respecto a la cognición agresiva se encontró que esta mediaba la relación entre los videojuegos violentos y el comportamiento agresivo (Zhang et al., 2020).

Concretamente, en adolescentes españoles se ha hallado que la exposición a videojuegos violentos se asocia con el comportamiento agresivo. Sin embargo, los efectos hallados son pequeños y no se evidencia de una relación causal a lo largo del tiempo. López-Fernández et al. (2021) encuentran relación entre el uso de videojuegos violentos y la agresividad, si bien otros factores como la relación con compañeros delincuentes y los rasgos de personalidad (especialmente bajas puntuaciones en el rasgo amabilidad) son más determinantes en la explicación del comportamiento agresivo. Es posible que la preocupación por los efectos negativos de los videojuegos violentos en el bienestar de los jóvenes puede haber sido exagerada y que jugar videojuegos agresivos no sea un factor de riesgo significativo para la agresión futura en jóvenes (Ferguson, & Wang, 2021). Pocas veces se tienen en cuenta otros aspectos de los videojuegos, como

la trama y los personajes, que también se debe evaluar su impacto en la agresión y otras habilidades cognitivas (Calvert et al. 2017).

Diferentes expertos se centran en los aspectos positivos del uso de los videojuegos. Postulan que pueden tener efectos beneficiosos tales como la mejora del estado de ánimo, de las habilidades cognitivas y el fomento del comportamiento prosocial (Dowsett & Jackson, 2019). Además, pueden actuar como herramientas para ayudar a tratar trastornos físicos y mentales (Hernández-Landa et al, 2023) y como coadyuvante en algunas terapias para la depresión (Pine et al., 2020). Aunque, es importante reconocer que hay posibles desventajas para ciertas personas, los videojuegos, incluidos los violentos, pueden tener efectos beneficiosos (Wiederhold, 2021). Además de que pueden mejorar la capacidad de resolución de problemas y el impacto en el tiempo dedicado a la educación (Suziedelyte, 2021).

Estudios sugieren que los efectos son más complejos y que los videojuegos violentos pueden tener efectos sustitutos y selectivos que contrarrestan cualquier efecto directo en la violencia (Lee, et al., 2021). La literatura acerca de la relación entre los videojuegos violentos y la agresividad en la vida real no es concluyente y destaca la falta de consenso en la investigación sobre los efectos de los videojuegos violentos y la controversia en torno a este tema ha existido desde sus inicios (Goodson & Turner, 2021). Un aspecto fundamental que se debe considerar al medir el nivel de agresividad es la socialización, pues está bien documentado que los adolescentes tienden a escoger amistades con niveles similares de agresividad, además que niños y adolescentes con amigos agresivos y antisociales tienden a volverse más antisociales y agresivos con el tiempo. De esta misma manera el entorno social desempeña también un rol en el comportamiento de juego de los adolescentes. (Verheijen et al., 2021). Está demostrado

que los videojuegos, incluidos los violentos, fomentan el comportamiento prosocial (Greitemeyer, 2014).

A tenor de lo anterior, a pesar de la abundante investigación generada, sobre todo en las últimas décadas, existe todavía un amplio debate sobre la relación entre el uso de video juegos violentos y la agresividad fuera del videojuego. En este sentido, el presente trabajo tiene como objetivo general, conocer la relación entre el uso de videojuegos y la actitud hacia la violencia en adolescente. Para ello se plantean los siguientes objetivos específicos:

Objetivo 1. Estudiar el perfil de juego de los adolescentes

Objetivo 2. Evaluar las actitudes hacia la violencia según la preferencia por el tipo de juego.

Objetivo 3. Conocer si la frecuencia de uso de videojuegos violentos guarda relación con la actitud hacia la violencia.

Objetivo 4. Analizar posibles diferencias de sexo en la actitud hacia la violencia y el uso de videojuegos.

Hipótesis:

- Hipótesis 1. Las tasas de uso de videojuegos en la muestra analizada serán similares a las encontradas en otros estudios en la misma población (Obj.1)
- Hipótesis 2. Los y las adolescentes que juegan a videojuegos violentos obtendrán puntuaciones más altas en la escala de actitudes hacia la violencia (Obj.2)
- Hipótesis 3. Una mayor frecuencia de videojuegos violentos se relacionará con una mayor actitud hacia la agresividad (Obj. 3)



## Material y método

### Participantes

La muestra de estudio son estudiantes de 1º y 2º de la ESO, de 42 Institutos de Educación Secundaria (IES) o concertados de la Comunidad Valenciana, durante el curso escolar 2020-2021. Un total de 4836 adolescentes de 11 a 14 años (media 12.59; DT 0.78) de la Comunidad Valenciana respondieron el cuestionario, de los cuales se eliminaron 683 por los siguientes criterios de exclusión:

- Edad (104 casos). Se eliminan 4 casos menores de 11 años, 57 de más de 15 años, y 43 casos que dejaron en blanco la edad.
- Tiempo de respuesta (312 casos). Se han considerado validos los casos con un tiempo de respuesta entre 15 y 90 minutos. Excluidos 300 casos por < 15' y 12 casos por > 90'.
- Centros educativos con menos de 5 casos (54 casos). Se consideró que aquellos centros educativos que aportaban menos de 5 casos podían deberse a que los casos correspondieran a miembros de la dirección o profesorado y no al alumnado. Por provincias: Alicante (3 casos) Valencia (44 casos) Castellón (7 casos)
- Casos perdidos por respuestas incompletas o incoherentes (213 casos)

La muestra final sobre la que se realizan los análisis está compuesta por 4153 adolescentes (47% chicas), 50.9% de 1º ESO y 49.1% de 2º de la ESO, con una media de edad de 12.59 años (DT 0.788). La muestra se distribuye en Castellón (27.8%) Valencia (20.7%) y Alicante (51.5%).

## **Procedimiento**

Para el trabajo de campo se seleccionaron los centros educativos teniendo en cuenta su distribución en las tres provincias. Una vez obtenida la autorización de la Conselleria de Educación, se contactó con los equipos directivos de los centros educativos, ofreciéndoles sesiones explicativas sobre el objetivo y la metodología del estudio.

Los cuestionarios fueron administrados en el aula por expertos, quienes explicaron a los y las participantes las instrucciones y el objetivo del estudio. Los estudiantes respondieron al cuestionario de forma anónima y voluntaria. El formato fue online, para ello se utilizaron tablets en algunos grupos y se requirió el acceso a la sala de informática del centro educativo para aquellos grupos que no disponían de tablets.

Una vez finalizado el trabajo de campo y depurada la matriz de datos, se clasificaron los participantes en 4 grupos según la carga de violencia del videojuego favorito y su clasificación en el Pan European Game Information (PEGI) (Tabla 1). PEGI es un sistema de clasificación de los videojuegos empleado en Europa para informar a los consumidores acerca del contenido. Emplea términos de edad adecuada y contenido potencialmente ofensivo. La clasificación se basa en cinco categorías de edad: 3, 7, 12, 16 y 18 años. Además, se utilizan símbolos para indicar el tipo de contenido que puede ser inapropiado para ciertas edades, como violencia, lenguaje inapropiado, sexo y droga (PEGI, 2022).

**Tabla 1:**  
*Clasificación de videojuegos*

Categoría	Definición	Ejemplos
Sin violencia	Contenido sin violencia (PEGI 3)	FIFA, Animal Crossing, Fall guys, Just dance
Baja violencia	Videojuegos con contenido de violencia muy bajo o fantasioso (PEGI 7, 12)	Fortnite, WoW, Among Us, Minecraft,
Alta violencia	Videojuegos con un contenido elevado y realista de violencia (PEGI 16, 18)	Grand thef auto (GTA), CoD, Rust, God of war
No videojuego	No juega a videojuegos	

## **Variables e Instrumentos**

Con el fin de medir las variables de Ajuste de videojuegos, Videojuego favorito, frecuencia de juego e intensidad de juego, se utilizan a conveniencia una serie de preguntas ad-hoc haciendo referencia a estos parámetros.

**Ajuste de videojuegos:** El ajuste se refiere a la concordancia entre la edad del menor y la edad recomendada del juego por el sistema de clasificación PEGI: Se valora con una pregunta acerca de si se juega o no a videojuegos recomendados para edades mayores. Cuenta con tres opciones de respuesta: si, no, no me fijo en las recomendaciones.

**Videojuego Favorito:** Pregunta de respuesta libre. Los participantes responden en un cuadro de texto cuál es su videojuego favorito.

**Frecuencia de juego:** Pregunta sobre el número de días entre semana en los que se hace uso de los videojuegos con posibilidad de respuesta desde cero a cinco.

**Intensidad de juego:** Medida del número de horas dedicadas al día a los videojuegos. Se diferencian dos secciones: de lunes a viernes; fines de semana. Las opciones de respuesta comprenden desde el cero a “más de cuatro horas”.

Actitudes hacia la violencia: Se miden con el cuestionario CAHV-10 versión reducida (Pina, et al. 2020). Consta de 10 ítems que miden las actitudes hacia la violencia en menores en contexto educativo. Distingue dos dimensiones: Violencia Relacional (VR) y Violencia percibida como legítima (VL). La Violencia Percibida como Legítima, se refiere a percibir ciertos comportamientos violentos como justificados o legítimos en ciertas situaciones (defenderse físicamente o de ayudar pares), como una forma de imponer su voluntad sobre otros. Violencia Relacional, hace referencia a la violencia ejercida entre pares, con el objeto de divertirse, imponerse sobre los demás, o con el fin de lograr algún objetivo como pueden ser la mejora o mantenimiento de la autoestima, el bienestar o la propia imagen.  $\alpha$  de Cronbach =0.801.

### **Análisis estadísticos**

Para el objetivo 1 se realizan análisis descriptivos con porcentajes y medias. En los objetivos 2, 3 y 4 se emplean pruebas de contraste de medias para muestras independientes con el estadístico t de Student, para cada una de las combinaciones de los cuatro grupos (1-2, 1-3, 1-4, 2-3, 2-4, 3-4). Para evaluar la magnitud de estas diferencias, cuando la diferencia es significativa se calcula el tamaño del efecto con el estadístico d de Cohen. Se consideran valores de .20 hasta .50 como efecto bajo, de .50 hasta .80 como efecto medio y superiores a .80 como efecto alto (Cohen, 1988). El nivel de significación se establece en  $p < .05$ , lo que implica un nivel de confianza del 95%. Para realizar los análisis estadísticos, se utilizó el software IBM-SPSS v24.0.

## Resultados

### Objetivo 1. Prevalencias de uso de videojuegos.

Más de la mitad de las chicas (58.8%) y prácticamente todos los chicos (96.3%) juegan a videojuegos. Uno de cada tres chicos y una de cada cinco chicas juegan a diario a video juegos, una media de 2 y 1.6 horas al día, respectivamente. El 13% de los chicos y el 7.2 % de las chicas le dedican más de 4 horas al día entre semana.

En fin de semana, los porcentajes se incrementan, tres de cada cuatro chicos (78.4%) y a la mitad de las chicas (51.2%) juegan una media de 3.4 y 2.3 horas respectivamente. Más de un tercio de los chicos (36.5%) y de una décima parte de las chicas (15%) dedican más de cuatro horas diarias en fin de semana (Tabla 2).

**Tabla 2.**  
*Uso de videojuegos*

	Chicos	Chicas
Juegan (%)	96.3	58.8
No juegan (%)	3.7	41.2
Entre semana		
Ningún día (%)	14.1	20.6
De uno a cuatro días	53.7	59.6
Todos los días (%)	32.2	19.8
Horas día (media)	2	1.6
Más 4 horas/día (%)	13	7.2
Fin de semana		
Ningún día (%)	5	14.5
Ambos días (%)	78.4	51.2
Horas día (media)	3.4	2.3
Más 4 horas/día (%)	36.5	15

En lo referente al ajuste de edad de los videojuegos, solo un 20% de los chicos y un 31.6% de las chicas dicen fijarse en las recomendaciones de edad y cumplirlas, mientras que el 37.2% de los chicos y el 43.6% de las chicas no se fija en ellas. El resto

juega a videojuegos que no corresponden con su edad, a pesar de las recomendaciones (Tabla 3).

**Tabla 3.**

*Ajuste de videojuegos*

	Chicos	Chicas
No (%)	42.8	24.9
Sí (%)	20	31.6
No me fijo (%)	37.2	43.6

**Obj.2. Evaluar las actitudes hacia la violencia según la preferencia por el tipo de juego por sexo.**

Respecto a la violencia relacional, las puntuaciones de los chicos muestran que casi todos los grupos presentan diferencias significativas, con tamaños del efecto pequeños, que oscilan entre ( $d = -.146$  y  $.395$ ), excepto para la comparación entre el grupo de jugadores sin violencia y el de baja violencia, donde no existen diferencias significativas (Tabla 4).

**Tabla 4.**

*Contraste de medias de la escala de violencia legítima según el tipo de juego para chicos*

Violencia	N	Media (DT)	T	GL	p	d
Sin	738	15.67 (4.89)	1.03	1561	.152	
Baja	825	15.41 (4.93)				
Sin	738	15.67 (4.89)	-2.40	1161	.008	-.146
Alta	425	16.39 (4.91)				
Sin	738	15.67 (4.89)	2.15	816	.016	.253
No juega	80	14.43 (5.19)				
Baja	825	15.41 (4.93)	-3.30	1248	.001	-.197
Alta	425	16.39 (4.91)				
Baja	825	15.41 (4.93)	1.70	903	.044	.200
No juega	80	14.43 (5.19)				
Alta	425	16.39 (4.91)	3.25	503	<.001	.395
No juega	80	14.43 (5.19)				

Las puntuaciones de la violencia legítima en chicas muestran diferencias significativas y con tamaños del efecto moderados entre el grupo de jugadoras de videojuegos con contenido de alta violencia, y el grupo sin contenido violento ( $p < .001$ ;  $d = -.543$ ) y el de no jugadoras ( $p = .001$ ;  $d = .677$ ). Las diferencias entre las jugadoras del grupo de bajo contenido violento, con el grupo de alto contenido violento, y con las no jugadoras también presentan diferencias significativas, pero con tamaños del efecto más débiles. (Tabla 5).

**Tabla 5.**

*Contraste de medias de la escala de violencia legítima según el tipo de juego para chicas*

Violencia	N	Media (DT)	T	GL	p	d
Sin Baja	256 567	13.21 (5.09) 13.47 (4.74)	-.712	821	.238	
Sin Alta	256 111	13.21 (5.09) 15.97 (5.09)	-4.779	365	<.001	-.543
Sin No juega	256 809	13.21 (5.09) 12.74 (4.74)	1.355	1063	.088	
Baja Alta	567 111	13.47 (4.74) 15.97 (5.09)	-5.029	676	<.001	-.169
Baja No juega	567 809	13.47 (4.74) 12.74 (4.74)	2.809	1374	.003	.154
Alta No juega	111 809	15.97 (5.09) 12.74 (4.74)	6.684	918	<.001	.677

En cuanto a la violencia relacional, los resultados presentados en la Tabla 6 muestran que no existen diferencias significativas en ninguno de los grupos para los chicos.

Las puntuaciones de violencia relacional en chicas únicamente presentan diferencias estadísticamente significativas y con tamaños del efecto pequeños en los grupos de jugadoras de alto y bajo contenido violento en comparación con las no jugadoras, respectivamente ( $p < .038$ ;  $d = .097$ ;  $p = .002$   $d = .292$ ) (Tabla 7).

**Tabla 6***Contraste de medias de la escala de violencia relacional según el tipo de juego, en chicos*

Grupo	N	Media (DT)	T	GL	p	d
Sin	738	6.85 (3.37)	1.03	1561	.382	
Baja	825	6.90 (3.52)				
Sin	738	6.85 (3.37)	-.736	1161	.231	
Alta	425	7.00 (3.63)				
Sin	738	6.85 (3.37)	.055	816	.478	
No juega	80	6.83 (3.40)				
Baja	825	6.90 (3.52)	.485	1248	.314	
Alta	425	7.00 (3.63)				
Baja	825	6.90 (3.52)	.181	903	.428	
No juega	80	6.83 (3.40)				
Alta	425	7.00 (3.63)	.405	503	.343	
No juega	80	6.83 (3.40)				

**Tabla 7***Contraste de medias de la escala de violencia relacional según el tipo de juego, en chicas*

Grupo	N	Media (DT)	T	GL	p	d
Sin	256	6.18 (2.80)	.148	821	.441	
Baja	567	6.15 (2.62)				
Sin	256	6.18 (2.80)	-1.291	365	.099	
Alta	111	6.61 (3.28)				
Sin	256	6.18 (2.80)	1.537	1063	.062	
No juega	809	5.92 (2.23)				
Baja	567	6.15 (2.62)	-1.63	676	.052	
Alta	111	6.61 (3.28)				
Baja	567	6.15 (2.62)	1.771	1374	.038	.097
No juega	809	5.92 (2.23)				
Alta	111	6.61 (3.28)	2.882	918	.002	.292
No juega	809	5.92 (2.23)				

### **Obj.3 Conocer la relación entre la frecuencia de uso de videojuegos y la actitud hacia la violencia.**

Las relaciones entre los tipos de violencia y las frecuencias de uso de videojuegos, tanto en número de horas como de días de la semana, son mayores en chicas que en chicos. Además, se puede observar que el número de horas jugado en fin



de semana es la variable que mayor relación guarda con la violencia legítima en chicas, y el número de horas jugado de lunes a viernes es la variable que guarda mayor relación con la violencia legítima en chicos (Tabla 5). Si bien dichas relaciones, aunque significativas, son pequeñas.

**Tabla 5.**  
*Correlación entre violencia y frecuencia de uso*

	días L-V	Horas L-V	Horas fin de semana
Chicos (N=2064)			
VL	.138**	.171**	.136**
VR	.079**	.087**	-.007
Chicas (N=1115)			
VL	.209**	.209**	.224**
VR	.128**	.113**	.056

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

## Discusión

El objetivo del presente trabajo es analizar la relación entre el uso de videojuegos y las actitudes hacia la violencia de jóvenes adolescentes. Para tal fin se ha evaluado en primer lugar los patrones de juego de los adolescentes centrándose en los días que juegan entre semana y los fines de semana, las horas diarias, el sexo y si prestan atención o no a las recomendaciones de edad. De la muestra analizada, casi la totalidad de los chicos y cerca del 60% de las chicas juegan a videojuegos, unos datos muy elevados, que encajan con la afirmación de la AEVI (2021) de que son la primera opción de ocio entre adolescentes. En línea con otros informes de referencia (ESPAD, 2019; OEDA, 2022), los chicos invierten más tiempo en los videojuegos que las chicas, tanto entre semana como en fines de semana, al igual que sucede con la frecuencia. Al hablar del ajuste, casi el 80% de los sujetos estudiados ignora o hace caso omiso de las recomendaciones etarias, un resultado que concuerda con lo encontrado en el estudio de Andrade et al. en 2021, cuyos datos hablan de que más de la mitad de su muestra hacia

uso de videojuegos para edades mayores a la recomendada. Por tanto, la hipótesis 1, donde se esperaba que las tasas de uso de videojuegos en la muestra serian similares a las encontradas en otros estudios, se confirma.

Respecto al objetivo principal de este trabajo, los resultados indican que el tipo de contenido de los videojuegos puede tener un impacto en las actitudes de los adolescentes hacia la violencia, sin embargo la relación es compleja y no se cumple en todas las condiciones. En violencia legítima, el grupo de chicos muestra diferencias significativas salvo en la comparación entre los grupos de sin violencia y baja violencia. Aunque los tamaños del efecto son bajos, estos resultados indican que los chicos que juegan a videojuegos violentos tienden a ver la violencia como justificada ante determinadas acciones como una agresión o la defensa de alguien cercano. Si bien la baja magnitud del efecto indica que la relación entre el uso de videojuegos violentos y la legitimización de la violencia es baja y que por lo tanto debe considerarse el papel de otros factores explicativos.

En cuanto al grupo de las chicas, sí que se dan comparaciones significativas, lo que pone en relieve que la influencia de los videojuegos violentos sí que incrementa la actitud hacia la violencia, si bien los tamaños del efecto tampoco son muy altos sí son más elevados que en el grupo de los chicos. En otras palabras, las chicas que juegan a videojuegos con un alto contenido violento ven una mayor justificación en la violencia cuando se trata de responder a una agresión o defender a un ser cercano. Por el contrario, no existen diferencias significativas en las comparaciones de los grupos que juegan a videojuegos sin violencia con los que juegan a videojuegos con baja violencia o que no juegan a videojuegos.

En lo que respecta a la violencia relacional, no existen diferencias significativas en el grupo de chicos, pero sí para el grupo de las chicas no jugadoras, cuya violencia

relacional es significativamente menor que la del grupo que juegan a videojuegos con baja y del grupo de alta violencia, si bien los tamaños del efecto son bajos. Se trata de un resultado inesperado que evidencia que el uso de videojuegos violentos no influye en que los chicos empleen más la violencia para divertirse o para alcanzar fines, al contrario de lo que sucede en chicas.

Una posible explicación a estos resultados para el grupo de chicos podría ser que el nivel de competitividad de los videojuegos equilibre las medias, ya que el grupo de videojuegos sin violencia contiene mayormente videojuegos deportivos como FIFA o NBA, juegos con fama de tener un alto porcentaje de jugadores que muestran comportamientos agresivos y antideportivos. Esto precisamente es lo que Dowsett & Jackson (2019) encuentran en su estudio, y que les lleva a afirmar que son otros factores, como la competitividad en el juego, lo que aumenta la agresividad, y no el contenido del videojuego en sí. Otra posible explicación podría ser la que aportan Lee et al. (2021) pues en su trabajo encuentran que jugar a videojuegos no aumenta el comportamiento violento, si no que jugar a videojuegos violentos durante un periodo largo de tiempo reduce tanto la agresión física como la verbal.

Con todo esto, la segunda hipótesis que postulaba que el uso de videojuegos violentos haría que los y las adolescentes obtuviesen puntuaciones más elevadas en la escala de actitudes hacia la violencia, se confirma parcialmente, puesto que aunque sí ejercen influencia sobre las actitudes hacia la violencia legítima tanto en chicas como en chicos, no lo hacen en todos los grupos. Y en la violencia relacional para los chicos no existe relación, mientras que para las chicas solo hay relación en dos situaciones. Coincide con lo extraído de otros estudios: la mayoría de los adolescentes juegan, pero no son violentos (López-Fernández et al., 2021).

Con relación al tercer objetivo de este trabajo, que buscaba conocer la relación entre la frecuencia de uso y las actitudes hacia la violencia, si se encuentran relaciones destacables, y es que a más días y más horas mayores actitudes hacia la violencia tanto en chicas como en chicos, para ambos tipos de violencia, legítima y relacional. Se confirma entonces la tercera hipótesis que postulaba que una mayor frecuencia de uso de videojuegos violentos se relaciona con mayores actitudes hacia la violencia.

Respecto al último objetivo, el análisis de las posibles diferencias de sexo en las actitudes hacia la violencia y el uso de videojuegos, se ha ido estudiando en relación al resto de objetivos y han quedado patentes las diferencias que existen entre ambos sexos.

Estos resultados deben tomarse con cautela dado que no se han tenido en cuenta otros factores como los ambientales. Es posible que un uso más abusivo de los videojuegos venga determinado por problemas en el entorno, como dificultades sociales o familiares, o por perfiles de personalidad antisociales o agresivos. Se ha encontrado que las preferencias de videojuegos se utilizan para la formación y mantenimiento de amistades, pero el efecto de los videojuegos violentos en la agresión puede ser impulsado por el comportamiento de amigos recíprocos muy cercanos (Verheijen, et al., 2021).

Una limitación a los resultados mostrados es el propio diseño del estudio. Al tratarse de un estudio transversal con una única medida, no es posible establecer relaciones causales. Para ello se requiere plantear estudios experimentales o longitudinales. Otra limitación del trabajo es la franja de edad de los participantes, puesto que la media de edad se halla entorno a los 12 años es complicado predecir la evolución y la influencia a largo plazo en el desarrollo de los adolescentes. Únicamente

se plantea una visión puntual que indica que a esta edad no existe una afectación importante.

Otro aspecto que se debería tener en cuenta son las características de los videojuegos. Calvert, et al. (2017) puntualizó que se deberían de considerar las características de los videojuegos, como la trama y los personajes, a la hora de evaluar el posible impacto que puedan tener sobre la violencia u otros aspectos como las habilidades cognitivas. Los videojuegos son tan diversos que no tener en cuenta estos conceptos puede estar produciendo un sesgo. Tampoco se ha tenido en cuenta la intencionalidad del jugador/a. No es tanto el contenido del videojuego, si no por qué se está haciendo algo en el videojuego, en otras palabras, no es lo mismo en un juego disparar a tus enemigos porque quieren destruir tu ciudad o que disparar a esos mismos enemigos en el mismo contexto pero que la intención sea disfrutar matándolos. Este es un buen punto para futuras investigaciones.

Futuros trabajos deberían tener en cuenta estos aspectos mencionados, sería interesante conocer también el contexto de los participantes y ver cómo afecta en su uso de los videojuegos y sus actitudes hacia la violencia. Otra buena forma de ampliar el estudio sería realizando un seguimiento en el tiempo y ver la evolución de las actitudes hacia la violencia.

Para finalizar, los datos que aporta este estudio ayudan comprender mejor como afecta el uso de videojuegos al desarrollo de los adolescentes y a su comportamiento. Propicia además una mejor comprensión de que actitud tiene hacia la violencia los adolescentes actuales y deberían ser tenidos en cuenta por su utilidad a la hora de formular las clasificaciones de idoneidad y de redactar normativas respecto a los

videojuegos. Estos resultados también revisten de interés en la transferencia a medidas de prevención ambiental a la hora de evitar problemáticas relacionadas con su uso.

### Referencias:

- Addo, P. C., Fang, J., Kulbo, N. B., Gumah, B., Dagadu, J. C., & Li, L. (2021). Violent video games and aggression among young adults: The moderating effects of adverse environmental factors. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 22-28. DOI: <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0018>
- Andrade, B., Guadix, I., Rial, A. y Suárez, F. (2021). Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades. Madrid: UNICEF España.
- AEVI. (2021). La industria del videojuego en España en 2021. Anuario 2021. Madrid, España: Asociación Española de Videojuegos.
- Calvert, S. L., Appelbaum, M., Dodge, K. A., Graham, S., Nagayama Hall, G. C., Hamby, S., Fasig-Caldwell, L. G., Citkowicz, M., Galloway, D. P., & Hedges, L. V. (2017). The American Psychological Association Task Force Assessment of Violent Video Games: Science in the Service of Public Interest. *American Psychologist*, 72(2), 126-143. DOI: <https://doi.org/10.1037/a0040413>
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences* (2nd ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Coyne, S. M., & Stockdale, L. (2021). Growing up with Grand Theft Auto: A 10-year study of longitudinal growth of violent video game play in adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 3-11. DOI: <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0049>

- Dowsett, A., & Jackson, M. (2019). The effect of violence and competition within video games on aggression. *Computers in Human Behavior*, 99(2019), 22-27. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.002>
- ESPAD Group. (2020). ESPAD Report 2019: Results from the European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs. DOI: <https://doi.org/10.2810/877033>
- Ferguson, C. J., & Wang, C. K. J. (2021). Aggressive Video Games Are Not a Risk Factor for Mental Health Problems in Youth: A Longitudinal Study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 70-75. DOI: <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0027>
- Gentile, D. A., Li, D., Khoo, A., Prot, S., & Anderson, C. A. (2014). Mediators and Moderators of Long-term Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior. *JAMA Pediatrics*, 168(5), 450-457. DOI: <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2014.63>
- Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J., & Molina-Alventosa, P. (2020). Uso de videojuegos y rendimiento académico en adolescentes: un estudio longitudinal. *Comunicar*, 28(65), 89-99. DOI: <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>
- Goodson, S., & Turner, K. J. (2021). Effects of Violent Video Games: 50 Years On, Where Are We Now?. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 3-4. DOI: 10.1089/cyber.2020.29205.vvg
- Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40(5), 578-590. DOI: <https://doi.org/10.1177/0146167214528759>

García Bueno, J. (3 de octubre de 2022). Åsne Seierstad, la periodista noruega que quiso entender al terrorista de Utoya. *El País*. <https://elpais.com/cultura/2022-10-03/asne-seierstad-el-terrorismo-es-siempre-un-medio-para-conseguir-el-objetivo-la-fama.html>.

Hernández Landa, C., Cruz Bello, P., Bárcenas García, A. E., & Jiménez Vargas, D. (2023). Intervención cognitiva mediante videojuegos en adulto mayor con Alzheimer: Estudio de caso. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 3(63), 1-17.

*La organización PEGI*. (2017). Pegi Public Site. <https://pegi.info/es/node/46>

Lee, E.-J., Kim, H. S., & Choi, S. (2021). Violent video games and aggression:

Stimulation or catharsis or both? *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 41-47. DOI: <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0033>

López Fernández, F. J., Mezquita, L., Etkin, P., Griffiths, M. D., Ortet, G., & Ibáñez, M.

I. (2021). The Role of Violent Video Game Exposure, Personality, and Deviant Peers in Aggressive Behaviors Among Adolescents: A Two-Wave Longitudinal Study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 32-40. DOI: <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0030>

Maximiliano Ferzzola. (15 de junio de 2007). La historia de la violencia en los videojuegos – *NeoTeo*. *Neoteo.com*. <https://www.neoteo.com/la-historia-de-la-violencia-en-los-videojuegos/#:~:text=Death%20Race%2C%20la%20primera%20pol%C3%A9mica&text=Fue%20en%201976%2C%20a%20tan,ganaba%20puntos%20por%20atropellar%20gente>.

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. Informe sobre Adicciones Comportamentales 2021: Juego con dinero, uso de videojuegos y uso



compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES. Madrid: Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2022. 82 p.

Pina, D., Puente-López, E., Simina, S., Marín, C., Llor-Zaragoza, L., & Ruiz-Hernández, J. A. (2020). Cuestionario de actitudes hacia la violencia (cahv-10) en menores: versión reducida. *Psicología jurídica y forense: Investigación para la práctica profesional*. XII congreso (inter) nacional de psicología jurídica y forense Madrid, 13, 14 y 15 de febrero de 2020 (pp. 249-263). Sociedad Española de Psicología Jurídica y Forense. DOI: <https://doi.org/10.2478/9788395609596-018>

Pine R., Fleming, T., McCallum, S. & Sutcliffe, K. The Effects of Casual Videogames on Anxiety, Depression, Stress, and Low Mood: A Systematic Review. *Games Health J*, 9(4), 255-264. DOI: 10.1089/g4h.2019.0132.

Suziedelyte, A. (2021). Is it only a game? Video games and violence. *Journal of Economic Behavior and Organization*, 188, 105-125. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jebo.2021.05.014>

Teng, Z., Nie, Q., Guo, C., Zhang, Q., Liu, Y. & Bushman, B. (2018). A Longitudinal Study of Link Between Exposure to Violent Video Games and Aggression in Chinese Adolescents: The Mediating Role of Moral Disengagement. *Developmental Psychology*, 55, 184-195. DOI: 10.1037/dev0000624.

Vargas Portillo, P. (2021). Comerciantes de atención. Reseña bibliográfica de "Maestros de centelleantes modernidades" de Tim Wu. *Comunicación Austral*, 10(1), e7-e9. DOI: <https://doi.org/10.26422/ca.v1>

Verheijen, G. P., Burk, W. J., Stoltz, S. E. M. J., van den Berg, Y. H. M., & Cillessen,

A. H. N. (2021). A longitudinal social network perspective on adolescents' exposure to violent video games and aggression. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 28-35. DOI: 10.1089/cyber.2019.0776

Wiederhold, B. K. (2021). Violent video games: Harmful trigger or harmless diversion?

*Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 1-2. DOI: <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.2920>

Zhang, Q., Chen, X., Li, Y., Long, Y., & Chen, L. C. (2021). The effects of violent

video games on aggressive cognition and behavior among Chinese children: A gender comparison. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 5-11. DOI: <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0676>

Zhao, H., Zhou, J., Xu, X., Gong, X., Zheng, J., & Zhou, J. (2021). How to Be

Aggressive from Virtual to Reality? Revisiting the Violent Video Games Exposure-Aggression Association and the Mediating Mechanisms.

*Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 56-62. DOI: <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0762>