

# Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima

*Video game addiction in relation to antisocial and criminal behavior in adolescents from a state school in Lima*

Lady Luz Peralta Cabrejos<sup>1</sup>  
María Cecilia Torres Flores<sup>1</sup>

## Resumen

**Objetivo:** determinar si existe relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial delictiva en estudiantes de secundaria de un colegio estatal. **Materiales y métodos** la población estuvo conformada por 196 estudiantes de ambos sexos, con edades entre 11 y 14 años. El estudio fue correlacional con diseño de corte transversal. En el análisis estadístico se utilizó Stata 14. En el análisis descriptivo se utilizaron frecuencias y porcentajes. A nivel inferencial, para hallar la relación entre variables principales se empleó Chi-cuadrado. Para evaluar la adicción a los videojuegos se utilizó el Test de dependencia de videojuegos (TDV) y para conductas antisociales delictivas se utilizó el Cuestionario de Conductas Antisociales-Delictivas (A-D) **Resultados:** se evidenció relación entre la adicción a los videojuegos con el sexo ( $p=0.031$ ), el tipo de juego ( $p=0.029$ ), el tiempo que le dedican a jugar ( $p=0.001$ ) y con quien juega ( $p=0.048$ ). Por otro lado, se encontró relación entre la conducta delictiva con la edad ( $p=0.013$ ) y con el tiempo que le dedica a jugar ( $p=0.039$ ). También, se halló una relación entre conducta antisocial con los cursos desaprobados ( $p=0.047$ ) y repetición del año escolar ( $p=0.039$ ). Por último, la conducta delictiva y el tiempo que dedica mostraron una relación significativa ( $p=0.039$ ). **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, aunque se evidencia un pequeño porcentaje de participantes que muestran una conducta antisocial media. Asimismo, muchos que repitieron el año escolar presentaban conductas antisociales.

**Palabras clave:** Conducta adictiva; Comportamientos peligrosos; Adolescente; Juegos de Computadora (Fuente: DeCS).

## Abstract

**Objective:** to determine the relationship between the video games addiction and the criminal antisocial behaviour in secondary school students from a public school in Lima. **Materials and methods:** the population consisted of 196 students of both sexes, from 11 to 14 years old. The study was correlational with a cross-sectional design. In the statistical analysis, Stata 14 was used. In the descriptive analysis, frequencies and percentages were used. At the inferential level to find the relationship between main variables, the Chi-square was used. Likewise, to evaluate the video games addiction the Test of Dependence of Videogames (TDV) was used and to evaluate the antisocial criminal behaviors, the Behavior Questionnaire (A-D) was used. **Results** there was a relationship between the video games addiction and the sex ( $p=0.031$ ), the type of game ( $p=0.029$ ), the time they spend playing ( $p=0.001$ ) and who does he play with ( $p=0.048$ ). On the other hand, a relationship was found between the criminal behaviour and age ( $p=0.013$ ) and with the time they spend playing ( $p=0.039$ ). Also, a relationship was found between antisocial behaviour and failed courses ( $p=0.047$ ) and school year repeat ( $p=0.039$ ). Finally, the criminal behaviour and the time they spent showed a significant relationship ( $p=0.039$ ). **Conclusion:** the video games addiction and the criminal antisocial behaviour are not related, due to the students not presenting a pathological use to be considered addiction, although a small percentage of participants is evidenced that show an average antisocial behaviour. Likewise, many who repeated the school year exhibited antisocial behaviours.

**Keys words:** Addictive behaviour; Dangerous behaviour; Adolescent; Video games (Fuente: DeCS).

## Para citar:

Peralta LL, Torres MC. Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. CASUS. 2020;5(3):118-130.

DOI: 10.35626/casus.3.2020.263

<sup>1</sup> Universidad Católica Sedes Sapientiae.  
Correo electrónico: ladyluzperalta@gmail.com



Fecha de recepción: 22-09-20  
Fecha de envío a pares: 26-09-20  
Fecha de aprobación por pares: 12-12-20  
Fecha de aceptación: 13-12-20

## **INTRODUCCIÓN**

Los videojuegos forman parte de los principales entretenimientos de la sociedad actual que cubren la actividad preferencial de los adolescentes, pero la práctica va más allá de un juego y se puede convertir en un funcionamiento adictivo. Es importante comprender el vínculo especial que se desarrolla entre un jugador y su videojuego para identificar el proceso adictivo (1), ya que los adolescentes adictos a los videojuegos se perciben a sí mismos como más competentes y adaptados al entorno virtual, percepción que se debilita cuando están en un contexto real.

De manera que, los videojuegos son potencialmente adictivos y esto ha generado una serie de problemáticas como denuncias de delincuencia, incluido el robo (2). Al respecto, se ha identificado que el perfil de un adicto a los videojuegos es un adolescente de entre 11 a 17 años, de clase media-alta y conocimientos de tecnología e inglés (3). Por consiguiente, los videojuegos se encuentran cargados de contenidos violentos e incluso, se perciben acciones agresivas que acrecientan la hostilidad y esto genera que los jugadores sean tolerantes a estas conductas (4).

La Organización Mundial de la Salud (5) incluyó en su manual diagnóstico el trastorno por videojuegos. Para su determinación ciertos criterios deben ser cumplidos: tener un comportamiento de juego constante, es decir, que haya un uso excesivo; un incremento en cuanto a la importancia que se establece hacia los videojuegos; y la ausencia para controlar su conducta de juego que en consecuencia se conserva a pesar de tener conciencia de los resultados perjudiciales.

En el Perú, se reportó que la adicción a los videojuegos se relaciona con la agresividad en los adolescentes y se identificó un mayor índice de agresividad en los varones en comparación con el sexo femenino (6). Asimismo, se señaló que el 28% presenta un nivel muy alto de agresividad y el 32.3% un nivel alto (6). De manera que, se conoce a la agresividad como un rasgo que puede estar presente en la personalidad de un individuo. Por ejemplo, la conducta antisocial delictiva se

caracteriza por tener rasgos como la agresividad, impulsividad, egocentrismo, falta de autocontrol, despreocupación y atrevimiento (7).

Por otra parte, durante los últimos años, la tasa de delincuencia en el Perú ha ido en aumento. Algunas investigaciones como las de Durand y colaboradores, sobre la base de encuestas nacionales informan que, en el año 2016, los distritos como San Juan de Lurigancho y Lima registraron mayor número de denuncias por comisión de delitos con una cantidad de 14 mil 587 y 12 mil 745, respectivamente (8). Este tipo de acciones son el reflejo de que las conductas antisociales-delictivas manifiestan un problema público social, siendo el distrito de San Juan de Lurigancho el más afectado.

Por su parte, Pedrería refiere que la agresión es la base u origen de la conducta antisocial, puesto que, la agresión es una característica esencial que forma parte de la conducta tanto antisocial como delictiva (9). Asimismo, el hábito constante de videojuegos es generalmente costoso, también los jugadores son niños y adolescentes que con mayor frecuencia que no generan un ingreso, debido a que sus padres los mantienen (10). Por esta razón, se deduce que esta situación puede ser propiciatoria para que aparezcan conductas antisociales o delictivas con la finalidad de financiar la adquisición de los videojuegos.

Además, en las estadísticas a nivel internacional con respecto a los videojuegos se establece que existe un promedio de dos jugadores en cada casa de los Estados Unidos, también se ha referido que hoy el juego es habitual, ya que lo practican las personas de todas las edades (11). Sin embargo, a nivel nacional, no se han encontrado estadísticas que permitan comparar la situación actual de esta problemática respecto a los reportes internacionales.

De manera que, el presente estudio fue realizado en Lima, en una Institución Educativa ubicada en el distrito de San Juan de Lurigancho enfocada en estudiantes del nivel secundario.

Igualmente, se tuvo en consideración un reporte realizado en este colegio que evidenciaba como diagnóstico conflictos familiares que perjudican el rendimiento académico de los niños, un contexto inseguro debido a la influencia de factores de riesgo (estupefacientes, pandillaje, etc.) y la deserción escolar (12). Con lo anterior, el objetivo de la investigación fue determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial delictiva en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.

## **MATERIALES Y MÉTODOS**

Estudio con alcance investigativo correlacional y con diseño de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 196 estudiantes de una Institución Educativa del distrito de San Juan de Lurigancho, seleccionados por un muestreo no probabilístico. Las variables principales fueron adicción a videojuegos y conducta antisocial-delictiva.

Se asumió por adicción a los videojuegos la utilización de manera inapropiada y al uso frecuente de los juegos que produce una pérdida del control de la persona con relación al mismo. Esto puede ocasionar daño relevante debido a reforzadores externos que impulsa a jugar reiteradas veces (13). Esta variable fue medida a través del Test de dependencia de videojuegos (TDV) validado y adaptado a la población peruana por Salas, Merino, Chóliz y Marco (14). Es de naturaleza categórica politómica ordinal y categorizada en uso ligero (0 a 25 puntos), uso medio (26 a 50 puntos), abuso (51 a 75 puntos) y uso patológico (76 a 100 puntos).

Las conductas antisociales fueron consideradas como conductas disruptivas que muchas veces se pueden manifestar en acciones de daño en una sociedad, con características inclinadas a comportamientos de sociópatas. Mientras que las conductas delictivas generan un daño a la sociedad (15). Esta variable fue medida con el Cuestionario de Conductas Antisociales-Delictivas (A-D) validado y adaptado a la población peruana por Rosales (15). Es de naturaleza categórica politómica ordinal y categorizada por alto (99-75), medio (74-25) y bajo (14-01). Estos puntajes se obtienen de los baremos.

Las variables sociodemográficas fueron recolectadas a través de una ficha sociodemográfica que consideró lo siguiente: sexo, dicotómica (femenino, masculino); edad, cuantitativa discreta; grado que cursa el estudiante, politómica (1ero de secundaria, 2do de secundaria, 3ero de secundaria); cursos desaprobados, dicotómica (sí, no); si ha recibido llamadas de atención, dicotómica (sí, no); repitencia del año escolar, dicotómica (sí, no); la frecuencia de uso de videojuego, politómica (poca, bastante, muy a menudo); tipo de juego que usa habitualmente, politómica (simulación, online, estrategia, juegos de mesa, arcade, acción, ninguno); horas que le dedica al día, politómica (entre 0-2 horas, entre 3-5 horas, más de 6 horas); con quien juega, politómica (solo, con amigos, con familia); edad de inicio, politómica (8-10 años, 11-13 años, 14 a más); tipo de familia, politómica (nuclear, monoparental, extensa, reconstruida); imparte las normas en casa, politómica (mamá, papá, otros familiares); nivel educativo del padre, politómica (primario, secundario, técnico, superior), nivel educativo de la madre, politómica (primario, secundario, técnico, superior), edad de la madre, cuantitativa discreta; edad del padre, cuantitativa discreta.

Para el análisis estadístico se utilizó el programa Stata® versión 14. Para el análisis descriptivo de las variables cualitativas se utilizaron frecuencias y porcentajes. A nivel inferencial, para hallar la relación entre variables principales se empleó Chi-cuadrado y ANOVA. Asimismo, se realizó el análisis de normalidad a las variables cuantitativas. Con un nivel de significancia menor o igual a 0.05. Esta investigación fue aprobada por el Comité de Ética de la Universidad Católica Sedes Sapientiae y la información de las participantes fue protegida de acuerdo a los principios éticos en investigación con seres humanos.

## **RESULTADOS**

En la tabla 1, de los 196 encuestados, los estudiantes con adicción a videojuegos presentaron un 54.08% de uso ligero. Asimismo, en conducta antisocial se

**Tabla 1. Descripción de la muestra**

	n	%
<b>Adicción a los videojuegos</b>		
Uso ligero	106	54.08
Uso medio	53	27.04
Abuso	29	14.80
Uso patológico	8	4.08
<b>Conducta Antisocial</b>		
Alto	34	17.35
Medio	84	42.86
Bajo	78	39.80
<b>Conducta Delictiva</b>		
Alto	33	16.84
Medio	23	11.73
Bajo	140	71.43
<b>Sexo</b>		
Femenino	98	50
Masculino	98	50
<b>Edad (m±DE)</b>	13.69 ± 0.56	
<b>Grado que se encuentra</b>		
1ro de secundaria	96	48.98
2do de secundaria	23	11.73
3ro de secundaria	77	39.29
<b>Cursos desaprobados</b>		
Sí	106	54.08
No	90	45.92
<b>Llamadas de atención</b>		
Sí	111	56.63
No	85	43.37
<b>Repetencia del año escolar</b>		
Sí	47	23.98
No	149	76.02
<b>Frecuencia de uso de videojuegos</b>		
Poca	141	71.94
Bastante	31	15.82
Muy a menudo	24	12.24
<b>Tipo de juego que utilizas</b>		
Simulación	46	23.47
Online	83	42.35
Estrategia	4	2.04
Juegos de mesa	11	5.61
Arcade	2	1.02
Acción	1	0.51
Ninguno	49	25.00
<b>Horas que le dedica al día</b>		
Entre 0-2 horas	147	75
Entre 3-5 horas	38	19.29
Más de 6 horas	11	5.61
<b>Con quién juega</b>		
Solo	78	39.8
Con amigos	91	46.43
Con familia	27	13.78

**Tabla 1. continúa**

	n	%
<b>A qué edad comenzó a jugar videojuegos</b>		
De 8-10	62	31.63
De 11-13	128	65.31
De 14 a más	6	3.06
<b>Tipo de familia</b>		
Nuclear	101	51.53
Monoparental	40	20.41
Extensa	47	23.98
Reconstruida	8	4.08
<b>Imparte las normas en casa</b>		
Mamá	118	60.2
Papá	58	29.59
Otros familiares	20	10.2
<b>Nivel educativo del padre</b>		
Primario	42	21.43
Secundaria	113	58.16
Técnico	22	11.22
Superior	18	9.18
<b>Nivel educativo de la madre</b>		
Primario	29	14.8
Secundaria	116	59.18
Técnico	28	14.29
Superior	23	11.73
<b>Edad de la madre (m±DE)</b>	40.67 ± 7.04	
<b>Edad del padre (m±DE)</b>	43.19 ± 7.20	

observó 42.86% en un nivel medio, mientras que la conducta delictiva presentó 71.43% en un nivel bajo. Además, el 50% incluyó tanto mujeres como hombres, la edad promedio fue de 13.69, el 48.98% se encontraba en 1er año de secundaria, el 54.08% había desaprobado algún curso, el 56.63% había recibido llamadas de atención, el 76.02% no había repetido el año escolar, el 71.94% presentó poca frecuencia de uso de videojuegos, el 42.35% utilizó el tipo de juego online y el 75% le dedicó entre 0 a 2 horas al día, el 46.43% evidenció jugar con amigos y el 65.31% comenzó a jugar videojuegos entre los 11 a 13 años. En cuanto al tipo de familia el 51.53% proviene de una familia nuclear, el 60.20% refirió que la mamá es quien imparte las normas en casa, el 58.16% reportó que el nivel educativo del padre es secundario, así como en el 59.18% el nivel educativo de la madre es secundaria. Por último, la edad promedio de la madre fue de 40.67 y del padre fue de 43.19.

No se encontró relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial-delictiva ( $p=0.791$ ) y ( $p=0.951$ ).

**Tabla 2. Asociación entre adicción a los videojuegos y conducta antisocial-delictiva**

	Conducta Antisocial						p	Conducta Delictiva						p
	Alto		Medio		Bajo			Alto		Medio		Bajo		
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%		
<b>Adicción a video juegos</b>							0.791							0.951
Uso ligero	19	17.92	43	40.57	44	41.51	17	16.04	12	11.32	77	72.64		
Uso medio	6	11.32	26	49.06	21	39.62	9	16.98	8	15.09	36	67.92		
Abuso	7	24.14	12	41.38	10	34.48	6	20.69	2	6.9	21	72.41		
Uso patológico	2	25	3	37.5	3	37.5	1	12.5	1	12.5	6	75		
<b>Sexo</b>							0.223							0.448
Femenino	19	19.39	36	36.73	43	43.88	19	19.39	13	12.27	66	67.35		
Masculino	15	15.31	48	48.98	35	35.71	14	14.29	10	10.2	74	75.51		
Edad (m±DE)	13.7±0.57		13.69±0.58		13.69±0.54		13.54±0.71		13.60±0.65		13.74±0.49		0.013	
<b>Grado en que se encuentra</b>							0.144							0.670
1ero de secundaria	17	17.71	34	35.42	45	46.88	16	16.67	13	13.54	67	69.79		
2do de secundaria	2	8.70	11	47.83	10	43.48	6	26.09	2	8.70	15	65.22		
3ero de secundaria	15	19.48	39	50.65	23	29.87	11	14.29	8	10.39	58	75.32		
<b>Cursos desaprobados</b>							0.047							0.435
Sí	20	18.87	37	34.91	49	46.23	21	19.81	13	12.26	72	67.92		
No	14	15.56	47	52.22	29	32.22	12	13.33	10	11.11	68	75.56		
<b>Llamadas de atención</b>							0.605							0.353
Sí	18	16.22	51	45.95	42	37.84	15	13.51	13	11.71	83	74.77		
No	16	18.82	33	38.82	36	42.35	18	21.18	10	11.76	57	67.06		
<b>Repitencia del año escolar</b>							0.039							0.637
Sí	5	10.64	16	34.04	26	55.32	6	12.77	5	10.64	36	76.6		
No	29	19.46	68	45.64	52	34.9	27	18.12	18	12.08	104	69.8		
<b>Frecuencia de uso de videojuegos</b>							0.791							0.446
Poca	25	17.73	63	44.68	53	37.59	27	19.15	17	12.06	97	68.79		
Bastante	4	12.9	12	38.71	15	48.39	3	9.68	2	6.45	26	83.87		
Muy a menudo	5	20.83	9	37.5	10	41.67	3	12.5	4	16.67	17	70.83		
<b>Tipo de juego</b>							0.280							0.429
Simulación	5	10.87	24	52.17	17	36.96	7	15.22	4	8.7	35	76.09		
Online	16	19.38	29	34.94	38	45.78	15	18.07	9	10.84	59	71.08		
Estrategia	1	25	2	50	1	25	0	0	1	25	3	75		
Juegos de mesa arcade	1	9.09	4	36.36	6	54.55	2	18.18	0	0	9	81.82		
Acción	0	0	2	100	0	0	1	50	0	0	1	50		
Ninguno	1	100	0	0	0	0	1	100	0	0	0	0		
	10	20.41	23	46.94	16	32.65	7	14.29	9	18.37	33	67.35		
<b>Horas que le dedica al día</b>							0.200							0.039
Entre 0-2 horas	26	17.69	59	40.14	62	42.18	24	16.33	20	13.61	103	70.07		
Entre 3-5 horas	4	10.53	21	55.26	13	34.21	4	10.53	2	5.26	32	84.21		
Más de 6 horas	4	36.36	4	36.36	3	27.27	5	45.45	1	9.09	5	45.45		
<b>Con quién juega</b>							0.842							0.548
Solo	16	20.51	33	42.31	29	37.18	11	14.1	11	14.1	56	71.79		
Con amigos	15	16.48	39	42.86	37	40.66	19	20.88	8	8.79	64	70.33		
Con familia	3	11.11	12	44.44	12	44.44	3	11.11	4	14.81	20	74.07		

Se encontró relación significativa entre adicción a videojuegos y sexo (p=0.031), siendo el 64.29% de los evaluados del sexo femenino quienes presentaron un uso ligero en cuanto a la adicción a videojuegos. Asimismo, se encontró relación significativa entre tipo de juego y adicción a los

videojuegos (p=0.029), siendo el 45.78% de los evaluados que eligieron la categoría online presentaron un uso ligero en cuanto a la adicción a videojuegos. Además, se evidenció una relación significativa entre el tiempo que dedica y adicción a videojuegos (p=0.001), siendo el 60.54% de los

**Tabla 3. Asociación entre factores sociodemográficos y adicción a los videojuegos**

	Adicción a videojuegos								p
	Uso ligero		Uso medio		Abuso		Uso patológico		
	n	%	n	%	n	%	n	%	
<b>Sexo</b>									0.031
Femenino	63	64.3	21	21.4	10	10.2	4	4.08	
Masculino	43	43.9	32	32.7	19	19.4	4	4.08	
<b>Edad</b>	13.75±0.51		13.66±0.55		13.48±0.73		13.87±0.35		0.095
<b>Grado en que se encuentra</b>									0.833
1ro de secundaria	51	53.1	28	29.2	15	15.6	2	2.08	
2do de secundaria	14	60.9	5	21.7	3	13	1	4.35	
3ro de secundaria	41	53.3	20	26	11	14.3	5	6.49	
<b>Cursos desaprobados</b>									0.282
Sí	54	50.9	34	32.1	13	12.3	5	4.72	
No	52	57.8	19	21.1	16	17.8	3	3.33	
<b>Llamadas de atención</b>									0.311
Sí	61	55	33	29.7	12	10.8	5	4.5	
No	45	52.9	20	23.5	17	30	3	3.53	
<b>Repetencia del año escolar</b>									0.346
Sí	24	51.1	17	36.2	5	10.6	1	2.13	
No	82	55	36	24.2	24	16.1	7	4.7	
<b>Frecuencia de uso videojuegos</b>									0.194
Poca	82	58.2	39	27.7	16	11.3	4	2.84	
Bastante	13	41.9	8	25.8	7	22.6	3	9.68	
Muy a menudo	11	45.8	6	25	6	25	1	4.17	
<b>Tipo de juego</b>									0.029
Simulación	23	50	13	28.3	8	17.4	2	4.35	
Online	38	45.8	28	33.7	16	19.3	1	1.2	
Estrategia	1	25	2	50	0	0	1	25	
Juegos de mesa	7	63.5	3	27.3	1	9.09	0	0	
Arcade	0	0	2	100	0	0	0	0	
Acción	1	100	0	0	0	0	0	0	
Ninguno	36	73.5	5	10.2	4	8.16	4	8.16	
<b>Horas que le dedica al día</b>									0.001
Entre 0-2horas	89	60.5	40	27.2	15	10.2	3	2.04	
Entre 3-5 horas	16	42.1	9	23.7	9	23.7	4	10.53	
Más de 6 horas	1	9.09	4	36.4	5	45.5	1	9.09	
<b>Con quién juega</b>									0.048
Solo	48	61.5	18	23.1	8	10.4	4	5.13	
Con amigos	42	46.2	30	33	18	19.8	1	1.1	
Con familia	16	59.3	5	18.5	5	11.1	3	11.11	

evaluados que dedican entre 0 a 2 horas a jugar presentan un uso ligero en cuanto a adicción a videojuegos. También se encontró relación significativa entre con quien juegas y adicción a videojuegos (p=0.048), siendo que el 61.54% de los evaluados juega solo presentó un uso ligero en cuanto a adicción a videojuegos. Los demás resultados se pueden observar en la tabla 3.

Se encontró una relación significativa entre edad y conducta delictiva (p=0.013), mostrando que los escolares con el promedio más bajo de edad (13.54)

presentaron una conducta delictiva alta. Asimismo, se evidenció una relación significativa entre los cursos desaprobados y la conducta antisocial (p=0.047), el 46.23% de los evaluados con cursos desaprobados y con conducta antisocial baja. Además, se encontró relación significativa entre la repetición del año escolar y la conducta antisocial (p=0.039), siendo el

**Tabla 4. Asociación entre factores sociodemográficos y conducta antisocial-delictiva**

	Conducta Antisocial						p	Conducta Delictiva						p
	Alto		Medio		Bajo			Alto		Medio		Bajo		
	n	%	n	%	n	%		n	%	n	%	n	%	
<b>Sexo</b>													0.223	0.448
Femenino	19	19.39	36	36.73	43	43.88	19	19.39	13	12.27	66	67.35		
Masculino	15	15.31	48	48.98	35	35.71	14	14.29	10	10.2	74	75.51		
<b>Edad</b>	13.7±0.57		13.69±0.58		13.69±0.54		0.812	13.54±0.71		13.6±0.65		13.74±0.49		0.013
<b>Grado en que se encuentra</b>													0.144	0.670
1ro de secundaria	17	17.71	34	35.42	45	46.88	16	16.67	13	13.54	67	69.79		
2do de secundaria	2	8.7	11	47.83	10	43.48	6	26.09	2	8.7	15	65.22		
3ro de secundaria	15	19.48	39	50.65	23	29.87	11	14.29	8	10.39	58	75.32		
<b>Cursos desaprobados</b>													0.047	0.435
Sí	20	18.87	37	34.91	49	46.23	21	19.81	13	12.26	72	67.92		
No	14	15.56	47	52.22	29	32.22	12	13.33	10	11.11	68	75.56		
<b>Llamadas de atención</b>													0.605	0.353
Sí	18	16.22	51	45.95	42	37.84	15	13.51	13	11.71	83	74.77		
No	16	18.82	33	38.82	36	42.35	18	21.18	10	11.76	57	67.06		
<b>Repitencia del año escolar</b>													0.039	0.637
Sí	5	10.64	16	34.04	26	55.32	6	12.77	5	10.64	36	76.6		
No	29	19.46		45.64	52	34.9	27	18.12	18	12.08	104	69.8		
<b>Frecuencia de uso de videojuegos</b>													0.791	0.446
Poca	25	17.73	63	44.68	53	37.59	27	19.15	17	12.06	97	68.79		
Bastante	4	12.9	12	38.71	15	48.39	3	9.68	2	6.45	26	83.87		
Muy a menudo	5	20.83	9	37.5	10	41.67	3	12.5	4	16.67	17	70.83		
<b>Tipo de juego</b>													0.280	0.429
Online	5	10.87	24	52.17	17	36.96	7	15.22	4	8.7	35	76.09		
Simulación	16	19.38	29	34.94	38	45.78	15	18.07	9	10.84	59	71.08		
Estrategia	1	25	2	50	1	25	0	0	1	25	3	75		
Juegos de mesa	1	9.09	4	36.36	6	54.55	2	18.18	0	0	9	81.82		
Arcade	0	0	2	100	0	0	1	50	0	0	1	50		
Acción	1	100	0	0	0	0	1	100	0	0	0	0		
Ninguno	10	20.41	23	46.94	16	32.65	7	14.29	9	18.37	33	67.35		
<b>Horas que le dedica al día</b>													0.200	0.039
Entre 0-2 horas	26	17.69	59	40.14	62	42.18	24	16.33	20	13.61	103	70.07		
Entre 3-5 horas	4	10.53	21	55.26	13	34.21	4	10.53	2	5.26	32	84.21		
Más de 6 horas	4	36.36	4	36.36	3	27.27	5	45.45	1	9.09	5	45.45		
<b>Con quién juega</b>													0.842	0.548
Solo	16	20.51	33	42.31	29	37.18	11	14.1	11	14.1	56	71.79		
Con amigos	15	16.48	39	42.86	37	40.66	19	20.88	8	8.79	64	70.33		

45.64% de los evaluados que no repitieron el año escolar presentaron una conducta antisocial media. Por último, se halló una relación significativa entre el tiempo que dedica y conducta delictiva ( $p=0.039$ ), donde el 70.07% de los evaluados que dedicaba de 0 a 2 horas de juego presentó una conducta delictiva baja (Tabla 4).

### DISCUSIÓN

Los resultados indicaron que, en el grupo estudiado,

no existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial-delictiva. Sin embargo, se probó relación entre la adicción a los videojuegos con el sexo, el tipo de juego, el tiempo que le dedican a jugar y con quién juega. Por otro lado, se comprobó relación entre la edad y conducta delictiva. De igual manera, se halló una relación entre los cursos desaprobados y la conducta antisocial. Así como, se encontró asociación entre repetición del año escolar y la conducta antisocial.

Por último, se observó que el tiempo que dedicado a los videojuegos se asoció con la conducta delictiva.

No existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial-delictiva. Un estudio corrobora este resultado, señalando que los videojuegos no se asocian con las conductas antisociales, ni agresivas (16). Por el contrario, otra investigación (17) demostró que hay un uso excesivo de videojuegos y que los encuestados prefieren el tipo violento, encontrando relación entre el videojuego y comportamientos antisociales. Puesto que, las personas con adicción a videojuegos evidencian cambios a nivel cerebral, entre los efectos conductuales manifestaban comportamientos no adaptativos, agresivos y sin empatía (18). Y estas se asemejan a la conducta antisocial delictiva dentro de sus rasgos de personalidad como la agresividad, impulsividad, egocentrismo, falta de autocontrol, despreocupación y atrevimiento (7). Sin embargo, en esta investigación no se evidenció dicha relación. Una posible explicación podría deberse a que los estudiantes presentan un uso ligero de adicción y, por ende, su conducta delictiva fue baja. Por otro lado, se debe tener en cuenta que la Institución Educativa ha estado promoviendo actividades físicas y culturales dentro del colegio como campeonatos y elencos de danzas. La práctica de un deporte podría ser un factor de prevención de conductas agresivas y antisociales, especialmente entre jóvenes de 13 a 15 años (19).

Asimismo, se encontró una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y el sexo, en donde la mayoría de las mujeres reportaron tener un uso ligero. Un estudio nacional corrobora este resultado, señalando que las mujeres presentan un menor uso en cuanto a los videojuegos en comparación con el sexo masculino (6). Por el contrario, el ser mujer se asociaba con el uso adictivo de las redes sociales; mientras que el ser hombre, con el uso adictivo de los videojuegos (20). Por otra parte, las chicas hacen uso de videojuegos solo los fines de semana y en menor tiempo a comparación de los chicos. Esto podría deberse a que los videojuegos responden a las afinidades, los

deseos y las aficiones de los varones (21). Los videojuegos están basados en contenido y personajes para varones, incluso las mujeres que juegan llegan a estar mal vistas por sus propias compañeras, que la acusarían de actitudes masculinizantes. Al mismo tiempo para las chicas, los videojuegos serían una pérdida de tiempo y que consideran que no merecen la pena debido a que los instrumentos virtuales deberían tener otra función (22).

Además, los estudiantes que juegan *online* presentaron un uso ligero de adicción a los videojuegos. Por el contrario, una investigación mostró relación entre el uso excesivo a videojuegos de tipo *online* ligado al trastorno de juego en internet o uso patológico de los videojuegos. Es decir, los videojuegos *online* son más adictivos que los juegos fuera de línea (23). Además, un estudio reportó que los jugadores de videojuegos *online* tienen más probabilidades de obtener una puntuación más alta en el uso excesivo (24). Por otro lado, en la investigación de Otoyá Lavado y Ramírez León (25), los estudiantes preferían videojuegos como *Dragon Ball Z* y *God of war*, lo cual pertenece a la clasificación de juego arcade y acción siendo estos los que presentaron mayor frecuencia de uso y de contenido violento, también se encontró relación a la incidencia de violencia de los que usan videojuegos. En la presente investigación se evidenció que la mayoría de los participantes juega el tipo *online* y que el uso es ligero, esto podría deberse a que este tipo de juego es adictivo, pero no está cargado de violencia, por ejemplo: *World of Warcraft*, *Dota 2*, *World of Tanks*, *Eve Online*, *Call of Duty*, *Counter Strike*, *Fortnite*, *League of Legends*, entre otros. Esto ha sido confirmado también por Greitemeyer (26), explicando que los participantes son más agresivos cuando los juegos a elegir están cargados de violencia.

Del mismo modo, se observó que los estudiantes que jugaban de 0 a 2 horas manifestaron un uso ligero de adicción a los videojuegos. Otro estudio corrobora este resultado señalando que la mayoría de los estudiantes encuestados usan videojuegos entre 1 a 2 horas, lo cual no resultó significativo

para una adicción, asimismo perciben que no sobrepasan el tiempo de uso y que no tienen problemas ni discusiones con sus padres (27). Además, se ha demostrado que existe una relación entre el uso problemático y la cantidad de horas totales en el uso de videojuegos, mostrando que con un consumo intensivo mientras se incrementan las horas de juego al día (4 a más horas) mayor uso problemático se presenta (28).

Se entiende que el uso excesivo de videojuegos puede llegar a constituir un trastorno de adicción conductual, que tendría características similares a las adicciones a drogas (11). Al respecto, un estudio comprobó que a menor toma de decisiones apropiadas mayor fue el uso de los videojuegos, por ende, si hay mayor uso de los videojuegos hay problemas en el rendimiento académico. En la presente investigación se constató que la mayoría de los participantes presenta un uso ligero, esto podría deberse a que la cantidad de horas no se considera adictiva. Carbonell (29) menciona que la característica esencial de la adicción a los videojuegos en línea es la participación recurrente y persistente durante muchas horas que conlleva un deterioro o malestar clínicamente significativo. Por otro lado, los participantes que presentan un uso ligero es debido posiblemente a que los padres fomentan un uso responsable de los videojuegos con un límite de tiempo (30).

Los escolares que juegan solos reportaron un uso ligero de adicción a los videojuegos. Esto se asemeja con otra investigación (31), en la cual indica que la mayoría de los encuestados son adolescentes que juegan en su casa y solos. De igual forma, los adolescentes adictos a los videojuegos juegan solos debido a que perciben su identidad virtual como más competente, adaptada al entorno y más satisfactoria que la vida real en comparación con otros adolescentes (1). Es decir, a través del juego el adolescente puede vivir una nueva versión de sí mismo, como consecuencia esta experiencia virtual es uno de los factores que explican la adicción a los videojuegos. Además, el jugador solitario que interactúa con videojuegos violentos fomenta inclinaciones agresivas ya que la persona al realizar esta conducta de jugar solo genera placer

y es recompensa, esto produce deseo y hace más frecuente la acción, por lo cual la persona va a conservar la conducta, aunque presente consecuencias negativas (32,33)

Por otro lado, se evidenció que los estudiantes con una edad promedio de 13.54 presentaron una conducta delictiva alta. Esto ha sido ya reportado (34), señalando que las edades de los encuestados oscilaban entre los 13 y 17 años, encontrando resultados que las conductas antisociales se relacionan con influencia de factores familiares. A partir de la teoría de la asociación diferencial, las características que conforman el comportamiento delincuenciales como normal son aprendidas ya que los seres humanos interactúan, ya sea en el ámbito familiar como social. Por ello, si el vínculo social está conformado por personas que violan los derechos y promueven actos delictivos, se es más propenso a seguir las mismas conductas (9).

Los estudiantes que reportaron cursos desaprobados manifestaron una conducta antisocial baja. En contraste con la investigación realizada por Gonzales y colaboradores (35), en la cual mostraron una relación entre conducta antisocial-delictiva y el rendimiento académico. Se debe recordar que los estudiantes encuestados se encuentran atravesando la etapa de la adolescencia, la cual se caracteriza por la búsqueda de independencia y de pertenencia a un grupo. Una posible explicación de los resultados es que más de la mitad de los estudiantes se encontraban en primer año de secundaria. En este sentido otro estudio (35) reporta la conducta antisocial-delictiva relacionada con el rendimiento académico en estudiantes de los primeros grados de la educación secundaria.

Además, en el mismo estudio se encontró también que los estudiantes que no desaprobaron cursos tenían una conducta antisocial media (35). Es decir, que la desaprobación de un curso no necesariamente indica una desadaptación del adolescente, puesto que se trata de un evento aislado y no sobre la frecuencia o progresión de la misma. Otra explicación puede deberse a que la personalidad juega un elemento indispensable, según Eysenck el psicoticismo, neuroticismo y extraversión debe

estar relacionado con la conducta antisocial y delictiva, siendo las siguientes características para la conducta antisocial impulsividad, excitabilidad, tensión emocional (7).

Entre las limitaciones del estudio se debe tener en cuenta la deseabilidad social y el sesgo de memoria que pueden incidir negativamente en los auto reportes.

## **CONCLUSIONES**

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, aunque se evidencia un pequeño porcentaje de participantes que muestran una conducta antisocial media. Asimismo, muchos de los encuestados que repitieron el año escolar presentaban conductas antisociales.

El adolescente interactúa psicológica y emocionalmente durante el juego, esto se ve reflejado a través de sus acciones, conductas agresivas e incluso violentas, que incluso hasta pueden tener implicancias sobre la conducta antisocial del jugador. Asimismo, es importante considerar que estos escolares se encuentran en la etapa de la adolescencia que se caracteriza por adaptaciones y cambios en los cuales muchos de

ellos se pudieran sentir atraídos por comportamientos de riesgos o violentos.

Se recomienda seguir promoviendo actividades deportivas, así como ejecutar programas preventivos dirigidos a los adolescentes del colegio con la finalidad de fomentar un adecuado uso de los pasatiempos. Por ello, se debe insistir en la importancia de fomentar un adecuado uso de los juegos virtuales. Asimismo, los padres de familia deben involucrarse en supervisar el adecuado uso del tiempo vinculado a los videojuegos.

---

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

1. Gaetan S., Bonnet A., Pedinielli J. Self-perception and life satisfaction in video game addiction in young adolescents (11-14 years old). *L'encephale*. 2012;38(6):512-518.
2. Griffiths, M. Amusement machine playing in childhood and adolescence. A comparative analysis of video games and fruit machine science. *Journal of adolescence*.1991;14(1):53-73.
3. Pastor M. & Cardona A. Rendimiento escolar y abuso de los videojuegos en adolescentes. *Revista de Fundamentos de Psicología*.2009;1(1):49.
4. Vara S. Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo [Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Psicología]. Lima, Perú: Universidad Autónoma del Perú;2017.
5. Organización Mundial de la Salud. *International Classification of diseases for Mortality and Morbidity Statistics*;2018.
6. Remigio J. Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos [Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Psicología]. Lima, Perú: Universidad César Vallejo;2017.
7. López C. y López J. Rasgos de personalidad y conducta antisocial delictiva. *Psicopatología clínica legal y forense*.2003;3(2);5-19.
8. Anuario Estadístico de la criminalidad y Seguridad Ciudadana 2011-2016. Obtenido del Instituto Nacional de

- Estadística e informática. grado]. Universidad Jaume;2015. Disponible en [https://www.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones\\_digitales/Est/Lib1534/libro.pdf](https://www.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1534/libro.pdf)
9. De la Peña E. Conducta Antisocial en adolescentes: Factores de riesgo y de protección [Tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid;2005.
  10. Tejeiro S. Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual. Publicidad y Literatura.* 2009;1(7);235-250.
  11. Soto R. Descripción del estado actual de la adicción a los videojuegos a partir de una revisión bibliográfica integrativa. Universidad de Chile.2014.
  12. Gómez M. Proyecto Educativo Institucional (PEI). San Juan de Lurigancho.2018.
  13. Chóliz M. Adicción al juego de azar. Universidad de Valencia.2005.
  14. Salas E., Merino C., Chóliz M & Marco C. Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas psychologica.*2017;16(4):19.
  15. Rosales J. Propiedades psicométricas del cuestionario de conductas antisociales-delictivas en estudiantes de secundaria [Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Psicología]. Universidad César Vallejo; 2016.
  16. Oroval E. Influencia del uso de los videojuegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes [Trabajo final de grado]. Universidad Jaume;2015.
  17. Jelinek M. & Kveton P. Violent videogame playing and its Relations to Antisocial Behaviors. *International Journal of Psychological and Behavioral Sciences.*2016;10(6):1957-1960.
  18. Palaus M. Neural Basis of Video Gaming: A Systematic Review. *Frontiers in Human Neuroscience.*2017.
  19. Pelegrín A. et al. Estudio de conductas prosociales y antisociales. Comparación entre niños y adolescentes que practican y no practican deporte. *Información psicológica.* 2014(99);64-78.
  20. Andreassen C. et al. The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders. *Psychology of addictive Behaviors.*2016;30(2);252.
  21. Terrón E., et al. La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales).2004.
  22. Rodríguez E. et al. Jóvenes y videojuegos; Espacio, significación y conflictos. Madrid. 2002.
  23. Lemmes J. & Hendriks S. Addictive Online Games: Examining the relationship Between Game Genres and Internet Gaming Disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking.* 2016;19(4):270-276.
  24. Smohai M. et al. Online and offline video game use in adolescents: measurement invariance and problem severity. *The american journal of drug and alcohol abuse.*2017;43(1):11-116.
  25. Otoya L. & Ramirez Y. Uso de videojuegos de internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes. Primer año de secundaria. Institución Educativa San Juan-Trujillo [Tesis para optar el título profesional de Obstetricia]. Universidad Privada Antenor Orrego;2016.
  26. Greitemeyer T. The spreading impact of playing violent video games on aggression. *Computers in human behavior.*2018;80:216-219.
  27. Restrepo E. Arroyave L. & Arboleda W. El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella-Antioquia. *Revista Educación.*2019;23 (2):122-134.
  28. García C., Piqueras J. & Marzo J. Uso problemático de internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos. *Salud y drogas.*2017;17(2):1189-200.
  29. Carbonell X. La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones.*2014;26(2):91-95.
  30. Lacasa P. Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales. Madrid: Ed. Morata.2011.
  31. Apaza J., Bedregal Y. Uso de videojuegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau - Cayma. [Tesis para optar el título profesional de Enfermería]. Arequipa: Universidad Nacional de

- San Agustín;2014.
32. Gabbiadini A., & Riva P. The lone gamer: Social exclusion predicts violent video game preferences and fuels aggressive inclinations in adolescent players. *Aggressive behavior*.2018.
33. Echeburúa E., & De Corral P. Las adicciones con o sin droga: una patología de la libertad. En *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*.2009. p. 29-44.
34. Rivera R., y Cahuana M. Influencia de la familia sobre las conductas antisociales en adolescentes de Arequipa-Perú. *Actualidades en psicología*.2016;30(120):84-96.
35. Gonzales C., Espinoza J. & Izquierdo S. Conducta antisocial - delictiva y rendimiento académico en alumnos de 4º y 5º grado de secundaria de la I.E.A.C. "Fe y Alegría n° 36" (la esperanza, Trujillo, Perú),2016 [Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Psicología]. Perú;2017.