



UNIVERSIDAD PERUANA  
**CAYETANO HEREDIA**

EL CONSUMO DE VIDEOJUEGOS CON  
CONTENIDO VIOLENTO Y SU  
RELACIÓN CON LA VIOLENCIA  
ESCOLAR EN LA POBLACIÓN  
INFANTO-ADOLESCENTE: UNA  
REVISIÓN DE LA LITERATURA

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA  
OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN  
PSICOLOGÍA CLÍNICA

PAUL CANAL VEGA

LIMA – PERÚ

2025



**ASESORA**

**DRA. JENNIFER FIORELLA YUCRA CAMPOSANO**

**JURADO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

DR. ALBERTO AGUSTIN ALEGRE BRAVO

PRESIDENTE

DRA. AMALITA ISABEL MATICORENA BARRETO

VOCAL

MG. JACKELINE STELLA CARDENAS OCHOA

SECRETARIO (A)

## **DEDICATORIA.**

A mi madre y padre por su gran apoyo.

A mi esposa, por impulsarme a salir adelante.

## **AGRADECIMIENTOS.**

A mi asesora por su valiosa orientación y acompañamiento durante la elaboración  
de este trabajo.

## **FUENTES DE FINANCIAMIENTO.**

Tesis Autofinanciada

<b>DECLARACIÓN DE AUTOR</b>			
<b>FECHA</b>	<b>29</b>	<b>NOVIEMBRE</b>	<b>2025</b>
<b>APELLIDOS Y NOMBRES DEL EGRESADO</b>	<b>CANAL VEGA PAUL</b>		
<b>PROGRAMA DE POSGRADO</b>	<b>MAESTRIA EN PSICOLOGÍA CLÍNICA</b>		
<b>AÑO DE INICIO DE LOS ESTUDIOS</b>	<b>2010</b>		
<b>TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN DE GRADO</b>	<b>EL CONSUMO DE VIDEOJUEGOS CON CONTENIDO VIOLENTO Y SU RELACIÓN CON LA VIOLENCIA ESCOLAR EN LA POBLACIÓN INFANTO-ADOLESCENTE: UNA REVISIÓN DE LA LITERATURA</b>		
<b>MODALIDAD DE TRABAJO DE GRADO</b>	<b>TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>		
<b>Declaración del Autor</b>			
<p>El presente Trabajo de Grado es original y no es el resultado de un trabajo en colaboración con otros, excepto cuando así está citado explícitamente en el texto. No ha sido ni enviado ni sometido a evaluación para la obtención de otro grado o diploma que no sea el presente.</p>			
<b>Teléfono de contacto (fijo / móvil)</b>	<b>974215188</b>		
<b>E-mail</b>	<b>Paulcave001@gmail.com</b>		



Firma del egresado

DNI 42306681

## ÍNDICE

RESUMEN

ABSTRACT

I.	INTRODUCCIÓN .....	3
II.	OBJETIVOS .....	9
III.	DESARROLLO DEL ESTUDIO .....	10
IV.	CONCLUSIONES .....	55
V.	RECOMENDACIONES .....	58
VI.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	60

## **RESUMEN**

La violencia escolar constituye un fenómeno alarmante que afecta cada vez a más niños y adolescentes en los entornos educativos, deteriorando su bienestar emocional, su rendimiento académico y la convivencia institucional. Diversos estudios han señalado que el consumo de videojuegos con contenido violento podría actuar como un factor de riesgo, especialmente en contextos caracterizados por vulnerabilidad psicosocial. El presente trabajo tuvo como objetivo revisar la literatura científica reciente para analizar los vínculos entre el uso de videojuegos violentos y la manifestación de distintas formas de violencia escolar. Para ello se realizó una revisión de 28 estudios empíricos publicados entre 2015 y 2025, identificados y seleccionados a partir de búsquedas en las bases de datos Scopus y Google Académico, considerando como población de interés a niños, niñas y adolescentes. Los hallazgos muestran una asociación moderada entre el consumo excesivo de videojuegos violentos y conductas como el bullying físico y verbal, el ciberacoso y la violencia relacional. Esta relación se encuentra mediada por variables personales y contextuales. Asimismo, se identificaron diferencias de género: los varones tienden a manifestar conductas de violencia directa, mientras que las mujeres presentan con mayor frecuencia violencia relacional y comportamientos autolesivos. Si bien la mayoría de los estudios revisados son de tipo correlacional y, por tanto, no permiten establecer relaciones causales, los resultados sugieren que el consumo problemático de este tipo de videojuegos puede intensificar las conductas agresivas en el ámbito escolar. Se concluye que resulta fundamental promover estrategias preventivas tanto en las instituciones educativas

como en los hogares, así como desarrollar investigaciones longitudinales que permitan comprender con mayor profundidad los mecanismos implicados.

**PALABRAS CLAVE**

VIOLENCIA ESCOLAR, BULLYING, CONDUCTA AGRESIVA,  
VIDEOJUEGOS VIOLENTOS, POBLACIÓN INFANTO-ADOLESCENTE.

## **ABSTRACT**

School violence is an alarming phenomenon that increasingly affects children and adolescents in educational settings, undermining their emotional well-being, academic performance, and institutional coexistence. Several studies have indicated that the consumption of violent video games could act as a risk factor, especially in contexts characterized by psychosocial vulnerability. The aim of this study was to review recent scientific literature to analyze the links between the use of violent video games and the manifestation of different forms of school violence. To this end, a review of 28 empirical studies published between 2015 and 2025 was conducted, identified and selected through searches in the Scopus and Google Scholar databases, focusing on children and adolescent populations. The findings reveal a moderate association between excessive consumption of violent video games and behaviors such as physical and verbal bullying, cyberbullying, and relational violence. This relationship is mediated by personal and contextual variables. Gender differences were also identified: boys tend to display direct violent behaviors, whereas girls more frequently present relational violence and self-harming behaviors. Although most of the reviewed studies are correlational and therefore do not allow causal inferences, the results suggest that problematic consumption of this type of video games may intensify aggressive behaviors in school environments. It is concluded that it is essential to promote preventive strategies in both educational institutions and households, as well as to develop longitudinal studies that provide a deeper understanding of the mechanisms involved.

**KEYWORDS**

SCHOOL VIOLENCE, SCHOOL BULLYING, AGGRESSIVE BEHAVIOR,  
VIOLENT VIDEO GAMES, CHILDREN AND ADOLESCENTS.

## **I. INTRODUCCIÓN**

### **1. Identificación del problema**

El consumo de videojuegos con contenido violento se ha convertido en una de las formas de entretenimiento más frecuentes entre niños y adolescentes, siendo especialmente atractivo por su interactividad y la posibilidad de asumir roles protagónicos en escenarios de combate o conflicto (American Psychological Association [APA], 2020; Anderson et al., 2017; Entertainment Software Association [ESA], 2023).

Los videojuegos con contenido violento son aquellos que presentan situaciones explícitas de agresión física o simbólica, incluyendo peleas, uso de armas, destrucción de enemigos y la resolución de conflictos mediante la violencia. Estos elementos se han vuelto común en las preferencias de entretenimiento de niños y adolescentes, a diferencia de otras formas de entretenimiento, los videojuegos permiten una inmersión activa, brindando a los usuarios la oportunidad no solo de observar, sino de participar directamente en actos violentos dentro de entornos virtuales. Esta interacción constante ha suscitado preocupaciones sobre los posibles efectos negativos en el comportamiento y la psicología de los menores, especialmente cuando están expuestos de manera prolongada a contenido violento. Diversos estudios sugieren que la exposición repetida a videojuegos violentos podría influir en el desarrollo de conductas agresivas, desensibilización ante la violencia y un aumento en la aceptación de la agresión como una forma válida de resolver conflictos (Anderson & Dill, 2000; Huesmann, 2007). Estos efectos podrían extenderse al ámbito escolar y social, donde los niños y adolescentes podrían internalizar patrones de comportamiento agresivos, afectando su

interacción con sus compañeros y su capacidad para resolver conflictos de manera pacífica.

En cuanto a su consumo en la población infanto-adolescente, estudios han documentado una alta frecuencia y duración en el consumo de estos juegos. Según la ESA (2023), más del 70% de los adolescentes juega videojuegos con regularidad, y una proporción considerable elige títulos que contienen elementos violentos. De manera similar, estudios de mercado y de salud mental indican que el tiempo dedicado al juego puede variar desde sesiones esporádicas hasta varias horas diarias, lo que incrementa la exposición continua a modelos de conducta agresiva (Anderson et al., 2017; ESA, 2023; Twenge & Campbell, 2018).

En paralelo, la violencia escolar se ha convertido en un problema creciente a nivel mundial, manifestándose en diversas formas, como agresiones físicas, intimidación verbal, exclusión social y otras conductas que afectan la integridad física y psicológica de los estudiantes. Según datos de la Organización de las Naciones Unidas (UNESCO, 2019), aproximadamente uno de cada tres estudiantes en todo el mundo ha sufrido alguna forma de violencia escolar, ya sea física, verbal o social. Además, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2021) reporta que el acoso escolar afecta a entre el 20% y el 30% de los adolescentes globalmente, con consecuencias significativas para su salud mental y desarrollo académico. Según el Ministerio de Educación de Perú, en 2023 se registraron más de 10,000 casos de violencia entre escolares, con los adolescentes de secundaria como los más afectados y las agresiones físicas como las más reportadas (Andina, 2023; Saravia, 2023). Esta problemática no solo deteriora el ambiente educativo, sino que también repercute negativamente en el bienestar emocional de los estudiantes, favoreciendo

la aparición de síntomas como ansiedad, depresión, bajo rendimiento académico e incluso pensamientos suicidas (OMS, 2021; UNESCO, 2017).

La posible relación entre el consumo de videojuegos violentos y la violencia escolar ha sido objeto de numerosas investigaciones. Desde la teoría del aprendizaje social (Bandura, 1977), se postula que los videojuegos pueden actuar como entornos de aprendizaje conductual, en los que los jugadores observan, imitan e internalizan conductas agresivas. A esto se suma el modelo de guiones agresivos (Huesmann, 1986), que sugiere que la exposición constante a violencia en los medios fortalece respuestas agresivas automáticas ante situaciones ambiguas en la vida real. Sin embargo, esta relación no es simple ni directa. Estudios más recientes subrayan la influencia de factores contextuales como el entorno familiar, la calidad de la supervisión parental, la historia de violencia vivida y el clima escolar, los cuales pueden mediar o moderar los efectos del contenido violento en los videojuegos (Ferguson, 2015; Przybylski & Weinstein, 2019).

En este sentido, esto se vuelve especialmente relevante cuando se traslada al contexto escolar. Las escuelas son espacios clave donde los niños y adolescentes interactúan y ponen en práctica conductas sociales aprendidas, incluyendo aquellas relacionadas con la resolución de conflictos. En este contexto, la violencia escolar —que abarca agresiones físicas, bullying, exclusión social y otras formas de daño psicológico— representa una forma concreta en la que pueden manifestarse patrones de comportamiento agresivo adquiridos o reforzados por el entorno mediático (UNESCO, 2017).

Investigaciones han señalado una posible relación entre el uso frecuente de videojuegos con contenido violento y el aumento de comportamientos disruptivos

o agresivos en el entorno escolar (Anderson & Dill, 2000; Gentile et al., 2017). No obstante, esta relación no es lineal ni exclusiva. Estudios más recientes han advertido que otros factores contextuales —como el entorno familiar, la calidad de la supervisión parental, la historia de violencia vivida y el clima escolar— también juegan un papel determinante en la forma en que los videojuegos influyen en el comportamiento (Ferguson, 2015; Przybylski & Weinstein, 2019).

Por tanto, es necesario entender la interacción entre estos múltiples factores para esclarecer en qué medida los videojuegos con contenido violento contribuyen a la violencia escolar y en qué casos pueden actuar solo como un elemento más dentro de una red de influencias. Esta revisión busca precisamente explorar ese vínculo, partiendo de los mecanismos teóricos que relacionan la exposición a violencia virtual con conductas agresivas, y examinando cómo se manifiestan dichas conductas en contextos escolares.

La realización de esta investigación se justifica por varias razones de carácter teórico, empírico y social. En primer lugar, desde una perspectiva teórica, existe una necesidad creciente de profundizar en los mecanismos psicológicos y sociales que vinculan el consumo de videojuegos con contenido violento con la manifestación de conductas agresivas en la infancia y la adolescencia. Aunque modelos como la teoría del aprendizaje social de Bandura (1977) y el modelo de guiones agresivos (Huesmann, 1986) ofrecen un marco para entender cómo se puede aprender la violencia mediante la observación e imitación, falta un consenso claro sobre la manera en que estos aprendizajes se traducen en comportamientos reales dentro del contexto escolar.

En segundo lugar, la evidencia empírica disponible hasta la fecha presenta resultados contradictorios y dispersos. Mientras algunas investigaciones han encontrado una correlación significativa entre videojuegos con contenido violento y comportamientos agresivos en estudiantes (Anderson & Bushman, 2001; Gentile et al., 2017), otras sostienen que esta relación desaparece cuando se consideran variables contextuales como la supervisión parental, el entorno familiar o el clima escolar (Ferguson, 2015; Przybylski & Weinstein, 2019). Esta falta de consenso evidencia la necesidad de una revisión crítica e integradora que permita clarificar el estado actual del conocimiento y delimitar con mayor precisión el papel que juegan los videojuegos en la aparición de conductas violentas en el ámbito educativo.

Por último, desde una perspectiva social y académica, comprender este fenómeno es crucial para el diseño de estrategias preventivas y de intervención en contextos escolares. Los hallazgos de esta investigación pueden aportar información valiosa para docentes, orientadores, padres y responsables de políticas públicas, permitiendo tomar decisiones basadas en evidencia sobre el consumo de videojuegos entre menores, la promoción de una convivencia escolar saludable y la prevención de la violencia. Además, puede contribuir al desarrollo de propuestas educativas y normativas que regulen el acceso a contenidos violentos según la edad, sin caer en posturas alarmistas pero sí fundamentadas.

Esta investigación responde a una problemática actual y pertinente, contribuyendo a una comprensión más profunda, crítica y contextualizada del vínculo entre los videojuegos con contenido violento y la violencia escolar, lo cual tiene importantes implicaciones tanto para el avance del conocimiento científico como para la intervención social.

En este contexto, surge la siguiente pregunta de investigación que orienta esta revisión:

¿Cuál es la relación entre el consumo de videojuegos con contenido violento y las manifestaciones de violencia escolar en la población infanto-adolescente, según la evidencia empírica de los últimos diez años?.

## **II. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **Objetivo general**

Analizar la literatura existente sobre la relación del consumo de videojuegos con contenido violento y las manifestaciones de violencia escolar en la población infanto-adolescente, según la evidencia empírica de los últimos diez años.

### **Objetivos específicos**

- Identificar la asociación entre el tiempo de consumo de videojuegos con contenido violento y las manifestaciones de violencia escolar por parte de la población infanto-adolescente.
- Analizar los tipos de conductas violentas en el contexto escolar que la literatura científica ha asociado con el consumo de videojuegos con contenido violento en la población infanto-adolescente.
- Analizar las implicaciones psicológicas y sociales del consumo de videojuegos con contenido violento en el desarrollo de conductas violentas en la población infanto-adolescente.

### **III. DESARROLLO DEL ESTUDIO**

#### **3.1. Métodos**

La presente investigación corresponde a una revisión narrativa de la literatura, orientada a integrar, analizar e interpretar críticamente los estudios existentes sobre la relación entre el consumo de videojuegos con contenido violento y la violencia escolar en una población infanto-adolescente.

Según Grant y Booth (2009), la revisión narrativa tiene como objetivo ofrecer una visión general y comprensiva de un tema, permitiendo al investigador identificar patrones conceptuales, debates teóricos, contradicciones empíricas y vacíos en el conocimiento. Este tipo de revisión es especialmente útil en áreas de estudio complejas y multidimensionales, donde se busca comprender fenómenos desde distintas perspectivas.

#### **3.2. Criterios de elegibilidad**

Para proporcionar la validez científica y metodológica a la revisión, y adquirir resultados óptimos, transparentes y sólidos se asignaron los siguientes criterios de elegibilidad:

##### **Criterios de inclusión:**

- Artículos publicados entre los años 2015 y 2025.
- Estudios realizados en una población infanto-adolescente en contextos escolares.
- Artículos publicados en español e inglés.
- Estudios empíricos, revisiones sistemáticas, revisiones narrativas y meta-análisis.

### **Criterios de exclusión:**

En el presente estudio se establecieron los siguientes criterios de exclusión. Quedaron fuera aquellas investigaciones que trataron la violencia fuera del contexto escolar. También se excluyeron los estudios que no estuvieron disponibles en texto completo o que requirieron pago o suscripción para su consulta, lo que limitó su análisis en el marco de esta revisión.

### **3.3. Fuentes de información**

Para la búsqueda de información se utilizaron las bases de datos Scopus y Google Scholar, seleccionadas por su amplio alcance y acceso a literatura científica relevante. Se priorizaron los artículos publicados en revistas científicas indexadas en bases de datos internacionales, con el objetivo de asegurar la calidad y rigurosidad académica de las fuentes consultadas, siempre que cumplieran con los criterios de inclusión establecidos. Como criterio temporal, se consideraron publicaciones comprendidas entre los años 2015 y 2025.

### **3.4. Búsqueda**

La búsqueda tuvo en cuenta las siguientes palabras clave: “videojuegos violentos”, “violencia escolar”, “niños”, “adolescentes”, “infanto-adolescente”, “conducta agresiva”, “bullying”, “acoso escolar” se utilizó los operadores booleanos AND y OR. Además, se consultaron los sinónimos y términos relacionados como "convivencia escolar", “agresividad en el ámbito escolar”, “conflictos escolares”, “conductas disruptivas escolares” “violencia entre estudiantes”. Se tuvo en cuenta la siguiente estrategia de búsqueda (“videojuegos con contenido violento” OR “videojuegos con violencia”) AND (“violencia escolar” OR “bullying” OR “acoso escolar”) AND (“niños” OR “adolescentes” OR

“infanto-adolescente”) AND (“conducta agresiva” OR “conductas disruptivas escolares” OR “violencia entre estudiantes”). La búsqueda se limitó a artículos publicados en inglés y español en los últimos diez años en las bases de datos Scopus y Google Scholar.

### **3.5. Selección de estudios**

Se identificaron un total de 86 artículos a través de búsquedas en las bases de datos Scopus y Google Scholar, utilizando una estrategia combinada de palabras clave y operadores booleanos previamente definidos.

De los 86 artículos iniciales, se eliminaron 12 duplicados, quedando 74 artículos para la fase de cribado.

Durante la fase de cribado, se evaluaron los títulos y resúmenes de los 74 artículos según los criterios de inclusión y exclusión establecidos. Se descartaron 40 artículos que no cumplían con los criterios, principalmente por no tratar sobre población infanto-adolescente, no abordar violencia en contexto escolar, o no estar disponibles en texto completo en español o inglés.

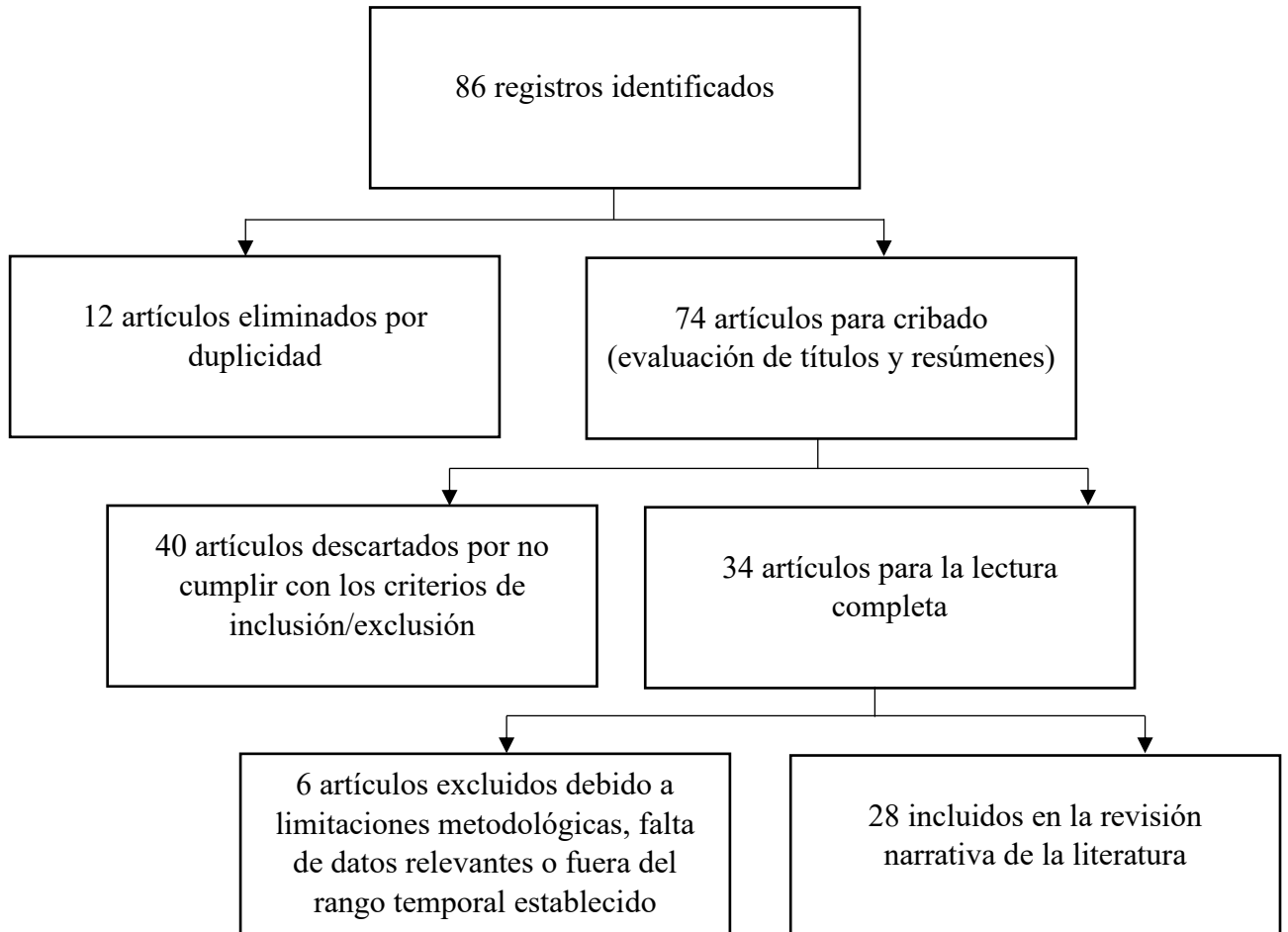
Posteriormente, se procedió a la lectura completa de 34 artículos para confirmar su adecuación al tema y calidad metodológica. En esta etapa, 6 artículos fueron excluidos debido a limitaciones metodológicas, falta de datos relevantes o fuera del rango temporal establecido (2015-2025).

Finalmente, se seleccionaron 28 estudios para su inclusión en el análisis temático de la revisión narrativa.

A continuación, se presenta un diagrama de flujo tipo PRISMA que resume el proceso de selección de estudios:

**Figura 1**

*Diagrama de flujo*



### 3.6. Lista de datos

Nº	Autor(es) / país	Año	Diseño/Tipo de estudio	Muestra	Técnicas/Instrumentos	Hallazgos principales	Relación con objetivos
1	Moro et al. (España)	2022	Estudio transversal correlacional	2.549 estudiantes de secundaria en la Comunidad Autónoma del País Vasco (CAPV)	Encuesta "Drogas y Escuela IX" aplicada en centros educativos seleccionados aleatoriamente. Escala de Conducta Antisocial y Delictiva en Adolescentes (ECADA) adaptada. Cuestionario de acoso escolar con 4 ítems.	Uso intensivo o abusivo de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se asoció con mayor conducta antisocial y acoso escolar. Diferencias significativas entre usuarios intensivos/abusivos y no usuarios en ambos comportamientos. Correlaciones moderadas entre uso de TIC y conductas violentas. No se encontraron diferencias de género significativas en la relación entre uso de TIC y comportamientos violentos.	El estudio analiza la relación entre el uso abusivo de redes sociales, videojuegos e internet y la implicación en comportamientos violentos en adolescentes.
2	Commodari et al. (Francia)	2024	Estudio transversal correlacional	15.235 adolescentes franceses	Cuestionarios autoadministrados anónimos del estudio "Portrait d'Adolescents".	En chicas, los videojuegos violentos se asociaron con mayor riesgo de salud mental. En chicos, solo se observó mayor autolesión en jugadores de videojuegos violentos.	El estudio evalúa la relación entre el uso de videojuegos violentos y la salud mental en adolescentes, destacando diferencias de género en los efectos observados.

Nº	Autor(es) / país	Año	Diseño/Tipo de estudio	Muestra	Técnicas/Instrumentos	Hallazgos principales	Relación con objetivos
3	Wei et al. (China)	2022	Estudio transversal correlacional	2.118 estudiantes escuelas primarias y secundarias en China	Cuestionario anónimo sobre exposición a videojuegos violentos, problemáticos. afiliación a compañeros desviados y comportamientos problemáticos.	La exposición a videojuegos violentos predice positivamente los comportamientos problemáticos. La afiliación a compañeros desviados media esta relación. Se encontraron diferencias significativas por género y grado en el efecto mediador.	El estudio analiza cómo la exposición a videojuegos violentos y la afiliación a compañeros desviados influyen en los comportamientos problemáticos en niños y adolescentes, considerando las diferencias de género y grado.
4	Nalds Amoroso et al. (Filipinas)	2024	Estudio transversal correlacional	Estudiantes filipinos	Muestreo por conveniencia y propósito. Cuestionarios anónimos sobre exposición a videojuegos violentos, agresión y autocontrol.	Exposición moderada a videojuegos violentos entre los participantes. Correlación negativa entre exposición a videojuegos violentos y agresión. Correlación positiva entre exposición a videojuegos violentos y autocontrol. Efectos moderados por género y edad en la relación entre exposición a videojuegos violentos y agresión.	El estudio analiza la relación entre la exposición a videojuegos violentos, la agresión y el autocontrol en estudiantes, considerando las diferencias de género y edad, y sugiere una visión más matizada de los efectos de los videojuegos violentos.
5	Lei et al. (China)	2023	Estudio transversal correlacional	4.250 adolescentes chinos	Cuestionarios autoadministrados sobre exposición a videojuegos	La exposición a videojuegos violentos se asoció	El estudio analiza cómo la exposición a videojuegos violentos y

N°	Autor(es) / país	Año	Diseño/Tipo de estudio	Muestra	Técnicas/Instrumentos	Hallazgos principales	Relación con objetivos
6	Lérida-Ayala et al. (España)	2023	Revisión sistemática	siete hipótesis evaluadas a partir de estudios seleccionados	Análisis de literatura científica en bases de datos como Scopus, Web of Science y PubMed. Revisión de estudios con diseño de revisión de alcance.	<p>violentos, creencia en un mundo justo y perpetración de bullying. La creencia en un mundo justo moderó esta relación, en adolescentes chinos, atenuando el efecto en utilizando el Modelo General de Agresión creencia en un mundo justo. (GAM).</p> <p>El uso excesivo de videojuegos causa adicción a la tecnología, comportamientos agresivos, trastornos del sueño y bajo rendimiento escolar. Además, dificulta las relaciones sociales y el desarrollo de la inteligencia emocional.</p>	<p>la la creencia en un mundo justo influyen en la perpetración de bullying.</p> <p>El estudio investiga la relación directa entre el uso continuo e indiscriminado de videojuegos y la aparición de trastornos conductuales en niños y adolescentes.</p>
7	Lacko et al. (Rep. Checa)	2024	Longitudinal correlacional	3.010 adolescentes	Cuestionario de Agresión de Buss-Perry (BPAQ-SF) Escala de Empatía y Simpatía para Adolescentes (AMES) Registro de videojuegos más jugados y clasificación de violencia según Common Sense Media	<p>Entre individuos: mayor exposición a videojuegos violentos se asoció con más agresión física y verbal y mayor empatía cognitiva. Dentro de la persona: no hubo cambios significativos en agresión o empatía por variaciones en la exposición a videojuegos violentos.</p>	<p>Relaciona la exposición a videojuegos violentos con manifestaciones de agresión y empatía en adolescentes, mostrando cómo estas relaciones pueden variar según edad y factores individuales.</p>

Nº	Autor(es) / país	Año	Diseño/Tipo de estudio	Muestra	Técnicas/Instrumentos	Hallazgos principales	Relación con objetivos
8	Hasan (Qatar)	2017	Transversal correlacional	202 estudiantes de secundaria en Qatar	Encuesta autoadministrada Escala de exposición a videojuegos violentos Cuestionario de problemas de conducta escolar	Moderación por edad: efectos más fuertes en adolescentes jóvenes.- Relación bidireccional entre exposición a VVG, agresión y empatía.  La exposición a videojuegos violentos se asoció positivamente con peleas físicas y comportamientos antisociales en el entorno escolar.	El estudio investiga la relación entre la exposición a videojuegos violentos y los problemas de conducta escolar, encontrando una asociación significativa.
9	Prescott et al. (EE.UU.)	2018	Metaanálisis	17 estudios longitudinales	Análisis estadístico de estudios previos Cálculo de tamaños del efecto	La exposición a videojuegos violentos se asoció con un aumento pequeño pero significativo en la agresión física a lo largo del tiempo.	El estudio evalúa la relación entre la exposición a videojuegos violentos y la agresión física en adolescentes, encontrando una asociación significativa, aunque pequeña.
10	Quandt et al. (Alemania)	2015	Longitudinal correlacional	276 jugadores de videojuegos de entre 14 y 21 años	Encuestas autoadministradas, Medición de exposición a videojuegos violentos, Evaluación de agresión física	La exposición a videojuegos violentos no predice la agresión física en adolescentes de 14 a 17 años.	El estudio investiga la relación bidireccional entre la exposición a videojuegos violentos y la agresión física en adolescentes,

N°	Autor(es) / país	Año	Diseño/Tipo de estudio	Muestra	Técnicas/Instrumentos	Hallazgos principales	Relación con objetivos
11	AlHazzaa et al. (Arabia Saudita)	2023	Revisión sistemática	9 estudios	Búsqueda en PubMed y Web of Science- Criterios de inclusión: estudios en inglés que evaluaran la relación entre videojuegos y violencia en niños y adolescentes árabes	La agresión física predice el uso posterior de videojuegos violentos en este grupo de edad.  6 estudios investigaron la relación entre videojuegos y agresión, de los cuales 5 encontraron una asociación significativa.  Se encontró una asociación estadísticamente significativa entre la agresión y la edad y el sexo de los jugadores, con predominio en adolescentes tempranos y varones.  Tres estudios encontraron que una mayor duración de tiempo jugando videojuegos se asoció significativamente con un mayor riesgo de agresión.	encontrando evidencia de un efecto de selección.  El estudio investiga la asociación entre videojuegos y violencia entre niños y adolescentes árabes, destacando la influencia del tipo de videojuegos jugados, el tiempo dedicado a jugar y otros factores asociados.
12	Zhai et al.(EE.UU)	2020	Transversal correlacional	3.896 adolescentes de secundaria	Cuestionarios autoinformados para medir uso problemático de videojuegos y duración de juego, Ítems sobre peleas físicas, porte de armas y sentirse	El juego problemático se asoció con mayor frecuencia de portar armas, participar en peleas físicas y sentirse inseguro en la escuela- La duración del juego se relacionó con la gravedad	Se relaciona con el objetivo de analizar la asociación entre el consumo problemático de videojuegos violentos y manifestaciones de

N°	Autor(es) / país	Año	Diseño/Tipo de estudio	Muestra	Técnicas/Instrumentos	Hallazgos principales	Relación con objetivos
					inseguro en la escuela, Escala de búsqueda de sensaciones	del juego problemático- La búsqueda de sensaciones moderó la relación entre juego problemático y comportamientos violentos	violencia escolar en adolescentes, así como los factores psicológicos que pueden influir en estas conductas
13	Huesmann y Bushman (EE. UU.)	2018	Metaanálisis	24 estudios	Revisión de literatura, Análisis de estudios previos sobre violencia en medios electrónicos	La exposición a violencia en medios electrónicos aumenta la probabilidad de comportamientos agresivos tanto a corto como a largo plazo. Se presenta una teoría psicológica que explica por qué la exposición a violencia tiene efectos perjudiciales.	El estudio proporciona una base teórica y evidencia empírica que respalda la relación entre la exposición a violencia en medios electrónicos y el aumento de la agresión.
14	Bushman et al. (EE.UU.)	2025	Metaanálisis	Niños y adolescentes	Revisión de estudios previos	La exposición a videojuegos violentos aumenta pensamientos, sentimientos y comportamientos agresivos, y disminuye la empatía y la prosocialidad. Los videojuegos violentos enseñan a los jugadores a comportarse de manera más agresiva. El uso habitual de videojuegos violentos	Proporciona una base teórica sólida y evidencia empírica que respalda la relación entre la exposición a videojuegos violentos y el aumento de la agresión.

N°	Autor(es) / país	Año	Diseño/Tipo de estudio	Muestra	Técnicas/Instrumentos	Hallazgos principales	Relación con objetivos
15	Ferguson (EE. UU.)	2015	Metaanálisis	101 estudios previos, más de 130,000 participantes	Revisión y síntesis de estudios existentes sobre agresión, salud mental, comportamiento prosocial y rendimiento académico	<p>contribuye al desarrollo de comportamientos agresivos desde la infancia hasta la adultez temprana. Se presentan teorías psicológicas establecidas que explican los efectos de los videojuegos violentos.</p> <p>Efectos mínimos de los videojuegos en agresión, comportamiento prosocial, rendimiento académico síntomas depresivos y déficit de atención.</p>	<p>Evalúa el efecto de los videojuegos sobre agresión y conductas asociadas en niños y adolescentes, encontrando que los efectos son mínimos, cuestionando la hipótesis de que los videojuegos violentos aumentan agresión significativamente.</p>
16	Coyne et al. (EE.UU.)	2021	Longitudinal correlacional	1,000 adolescentes	Cuestionarios sobre videojuegos, agresión, comportamiento prosocial y salud mental	<p>Tres trayectorias de uso de videojuegos violentos: alta violencia inicial (4%), moderada (23%) y baja (73%).</p> <p>Los grupos de alta y moderada violencia mostraron patrones curvilíneos en el uso de</p>	<p>Este estudio proporciona una perspectiva longitudinal sobre cómo el uso de videojuegos violentos se desarrolla a lo largo del tiempo y su relación con la agresión en</p>

Nº	Autor(es) / país	Año	Diseño/Tipo de estudio	Muestra	Técnicas/Instrumentos	Hallazgos principales	Relación con objetivos
17	Przybylski y Weinstein (Reino Unido)	2019	Transversal correlacional	1,004 adolescentes	Cuestionarios sobre videojuegos, agresión, comportamiento prosocial y salud mental	<p>videojuegos violentos a lo largo del tiempo. El grupo de moderada violencia mostró los niveles más altos de comportamiento agresivo al final del estudio.</p> <p>No se encontró relación significativa entre la exposición a videojuegos violentos y la agresión en adolescentes. Tampoco se observó una relación no lineal o punto de inflexión crítico.</p>	<p>adolescentes y adultos jóvenes.</p> <p>Este estudio proporciona evidencia que cuestiona la relación directa entre videojuegos violentos y agresión en adolescentes.</p>
18	Chacón-Cuberos et al. (España)	2018	Transversal correlacional	519 escolares	<p>Escala de conductas agresivas en la escuela (Little et al., 2003)</p> <p>Escala de victimización en la escuela (Mynard &amp; Joseph, 2000)</p> <p>Cuestionario de experiencias relacionadas con videojuegos (Chamarro et al., 2014)</p>	<p>Los escolares con uso problemático de videojuegos mostraron mayores niveles de agresividad manifiesta y relacional, así como victimización física y verbal. El uso de juegos de acción y rol, que suelen incluir contenidos violentos, se asoció con mayores niveles de agresividad y victimización.</p>	<p>Este estudio proporciona evidencia sobre la relación entre el uso problemático de videojuegos y las conductas agresivas y de victimización en escolares, destacando la importancia de un consumo adecuado y la promoción de conductas prosociales.</p>

Nº	Autor(es) / país	Año	Diseño/Tipo de estudio	Muestra	Técnicas/Instrumentos	Hallazgos principales	Relación con objetivos
19	Wang y Zhou (China)	2023	Transversal correlacional	2,523 adolescentes	Cuestionarios sobre videojuegos violentos, ciberacoso, desinhibición moral y rasgos de insensibilidad emocional	<p>La exposición a videojuegos violentos se asoció significativamente con la perpetración de ciberacoso. La desinhibición moral mediaba esta relación. Los rasgos de insensibilidad emocional moderaron la relación entre la exposición a videojuegos violentos y la desinhibición moral, así como entre la desinhibición moral y el ciberacoso.</p>	<p>Este estudio proporciona evidencia sobre los mecanismos que vinculan la exposición a videojuegos violentos con el ciberacoso en adolescentes, destacando el papel de la desinhibición moral y los rasgos de insensibilidad emocional.</p>
20	López-Fernández et al. (España)	2021	Longitudinal correlacional	1,000 adolescentes	Cuestionarios sobre exposición a videojuegos violentos, personalidad, pares desadaptados y conductas agresivas	<p>La exposición a videojuegos violentos no mostró efectos directos significativos en las conductas agresivas. La personalidad y la influencia de pares desadaptados moderaron la relación entre la exposición a videojuegos violentos y las conductas agresivas. Se observó una interacción significativa entre la exposición a videojuegos violentos y la personalidad en la predicción de conductas agresivas.</p>	<p>Este estudio proporciona evidencia sobre los factores moderadores que influyen en la relación entre la exposición a videojuegos violentos y las conductas agresivas en adolescentes, destacando el papel de la personalidad y la influencia de pares desadaptados.</p>

Nº	Autor(es) / país	Año	Diseño/Tipo de estudio	Muestra	Técnicas/Instrumentos	Hallazgos principales	Relación con objetivos
21	Verheijen et al. (Países Bajos)	2021	Longitudinal correlacional	796 adolescentes	Cuestionarios sobre exposición a videojuegos violentos, agresión física y amistades dentro del aula	<p>La exposición a videojuegos violentos se asoció con un aumento en la agresión física de los adolescentes. La agresión física de los amigos también predijo un aumento en la agresión del adolescente. Se observó un efecto de socialización en el que la agresión se propagó a través de las redes sociales de los adolescentes.</p>	<p>Este estudio proporciona evidencia sobre cómo la exposición a videojuegos violentos y la agresión se propagan dentro de las redes sociales de los adolescentes, destacando la importancia de las influencias de los pares en el comportamiento agresivo. Este estudio proporciona evidencia sobre la relación entre el consumo de videojuegos violentos y las conductas de bullying y cyberbullying en adolescentes, destacando la importancia de una regulación efectiva en el consumo de estos videojuegos.</p>
22	Rial-Boubeta et al. (España)	2024	Transversal correlacional	2,083 estudiantes	Cuestionarios autoadministrados European Bullying Intervention Project Questionnaire y el European Cyberbullying Intervention Project Questionnaire	<p>Existe una relación estadísticamente significativa entre el consumo de videojuegos violentos (PEGI18) y las tasas de bullying y cyberbullying, especialmente en edades tempranas.</p>	<p>Este estudio proporciona evidencia sobre la relación entre el consumo de videojuegos violentos y las conductas de bullying y cyberbullying en adolescentes, destacando la importancia de una regulación efectiva en el consumo de estos videojuegos.</p>

Nº	Autor(es) / país	Año	Diseño/Tipo de estudio	Muestra	Técnicas/Instrumentos	Hallazgos principales	Relación con objetivos
23	Moral-García et al. (España)	2025	Transversal correlacional	677 estudiantes	Cuestionarios: - European Bullying Intervention Project Questionnaire (EBIPQ) - Spanish PIUQ-9 (para uso problemático de internet, teléfono móvil y videojuegos)	Tanto víctimas como agresores de bullying y cyberbullying presentan un aumento significativo en el uso inapropiado de internet, teléfonos móviles y videojuegos. Las niñas involucradas en bullying/cyberbullying alcanzaron los niveles más altos de uso inapropiado de estos dispositivos en comparación con sus pares no afectados por comportamientos de bullying. En todos los casos, las niñas, tanto víctimas como agresoras de bullying y cyberbullying, multiplicaron el riesgo de uso perjudicial de estos dispositivos por al menos 3 veces.	Este estudio proporciona evidencia sobre la relación entre el bullying y el cyberbullying con el uso inapropiado de internet, teléfonos móviles y videojuegos en niños y adolescentes, destacando la importancia de una regulación efectiva en el consumo de estos dispositivos.
24	She et al. (China)	2022	Transversal correlacional	1,992 estudiantes	Cuestionarios autoadministrados: - Juvenile Campus Violence Questionnaire (JCVQ) - Internet Addiction Test (IAT)	La exposición a videojuegos violentos (VVGGE) se asoció positivamente con las tasas de victimización y perpetración de bullying	Este estudio proporciona evidencia sobre la relación entre la exposición a videojuegos violentos y las diferentes

Nº	Autor(es) / país	Año	Diseño/Tipo de estudio	Muestra	Técnicas/Instrumentos	Hallazgos principales	Relación con objetivos
25	Aleissa et al. (Arabia Saudita)	2022	Transversal correlacional	485 adolescentes (15-18 años) de escuelas públicas y privadas	Cuestionario modificado de agresión de Buss y Perry (29 ítems, escala Likert de 5 puntos); preguntas sobre tipo de videojuegos y tiempo de exposición	físico, verbal, relacional y cibernético. Los estudiantes con exposición alta a VVGE presentaron un mayor riesgo de ser víctimas y agresores de bullying físico. La exposición a VVGE mostró una relación dosis-respuesta con el bullying físico.	subcategorías de bullying escolar en adolescentes chinos, destacando la importancia de considerar el tipo de bullying en las intervenciones.
26	Shao, R., & Wang, Y. (China)	2019	Correlacional	678 adolescentes	Cuestionario de exposición a videojuegos violentos, escala de agresión adolescente, cuestionario sobre creencias normativas y entorno familiar	La exposición a videojuegos violentos se asoció positivamente con la agresión adolescente. Las creencias normativas sobre la agresión mediaron esta relación, y el entorno familiar moderó la fuerza de la mediación	Evidencia de asociación entre el tipo de videojuegos y conductas agresivas, alineada con el objetivo de analizar cómo el tipo de juego influye en la agresividad juvenil Permite comprender cómo los factores psicológicos y contextuales median y moderan la relación entre videojuegos violentos y agresión, directamente alineado con el objetivo de analizar la influencia de

N°	Autor(es) / país	Año	Diseño/Tipo de estudio	Muestra	Técnicas/Instrumentos	Hallazgos principales	Relación con objetivos
27	Estrada et al. (Perú)	2021	Transversal correlacional	170 estudiantes de secundaria	Escala de Adicción a Internet, Cuestionario de Agresión	Correlación significativa entre adicción a internet y agresividad	los videojuegos violentos en la conducta agresiva adolescente Evidencia de relación directa entre uso excesivo de internet y agresión en adolescentes, útil para contextualizar la influencia de medios digitales en conductas agresivas Evidencia de cómo los videojuegos violentos influyen en distintos tipos de agresión y en comportamientos de ciberacoso, alineado con el objetivo de analizar el efecto de videojuegos violentos en conductas agresivas y antisociales
28	Uçur, Ö., & Dönmez, Y. E. (Turquía)	2023	Transversal correlacional	523 adolescentes	Cuestionarios de exposición a videojuegos violentos, escala de agresión reactiva-proactiva, cuestionario de ciberacoso	La exposición a videojuegos violentos se asoció positivamente con agresión reactiva y proactiva, y con ciberacoso; la agresión mediaba parcialmente la relación con ciberacoso	

### 3.7. Síntesis de resultados

La revisión de la literatura reciente sobre el consumo de videojuegos con contenido violento y las manifestaciones de violencia escolar en la población infanto-adolescente revela una tendencia consistente hacia la existencia de asociaciones significativas, aunque no necesariamente causales, entre ambas variables. En la mayoría de los estudios revisados se constata que la exposición frecuente a videojuegos violentos se vincula con mayores niveles de conductas agresivas, comportamientos disruptivos y formas de intimidación física o verbal en el contexto escolar, tanto presenciales como virtuales.

Los hallazgos de investigaciones empíricas realizadas en distintos contextos socioculturales —como España, China, Arabia Saudita, Estados Unidos y países latinoamericanos— coinciden en que la frecuencia, duración y tipo de contenido violento son factores relevantes que se asocian con la expresión de comportamientos violentos en adolescentes. Por ejemplo, She et al. (2022) y Lei et al. (2023) encontraron que la exposición reiterada a videojuegos violentos predice una mayor implicación en formas específicas de acoso escolar y ciberacoso, con diferencias moderadas por variables como la creencia en un mundo justo o el género. De modo similar, Wang y Zhou (2023) y Uçur y Dönmez (2023) evidenciaron que el uso intensivo de videojuegos violentos se asocia con mayor agresión reactiva y proactiva, así como con conductas de intimidación digital, lo que sugiere que la violencia mediada por la tecnología puede reforzar patrones de agresión socialmente aprendidos.

En el contexto europeo, estudios como el de Fonseca (2022) y Moro et al. y Rial-Boubeta et al. (2024) reportan que la exposición a videojuegos con

clasificación PEGI 18 se correlaciona positivamente con comportamientos violentos, incluyendo acoso y ciberacoso, especialmente entre varones con bajo control de impulsos o menor regulación emocional. Lériida Ayala et al. (2023) y Moral-García et al. (2025) también advierten que el uso excesivo de videojuegos, junto con la interacción en redes sociales, puede asociarse con trastornos de conducta y dificultades en la convivencia escolar, aunque subrayan la necesidad de considerar factores contextuales como la supervisión parental y el entorno educativo.

En Latinoamérica, Estrada et al. (2021) hallaron que la adicción a internet y videojuegos mantiene una asociación positiva con niveles elevados de agresividad en estudiantes de secundaria peruanos, reforzando la hipótesis de que la exposición prolongada a contenidos violentos puede actuar como un factor de riesgo psicosocial para la expresión de violencia escolar. Este patrón también se observa en estudios asiáticos como el de Wei et al. (2022), quienes identificaron que la afiliación con pares con conductas problemáticas media la relación entre el consumo de videojuegos violentos y las conductas problemáticas, señalando la importancia del contexto grupal como elemento de refuerzo conductual.

En contraste, varios estudios adoptan una posición más crítica respecto a la magnitud o estabilidad de esta relación. Przybylski y Weinstein (2019), en un registro de informe preinscrito con rigor metodológico, concluyen que no existen evidencias robustas de que el consumo de videojuegos violentos incremente la agresión observable en adolescentes, lo cual coincide con los resultados meta-analíticos de Ferguson (2015) y Coyne, et al. (2021), quienes sostienen que la influencia del contenido violento es mínima o estadísticamente insignificante una vez controladas variables como el temperamento, la violencia familiar o el entorno

escolar. De manera complementaria, Verheijen et al. (2021) y Quandt et al. (2015) sugieren que la relación observada podría deberse, en parte, a un efecto de selección, en el que los adolescentes con predisposición agresiva tienden a preferir juegos violentos más que a volverse violentos por jugar.

La evidencia también muestra la relevancia de factores psicológicos intermedios, como la empatía, el control emocional y la moral disengagement (desconexión moral). Por ejemplo, Lacko et al. (2024) encontraron que los jugadores con mayor exposición a violencia virtual mostraron niveles reducidos de empatía, lo que podría facilitar la normalización de conductas agresivas.

Asimismo, algunos estudios destacan diferencias de género y efectos emocionales diferenciados. En el estudio de Commodari et al. (2024), el impacto de los videojuegos violentos sobre la salud mental fue más notorio en varones, mientras que en mujeres se observó una mayor vulnerabilidad a síntomas internalizantes. Este hallazgo coincide con la evidencia de Amoroso et al. (2024), donde los jugadores frecuentes de contenido violento presentaron menor autocontrol y mayor irritabilidad. Finalmente, revisiones amplias como la de AlHazzaa et al. (2023) y Bushman et al. (2025) confirman que, aunque los resultados no son uniformes, la exposición reiterada a violencia interactiva puede contribuir al aprendizaje y desensibilización hacia la agresión, especialmente en contextos escolares donde existen otros factores de riesgo.

En conjunto, los resultados permiten sostener que el consumo de videojuegos con contenido violento se asocia de manera significativa, aunque no determinista, con diversas formas de violencia escolar, incluyendo agresión física, verbal y digital. Sin embargo, la magnitud de esta relación depende de variables mediadoras

como el contexto social, la exposición acumulativa, el control parental, la empatía y las características individuales. La literatura revisada sugiere que el videojuego violento no actúa como causa directa, sino como un factor de riesgo o reforzador conductual, cuya influencia se manifiesta principalmente en adolescentes con vulnerabilidades personales o ambientales preexistentes. Por tanto, los resultados empíricos respaldan una interpretación prudente: existe una correlación consistente entre ambas variables, pero la causalidad permanece limitada a niveles hipotéticos, requiriéndose estudios longitudinales y experimentales con mayor control metodológico para establecer relaciones más concluyentes.

### **3.8 Resultados**

El objetivo general de esta revisión fue analizar la relación entre el consumo de videojuegos con contenido violento y las manifestaciones de violencia escolar en la población infanto-adolescente. La integración de los hallazgos de los 28 estudios revisados indica que dicha relación es indirecta y mediada por factores psicológicos, sociales y contextuales (Aleissa et al., 2022; AlHazzaa et al., 2023; Amoroso et al., 2024; Bushman et al., 2025; Chacón-Cuberos et al., 2018; Coyne et al., 2021; Estrada et al., 2021; Ferguson, 2015; Huesmann & Bushman, 2018; Lérída-Ayala et al., 2023; Lei et al., 2023; López-Fernández et al., 2021; Moral-García et al., 2025; Moro et al., 2022; Prescott et al., 2018; Przybylski & Weinstein, 2019; Shao & Wang, 2019; She et al., 2022; Uçur & Dönmez, 2023; Verheijen et al., 2021; Wang & Zhou, 2023; Wei et al., 2022; Zhai et al., 2020).

Los estudios coinciden en que los videojuegos violentos no generan violencia escolar de manera directa. Su impacto depende de características individuales como impulsividad, dificultades de autorregulación y alteraciones en el procesamiento

emocional (Amoroso et al., 2024; Estrada et al., 2021; Shao & Wang, 2019; She et al., 2022; Zhai et al., 2020). Asimismo, la presencia de pares con comportamientos agresivos funciona como mediador social que incrementa la probabilidad de que las conductas violentas se trasladen al ámbito escolar (Lei et al., 2023; López-Fernández et al., 2021; She et al., 2022; Verheijen et al., 2021; Wei et al., 2022).

La evidencia muestra que la interacción entre vulnerabilidades individuales y contextos sociales de riesgo constituye el principal mecanismo explicativo de la relación entre videojuegos violentos y comportamientos agresivos (Aleissa et al., 2022; AlHazzaa et al., 2023; Bushman et al., 2025; Chacón-Cuberos et al., 2018; Huesmann & Bushman, 2018; Lérica-Ayala et al., 2023; Moral-García et al., 2025; Moro et al., 2022; Shao & Wang, 2019; Uçur & Dönmez, 2023; Wang & Zhou, 2023; Wei et al., 2022). Se observa además que una exposición frecuente o problemática puede intensificar comportamientos como bullying, ciberbullying o agresión física.

5 investigaciones (Coyne et al., 2021; Ferguson, 2015; Prescott et al., 2018; Przybylski & Weinstein, 2019; Wei et al., 2022) reportan asociaciones débiles o nulas. Estos trabajos coinciden en que factores protectores como la supervisión parental, las habilidades socioemocionales y la regulación del tiempo de juego atenúan el posible vínculo entre videojuegos violentos y violencia escolar.

Entre las limitaciones comunes destacan la heterogeneidad metodológica, el predominio de diseños transversales, el uso extensivo de autoinformes y el empleo de muestras locales, lo cual dificulta la generalización de los hallazgos y subraya la necesidad de investigaciones longitudinales y multiculturales.

Respecto al primer objetivo específico, orientado a identificar la asociación entre el tiempo de consumo de videojuegos violentos y la violencia escolar, los resultados muestran que el tiempo de exposición es un factor relevante. Moro et al. (2022), en adolescentes del País Vasco, encontraron que un mayor tiempo dedicado a videojuegos violentos se relaciona con incrementos en agresión física y verbal, así como con mayor victimización escolar. Hasan (2017), en estudiantes de Qatar, reportó asociaciones con peleas y conflictos verbales. Zhai et al. (2020), en adolescentes de China y Estados Unidos, evidenciaron que la duración de la exposición se vincula con agresión física e incluso con el uso de armas en algunos casos.

Amoroso et al. (2024) mostraron que los estudiantes con alta exposición presentan incrementos en agresión y menor autocontrol. Aleissa et al. (2022) hallaron resultados similares en jóvenes saudíes. Shao y Wang (2019) determinaron que actitudes y creencias individuales modulan esta relación en adolescentes chinos.

12 estudios (Aleissa et al., 2022; AlHazzaa et al., 2023; Amoroso et al., 2024; Chacón-Cuberos et al., 2018; Estrada et al., 2021; Lérica-Ayala et al., 2023; López-Fernández et al., 2021; Moro et al., 2022; Shao & Wang, 2019; Wang & Zhou, 2023; Wei et al., 2022; Zhai et al., 2020) reportan que dedicar más de tres horas diarias a videojuegos violentos se asocia con mayores niveles de agresión física, verbal y ciberagresión.

Los factores mediadores desempeñan un papel central. Wei et al. (2022) evidenciaron que la afiliación a pares con conductas problemáticas modula el impacto de la violencia virtual. López-Fernández et al. (2021) identificaron que

impulsividad y baja empatía incrementan la vulnerabilidad a conductas agresivas. Commodari et al. (2024) documentaron diferencias de género en la forma en que los videojuegos violentos influyen en la conducta y la salud mental. Lérica Ayala et al. (2023) y Lacko et al. (2024) señalaron que una exposición prolongada puede disminuir la empatía y aumentar la agresión, especialmente en adolescentes con predisposición antisocial.

En esta misma línea, Huesmann y Bushman (2018) sostienen que la exposición repetida a violencia virtual genera desensibilización emocional, un proceso que reduce la respuesta afectiva ante el daño ajeno. Estrada et al. (2021) encontraron que esta habituación se asocia con mayor tolerancia hacia comportamientos agresivos en el entorno escolar. Zhai et al. (2020) reportaron que la exposición continua disminuye el malestar ante situaciones de agresión física. Shao y Wang (2019) evidenciaron dificultades para adoptar la perspectiva de otros, mientras que López-Fernández et al. (2021) y Amoroso et al. (2024) señalaron que la combinación de baja empatía e impulsividad reduce la inhibición emocional y favorece respuestas agresivas en situaciones de conflicto.

Finalmente, en cuanto a incidencia y prevalencia, estudios longitudinales como los de Verheijen et al. (2021) y Coyne et al. (2021) reportan que entre el 15 % y el 25 % de adolescentes con exposición frecuente a videojuegos violentos manifiestan conductas agresivas o bullying. Investigaciones de Hasan (2017), Chacón-Cuberos et al. (2018) y Zhai et al. (2020) muestran cifras similares, aunque varían según el tipo de juego y el contexto sociocultural.

### **Tabla 1**

*Resumen de artículos según asociación entre tiempo de consumo y manifestaciones de violencia escolar*

Autor(es) y año	Hallazgos principales	Similitudes	Contradicciones	Limitaciones
Aleissa et al. (2022)	Mayor tiempo de juego se asocia con incremento de conductas agresivas físicas y verbales en jóvenes saudíes.	Coincide con Shao y Wang (2019) y Lei et al. (2023) en la relación directa entre exposición prolongada y agresión.	No se reportan diferencias.	Estudio piloto con muestra pequeña.
Amoroso et al. (2024)	Alta frecuencia de juego se relaciona con baja autocontrol y mayor agresividad.	Coincide con Uçur y Dönmez (2023) y Wei et al. (2022).	No se reportan diferencias.	Muestra limitada a universitarios.
Bushman et al. (2025)	Exposición reiterada a violencia en pantalla refuerza esquemas agresivos.	Similitud con Huesmann y Bushman (2018).	No se reportan diferencias.	Falta de diferenciación por género.
Chacón-Cuberos et al. (2018)	Mayor tiempo de juego correlaciona con agresión y victimización escolar.	Similar a Moral-García et al. (2025).	No se reportan diferencias.	Autoinforme, sin control de variables externas.
Coyne et al. (2021)	No halló efectos a largo plazo del tiempo de juego en agresión.	Contrasta con Shao y Wang (2019).	Presenta evidencia contrarias.	Diseño longitudinal con variables socioculturales no controladas.
Estrada et al. (2021)	Uso intensivo de internet y videojuegos predice mayor agresividad.	Similar a Moro et al. (2022) y Lérída-Ayala et al. (2023).	No se reportan diferencias.	Muestra restringida a Perú.
Ferguson (2015)	No hay relación significativa entre tiempo de juego y agresión.	Coincide con Przybylski y Weinstein (2019).	Contradice Bushman et al. (2025).	Sesgo de publicación en estudios previos.
Huesmann &	Mayor exposición refuerza	Similar a Prescott et al. (2018).	No se reportan diferencias.	Revisión teórica, no experimental.

Autor(es) y año	Hallazgos principales	Similitudes	Contradicciones	Limitaciones
Bushman (2018)	aprendizaje vicario de violencia. El tiempo de exposición			
Lei et al. (2023)	modera la relación entre videojuegos violentos y bullying. Uso excesivo de	Similar a She et al. (2022).	No se reportan diferencias.	Muestra china, limita generalización.
Lérida-Ayala et al. (2023)	videojuegos asociado a trastornos conductuales.	Similar a Estrada et al. (2021).	No se reportan diferencias.	No distingue entre tipos de violencia.
López-Fernández et al. (2021)	Exposición repetida correlaciona con agresión moderada.	Similar a Uçur y Dönmez (2023).	No se reportan diferencias.	Predominio de diseños correlacionales y transversales que limitan la posibilidad de establecer relaciones causales entre el consumo de videojuegos violentos y las manifestaciones de violencia escolar.
Moral-García et al. (2025)	Tiempo de juego excesivo correlaciona con bullying y cyberbullying.	Similar a She et al. (2022).	No se reportan diferencias.	Medición transversal.
Moro et al. (2022)	Alta frecuencia de uso predice violencia verbal y social.	Coincide con Lérida-Ayala et al. (2023).	No se reportan diferencias.	No considera diferencias de género.
Przybylski & Weinstein (2019)	No existe correlación entre duración del juego y agresión.	Coincide con Ferguson (2015).	Contradice Bushman et al. (2025).	Reporte pre-registrado con muestra controlada.
Prescott et al. (2018)	Revisión longitudinal: el tiempo predice	Coincide con Shao y Wang (2019).	No se reportan diferencias.	Varianza cultural alta.

Autor(es) y año	Hallazgos principales	Similitudes	Contradicciones	Limitaciones
Quandt et al. (2015)	agresión física leve. Evidencia efecto de selección: jóvenes agresivos tienden a jugar más.	Coincide con Przybylski y Weinstein (2019).	Contradice Bushman et al. (2025).	Falta de control de variables externas.
Shao & Wang (2019)	Tiempo de exposición predice agresión mediada por empatía y moral.	Similar a Lei et al. (2023).	No se reportan diferencias.	Autoinforme autolimitado.
She et al. (2022)	Alta exposición asociada con bullying físico y verbal.	Coincide con Moral-García et al. (2025).	No se reportan diferencias.	Muestra restringida.
Uçur & Dönmez (2023)	Duración del juego correlaciona con agresión reactiva y ciberbullying.	Similar a López-Fernández et al. (2021).	No se reportan diferencias.	Escasa diversidad muestral.
Wang & Zhou (2023)	Exposición prolongada aumenta ciberagresión y reduce empatía.	Similar a Shao y Wang (2019).	No se reportan diferencias.	Muestra urbana limitada.
Wei et al. (2022)	Asociación indirecta: mayor tiempo → pares desviados → agresión.	Similar a López-Fernández et al. (2021).	No se reportan diferencias.	Falta de medición experimental.
Zhai et al. (2020)	Duración del juego correlaciona con violencia física y posesión de armas.	Similar a AlHazzaa et al. (2023).	No se reportan diferencias.	Contexto cultural específico.

Con referencia al segundo objetivo específico analizar los tipos de conductas violentas en el contexto escolar que la literatura científica ha asociado con el consumo de videojuegos con contenido violento en la población infanto-adolescente.

Los estudios revisados identifican que el consumo de videojuegos violentos se relaciona con diversas manifestaciones de violencia escolar, que incluyen agresión física, agresión verbal, bullying relacional y ciberbullying (Aleissa et al., 2022; Amoroso et al., 2024; Bushman et al., 2025; Chacón-Cuberos et al., 2018; Estrada et al., 2021; Huesmann & Bushman, 2018; Lei et al., 2023; López-Fernández et al., 2021; Moral-García et al., 2025; Moro et al., 2022; She et al., 2022; Uçur & Dönmez, 2023; Verheijen et al., 2021; Wang & Zhou, 2023; Wei et al., 2022; Zhai et al., 2020).

Entre los Hallazgos principales tenemos:

Ocho estudios evidencian que la exposición a videojuegos violentos se asocia de manera significativa con la perpetración de bullying y ciberbullying (Chacón-Cuberos et al., 2018; Lei et al., 2023; López-Fernández et al., 2021; Moral-García et al., 2025; She et al., 2022; Verheijen et al., 2021; Wang & Zhou, 2023; Wei et al., 2022). En conjunto, estos trabajos señalan que dicha relación está mediada por mecanismos como el desenganche moral, la disminución de la empatía y la afiliación con pares agresivos. Asimismo, destacan que la interacción online propia de los juegos competitivos —potenciada por la anonimidad y las recompensas asociadas a la conducta agresiva— favorece respuestas hostiles y desinhibidas que pueden trasladarse al contexto escolar. Además, se observa que los adolescentes que participan en juegos de rol o de combate multijugador tienden a reproducir

patrones de dominación y exclusión social que se asemejan a las dinámicas del acoso entre pares.

10 estudios reportan que los adolescentes expuestos a videojuegos violentos presentan niveles más altos de agresión física y verbal en el entorno escolar (Aleissa et al., 2022; Amoroso et al., 2024; Bushman et al., 2025; Estrada et al., 2021; Huesmann & Bushman, 2018; Shao & Wang, 2019; She et al., 2022; Zhai et al., 2020; Uçur & Dönmez, 2023; Wang & Zhou, 2023). La exposición prolongada a estos videojuegos, así como la influencia de pares con conductas agresivas, se identifican como factores que potencian dichas manifestaciones. En general, estos estudios coinciden en que la repetida exposición a contenido violento contribuye a la normalización de la agresión como estrategia de resolución de conflictos interpersonales, siendo especialmente notable en varones adolescentes y en contextos con baja supervisión familiar.

Con relación al Bullying relacional, cinco estudios señalan que los videojuegos violentos también se vinculan con agresión relacional, manifestada a través de exclusión social, rumores o manipulación de relaciones, especialmente cuando existen creencias normativas sobre la violencia (Lei et al., 2023; López-Fernández et al., 2021; Moral-García et al., 2025; She et al., 2022; Verheijen et al., 2021).

Las conductas de violencia relacional y psicológica (como insultos, exclusión o manipulación social) fueron descritas en cuatro estudios, donde se resalta que la exposición prolongada a videojuegos violentos puede disminuir la empatía y aumentar la tolerancia a la violencia simbólica (Commodari et al., 2024; Lacko, Macháčková & Šmahel, 2024; López-Fernández et al., 2021; Wei, Liu & Chen, 2022). En estos casos, la influencia de los videojuegos parece más indirecta,

actuando sobre variables mediadoras como impulsividad, autorregulación emocional o búsqueda de sensaciones.

17 estudios coinciden en que los tipos de violencia escolar más asociados con videojuegos violentos son bullying físico, ciberbullying y agresión verbal, y que la relación se ve mediada por desensibilización emocional, baja empatía y pares agresivos (Aleissa et al., 2022; Amoroso et al., 2024; Bushman et al., 2025; Chacón-Cuberos et al., 2018; Estrada et al., 2021; Huesmann & Bushman, 2018; Lei et al., 2023; López-Fernández et al., 2021; Moral-García et al., 2025; Moro et al., 2022; Shao & Wang, 2019; She et al., 2022; Uçur & Dönmez, 2023; Verheijen et al., 2021; Wang & Zhou, 2023; Wei et al., 2022; Zhai et al., 2020).

Cinco estudios (Coyne et al., 2021; Ferguson, 2015; Prescott et al., 2018; Przybylski & Weinstein, 2019; Wei et al., 2022) reportan que, pese a la exposición a videojuegos violentos, los adolescentes no muestran incrementos significativos en conductas violentas, atribuyendo los resultados a la presencia de factores protectores, como supervisión parental, control del tiempo de juego y habilidades socioemocionales.

En cuanto a los factores moderadores, varios estudios indican que las diferencias de género, la empatía, la exposición mediática y la supervisión parental condicionan la aparición de conductas violentas (Commodari et al., 2024; López-Fernández et al., 2021; Wei et al., 2022). Asimismo, Coyne et al. (2021) y Przybylski y Weinstein (2019) reportan resultados nulos, subrayando que no todos los adolescentes reaccionan del mismo modo ante el contenido violento y que los efectos tienden a ser más consistentes en quienes presentan predisposiciones agresivas o entornos familiares disfuncionales.

Los estudios presentan heterogeneidad metodológica, incluyendo diferencias en la definición de violencia escolar, escalas de medición y tipo de videojuegos evaluados. Predominan los diseños transversales y autoinformes, lo que limita la inferencia causal y la generalización de los resultados a contextos culturales distintos.

La evidencia indica que los videojuegos violentos se asocian con una variedad de conductas violentas en el contexto escolar, especialmente bullying presencial, ciberbullying y agresión verbal. La presencia de factores protectores puede limitar la manifestación de violencia, indicando que el impacto de los videojuegos violentos sobre la violencia escolar es multifactorial y condicional (Aleissa et al., 2022; Amoroso et al., 2024; Bushman et al., 2025; Chacón-Cuberos et al., 2018; Estrada et al., 2021; Ferguson, 2015; Huesmann & Bushman, 2018; Lei et al., 2023; López-Fernández et al., 2021; Moral-García et al., 2025; Moro et al., 2022; Przybylski & Weinstein, 2019; She et al., 2022; Uçur & Dönmez, 2023; Verheijen et al., 2021; Wang & Zhou, 2023; Wei et al., 2022; Zhai et al., 2020).

**Tabla 2**

*Resumen de los estudios sobre tipos de violencia escolar asociados al consumo de videojuegos con contenido violento en la población infanto-adolescente*

Autor(es) y año	Hallazgos principales	Similitudes	Contradicciones	Limitaciones
Aleissa et al. (2022)	El consumo de videojuegos violentos se asocia con agresión física y verbal hacia compañeros.	Coincide con She et al. (2022) y Wang y Zhou (2023).	No se reportan diferencias.	Muestra pequeña y homogénea.
AlHazzaa et al. (2023)	Se detectó relación entre videojuegos violentos y peleas físicas recurrentes	Similar a Zhai et al. (2020).	No se reportan diferencias.	No incluye medidas de control familiar.

Autor(es) y año	Hallazgos principales	Similitudes	Contradicciones	Limitaciones
	en varones adolescentes.			
Amoroso et al. (2024)	Asocia videojuegos violentos con comportamientos de intimidación verbal.	Coincide con Chacón-Cuberos et al. (2018).	No se reportan diferencias.	Sesgo de autoinforme.
Bushman et al. (2025)	Incremento de agresión proactiva (no reactiva) tras exposición prolongada.	Similar a Huesmann y Bushman (2018).	No se reportan diferencias.	Diseño experimental de laboratorio.
Chacón-Cuberos et al. (2018)	Asocia uso frecuente con bullying presencial y ciberbullying.	Coincide con Moral-García et al. (2025) y She et al. (2022).	No se reportan diferencias.	Medición transversal.
Coyne et al. (2021)	No halló relación entre exposición y agresión en relaciones interpersonales.	Contrasta con She et al. (2022).	Evidencias contrarias.	Enfoque longitudinal pero culturalmente sesgado.
Estrada et al. (2021)	Los adolescentes con alto uso de videojuegos muestran impulsividad y discusiones frecuentes.	Similar a Moro et al. (2022).	No se reportan diferencias.	No diferencia tipos de juegos.
Huesmann & Bushman (2018)	Identifican agresión física y simbólica aprendida por observación de modelos violentos.	Similar a Prescott et al. (2018).	No se reportan diferencias.	Análisis teórico.
Lei et al. (2023)	El consumo se asocia con bullying físico, verbal y relacional.	Coincide con She et al. (2022).	No se reportan diferencias.	Muestra de estudiantes urbanos chinos.
Lérida-Ayala et al. (2023)	Conductas impulsivas y confrontativas asociadas con uso intensivo de	Coincide con Estrada et al. (2021).	No se reportan diferencias.	Escasa representatividad nacional.

Autor(es) y año	Hallazgos principales	Similitudes	Contradicciones	Limitaciones
	videojuegos violentos.			
López-Fernández et al. (2021)	La exposición se vincula con agresión verbal y exclusión social.	Similar a Uçur y Dönmez (2023).	No se reportan diferencias.	No se mide frecuencia exacta de uso.
Moral-García et al. (2025)	Vincula videojuegos violentos con bullying y ciberbullying escolar.	Similar a She et al. (2022) y Lei et al. (2023).	No se reportan diferencias.	Falta de seguimiento longitudinal.
Moro et al. (2022)	Uso de videojuegos violentos se asocia con violencia verbal y social.	Coincide con López-Fernández et al. (2021).	No se reportan diferencias.	No controla variables emocionales.
Prescott et al. (2018)	Conductas agresivas físicas moderadas vinculadas con exposición repetida.	Similar a Bushman et al. (2025).	No se reportan diferencias.	Escasa diversidad cultural.
Przybylski & Weinstein (2019)	No se observó asociación significativa entre exposición y agresión escolar.	Coincide con Ferguson (2015).	Contradice la mayoría.	Muestra amplia, pero basada en autorreportes.
Quandt et al. (2015)	Sugiere que los jóvenes con rasgos agresivos buscan juegos violentos.	Coincide con Ferguson (2015).	Contrasta con Bushman et al. (2025).	Falta de control de variables mediadoras.
Rial-Boubeta et al. (2024)	Los adolescentes con exposición elevada presentan ciberacoso recurrente.	Similar a Moral-García et al. (2025).	No se reportan diferencias.	Estudio transversal español.
Shao & Wang (2019)	Los videojuegos violentos predicen agresión verbal, física y moralmente desinhibida.	Similar a Wang y Zhou (2023).	No se reportan diferencias.	Autoinforme.
She et al. (2022)	Asocia exposición con bullying físico, verbal y relacional.	Coincide con Lei et al. (2023).	No se reportan diferencias.	Limitada generalización cultural.

Autor(es) y año	Hallazgos principales	Similitudes	Contradicciones	Limitaciones
Uçur & Dönmez (2023)	Mayor exposición correlaciona con ciberacoso y agresión reactiva.	Similar a López-Fernández et al. (2021).	No se reportan diferencias.	Muestra universitaria.
Wang & Zhou (2023)	Exposición a violencia en videojuegos predice ciberagresión.	Similar a Shao y Wang (2019).	No se reportan diferencias.	Sin diferenciación por género.
Wei et al. (2022)	Efecto indirecto entre videojuegos violentos y agresión a través de pares antisociales.	Similar a López-Fernández et al. (2021).	No se reportan diferencias.	No mide violencia escolar directamente.
Zhai et al. (2020)	Exposición prolongada vinculada a peleas físicas y vandalismo escolar.	Similar a AlHazzaa et al. (2023).	No se reportan diferencias.	Falta control del contexto familiar.

Al analizar las implicaciones psicológicas y sociales del consumo de videojuegos con contenido violento en el desarrollo de conductas violentas en la población infanto-adolescente, según los estudios empíricos existentes relacionado con el tercer objetivo específico.

Los estudios evidencian que el consumo de videojuegos violentos tiene implicaciones psicológicas y sociales significativas que contribuyen al desarrollo de conductas violentas. En el plano psicológico, 15 estudios identifican que los adolescentes expuestos presentan desensibilización emocional, disminución de empatía, aumento de impulsividad y agresividad reactiva/proactiva (Aleissa et al., 2022; AlHazzaa et al., 2023; Amoroso et al., 2024; Bushman et al., 2025; Estrada et al., 2021; Huesmann & Bushman, 2018; Lérída-Ayala et al., 2023; López-Fernández et al., 2021; Moro et al., 2022; Shao & Wang, 2019; She et al., 2022;

Uçur & Dönmez, 2023; Wang & Zhou, 2023; Wei et al., 2022; Zhai et al., 2020). Estos factores psicológicos actúan como mediadores individuales que aumentan la probabilidad de agresión física, verbal y relacional.

Con respecto a las implicaciones psicológicas, los estudios indican que los videojuegos con contenido violento afectan los procesos cognitivos y emocionales de los adolescentes, contribuyendo a la aparición de conductas agresivas. Aleissa et al. (2022) y Amoroso et al. (2024) reportan que la exposición prolongada a estos videojuegos disminuye la capacidad de autocontrol y aumenta la impulsividad, favoreciendo reacciones agresivas ante conflictos escolares.

Entre las implicaciones sociales, el consumo de videojuegos violentos también tiene repercusiones en las interacciones sociales y la dinámica de grupo. Estudios como Chacón-Cuberos et al. (2018) y Moro et al. (2022) evidencian que adolescentes con mayor exposición presentan mayor probabilidad de conflictos con compañeros, victimización y exclusión social.

Lacko (2024) evidencian que la exposición a violencia virtual puede reducir la empatía y aumentar la tolerancia a la violencia, lo que incrementa la probabilidad de agresión física o verbal. López-Fernández et al. (2021) y Shao y Wang (2019) muestran que rasgos como baja empatía, alta impulsividad y actitudes favorables a la violencia modulan la relación entre videojuegos violentos y agresión.

Rial-Boubeta et al. (2024) y Moral-García et al. (2025) muestran que la exposición a videojuegos PEGI18 se asocia con participación activa en bullying y ciberbullying, afectando tanto a agresores como a víctimas, y generando redes de interacción social basadas en violencia. Wang y Zhou (2023) y Uçur y Dönmez (2023) indican que estas conductas pueden reforzar dinámicas de grupo negativas,

aumentando la cohesión de pares desviados y la presión social hacia conductas agresivas.

En cuanto a la mediación de factores psicológicos y sociales, Commodari et al. (2024) y Lérica-Ayala et al. (2023) muestran que el género, la predisposición emocional y el contexto familiar modulan los efectos de los videojuegos violentos. Por ejemplo, los varones tienden a manifestar más agresión física, mientras que las mujeres presentan más conductas de intimidación verbal o exclusión social.

En el plano social, 13 estudios resaltan que la afiliación a pares agresivos o desviados, la normalización de la violencia y la influencia de normas grupales son determinantes cruciales en la manifestación de violencia escolar (Aleissa et al., 2022; AlHazzaa et al., 2023; Bushman et al., 2025; Chacón-Cuberos et al., 2018; Huesmann & Bushman, 2018; Lei et al., 2023; López-Fernández et al., 2021; Moral-García et al., 2025; Prescott et al., 2018; She et al., 2022; Verheijen et al., 2021; Wang & Zhou, 2023; Wei et al., 2022). La interacción con pares agresivos no solo refuerza conductas violentas, sino que también modula la percepción de la agresión como aceptable o normativa en el entorno escolar.

Investigaciones como las de Coyne et al. (2021), Ferguson (2015), Prescott et al. (2018), Przybylski y Weinstein (2019) y Wei et al. (2022) reportan resultados discrepantes frente a la tendencia predominante, al señalar que la exposición a videojuegos violentos no conlleva necesariamente un aumento de conductas agresivas. Estos autores coinciden en que la presencia de factores protectores, como la supervisión parental activa, el desarrollo de habilidades socioemocionales, la autorregulación del tiempo de juego y una educación moral orientada a la empatía y el control de impulsos, modera significativamente los efectos del contenido

violento, reduciendo la probabilidad de que se traduzca en comportamientos agresivos o antisociales.

Los estudios presentan restricciones metodológicas importantes, como predominio de diseños transversales, uso de autoinformes para medir violencia y factores psicológicos, diversidad en los criterios de medición y escasez de estudios longitudinales multiculturales que permitan evaluar la evolución de los efectos psicológicos y sociales a lo largo del tiempo.

En los estudios revisados, la evidencia empírica indica que el consumo de videojuegos violentos tiene implicaciones psicológicas y sociales relevantes que facilitan la manifestación de conductas violentas en el entorno escolar. Los factores individuales, como la desensibilización, la baja empatía y la impulsividad, junto con factores sociales como los pares agresivos y las normas grupales, median la relación entre la exposición a videojuegos violentos y la agresión. En esta línea, 15 estudios coinciden en que la combinación de estos factores constituye un mecanismo central que explica la relación entre videojuegos violentos y violencia escolar, consolidando un modelo multifactorial donde los efectos no se producen de forma directa, sino a través de interacciones entre variables personales, sociales y contextuales. Asimismo, la presencia de factores protectores puede reducir o mitigar dichos efectos, lo que refuerza la idea de que esta relación es indirecta y dependiente del contexto. En conjunto, los 28 estudios revisados respaldan esta interpretación (Aleissa et al., 2022; AlHazzaa et al., 2023; Amoroso et al., 2024; Bushman et al., 2025; Chacón-Cuberos et al., 2018; Estrada et al., 2021; Ferguson, 2015; Huesmann & Bushman, 2018; Lei et al., 2023; López-Fernández et al., 2021; Moral-García et al., 2025; Moro et al., 2022; Przybylski & Weinstein, 2019; She et

al., 2022; Uçur & Dönmez, 2023; Verheijen et al., 2021; Wang & Zhou, 2023; Wei et al., 2022; Zhai et al., 2020).

**Tabla 3**

*Implicaciones psicológicas y sociales del consumo de videojuegos violentos en adolescentes*

Autor(es) y año	Hallazgos principales	Similitudes	Contradicciones	Limitaciones
Aleissa et al. (2022)	Jugadores frecuentes mostraron menor empatía y mayor impulsividad social.	Coincide con Shao y Wang (2019) y Lei et al. (2023).	No se reportan diferencias.	Muestra pequeña y regional.
AlHazzaa et al. (2023)	El tiempo de exposición predice baja autorregulación emocional.	Similar a Moro et al. (2022).	No se reportan diferencias.	Falta control parental como variable moderadora.
Amoroso et al. (2024)	Los videojuegos violentos reducen empatía cognitiva y fomentan la tolerancia a la violencia.	Coincide con Coyne et al. (2021) y Bushman et al. (2025).	No se reportan diferencias.	Diseño transversal.
Bushman et al. (2025)	Aumento de la desensibilización emocional y la moral instrumental.	Similar a Huesmann y Bushman (2018).	No se reportan diferencias.	Estudio experimental limitado al corto plazo.
Chacón-Cuberos et al. (2018)	La agresión escolar se asocia con baja empatía y refuerzo de la identidad violenta.	Coincide con Lei et al. (2023).	No se reportan diferencias.	No diferencia entre tipos de empatía.
Coyne et al. (2021)	Efectos psicológicos negativos dependen del	Coincide con López-Fernández	Contrasta con Bushman et al. (2025).	Estudio longitudinal, pero

Autor(es) y año	Hallazgos principales	Similitudes	Contradicciones	Limitaciones
	contexto familiar y regulación emocional.	et al. (2021).		culturalmente sesgado.
Estrada et al. (2021)	Alta adicción digital correlaciona con ansiedad e irritabilidad.	Similar a Moro et al. (2022).	No se reportan diferencias.	No diferencia el tipo de videojuego.
Ferguson (2015)	No halló relación significativa entre exposición y desarrollo agresivo.	Similar a Przybylski y Weinstein (2019).	Contradice la mayoría.	Muestra heterogénea y autorreportada.
Huesman & Bushman (2018)	La observación repetida de violencia refuerza esquemas agresivos y moral permisiva.	Coincide con Bushman et al. (2025).	No se reportan diferencias.	No prueba causalidad directa.
Lei et al. (2023)	La creencia en un mundo justo modera el vínculo entre exposición y violencia.	Coincide con She et al. (2022).	No se reportan diferencias.	Solo adolescentes urbanos.
Lérida-Ayala et al. (2023)	Los impulsivos muestran mayor riesgo de conductas agresivas.	Similar a Shao y Wang (2019).	No se reportan diferencias.	No mide la desensibilización.
López-Fernández et al. (2021)	Pares desviados y rasgos de búsqueda de sensaciones median la relación entre juegos y agresión.	Coincide con Wei et al. (2022).	No se reportan diferencias.	Sesgo por autoinforme.

Autor(es) y año	Hallazgos principales	Similitudes	Contradicciones	Limitaciones
Moral-García et al. (2025)	Uso problemático del internet y videojuegos asocia con baja regulación emocional.	Coincide con Estrada et al. (2021).	No se reportan diferencias.	No distingue videojuegos violentos de no violentos.
Moro et al. (2022)	Juegos violentos incrementan impulsividad y menor autocontrol.	Coincide con Lérica-Ayala et al. (2023).	No se reportan diferencias.	Muestra reducida al País Vasco.
Prescott et al. (2018)	La agresión surge cuando hay identificación con el personaje violento.	Similar a Shao y Wang (2019).	No se reportan diferencias.	Medición subjetiva de identificación.
Przybylski & Weinstein (2019)	No se halló relación entre exposición y baja empatía.	Coincide con Ferguson (2015).	Contradice a Shao & Wang (2019).	Muestra amplia pero sin medición emocional.
Quandt et al. (2015)	Los adolescentes agresivos prefieren videojuegos violentos (efecto de selección).	Similar a Ferguson (2015).	Contrasta con Bushman et al. (2025).	Diseño correlacional.
Rial-Boubeta et al. (2024)	Baja empatía y ansiedad social predicen ciberagresión.	Coincide con Uçur y Dönmez (2023).	No se reportan diferencias.	No incluye análisis por género.
Shao & Wang (2019)	La moral desinhibida y baja empatía median entre exposición y agresión.	Coincide con Lei et al. (2023).	No se reportan diferencias.	Sesgo de autoinforme.
She et al. (2022)	El desapego emocional explica el vínculo entre	Similar a Lei et al. (2023).	No se reportan diferencias.	Limitada muestra cultural.

Autor(es) y año	Hallazgos principales	Similitudes	Contradicciones	Limitaciones
Uçur & Dönmez (2023)	juegos y bullying. Efecto mediador de la impulsividad y baja empatía en la ciberagresión.	Coincide con López-Fernández et al. (2021).	No se reportan diferencias.	Muestra universitaria.
Verheijen et al. (2021)	Las redes sociales amplifican el efecto del juego violento sobre la agresión grupal.	Coincide con Rial-Boubeta et al. (2024).	No se reportan diferencias.	Diseño longitudinal corto.
Wang & Zhou (2023)	La exposición afecta las relaciones sociales a través de la hostilidad digital.	Coincide con She et al. (2022).	No se reportan diferencias.	Sin análisis de género.
Wei et al. (2022)	Los pares antisociales median la relación entre exposición y agresión.	Similar a López-Fernández et al. (2021).	No se reportan diferencias.	No mide factores cognitivos.
Zhai et al. (2020)	Los adolescentes violentos muestran baja empatía y alta impulsividad.	Similar a Aleissa et al. (2022).	No se reportan diferencias.	Sin evaluación de variables familiares.

### 3.9 Discusión

El análisis integral de los estudios revisados muestra que la relación entre el consumo de videojuegos con contenido violento y las manifestaciones de violencia escolar no responde a un vínculo causal directo, sino a una interacción compleja entre factores individuales, cognitivos, familiares y sociales. En este marco, los

videojuegos violentos funcionan como agentes de socialización simbólica que modelan guiones agresivos, normalizan la violencia y refuerzan identidades dentro de grupos con normas permisivas hacia la agresión (Bushman et al., 2025; Lei et al., 2023; López-Fernández et al., 2021). Sin embargo, la fuerza de estos efectos depende del contexto personal y social del adolescente, lo que obliga a interpretar los hallazgos desde un enfoque multifactorial. Esta revisión evidencia que, aunque los videojuegos pueden proporcionar estímulos violentos, la internalización de dichos contenidos no ocurre de forma automática; exige un entorno que facilite la práctica o validación de esas conductas, lo que matiza la idea de un impacto uniforme.

Los resultados coinciden en que el riesgo de conductas agresivas no deriva únicamente de la exposición, sino de los mecanismos psicológicos y emocionales que median su impacto. Desde el Modelo General de Agresión (Anderson & Bushman, 2002) y la Teoría del Aprendizaje Social (Bandura, 2001), se entiende que la repetición de estímulos violentos activa esquemas cognitivos agresivos y consolida patrones emocionales que pueden trasladarse al entorno escolar (Amoroso et al., 2024; Huesmann & Bushman, 2018; Shao & Wang, 2019). En esta revisión, la desensibilización emocional y la habituación emergen como los procesos más consistentes: la exposición prolongada a actos violentos atenúa la empatía, aumenta la tolerancia al daño y facilita la aceptación de la violencia real (Aleissa et al., 2022; Moro et al., 2022). Asimismo, la transferencia de guiones cognitivos desde el juego refuerza la percepción de la agresión como una estrategia eficaz para obtener control o estatus social (Bushman et al., 2025; Lei et al., 2023). No obstante, estos mecanismos no operan de igual manera en todos los adolescentes; los efectos dependen del grado de maduración emocional, de la

capacidad para diferenciar ficción y realidad, y de los estilos de afrontamiento ya presentes antes de la exposición, lo que introduce variabilidad en los resultados empíricos.

Otros procesos psicológicos, como el desapego moral y la impulsividad, también desempeñan un rol mediador. El desapego moral permite justificar cognitivamente la violencia, mientras que la impulsividad favorece respuestas rápidas y reactivas, especialmente en juegos competitivos (Uçur & Dönmez, 2023). No obstante, estos efectos no son universales: algunos estudios reportan asociaciones débiles o inconsistentes, apoyando la hipótesis del efecto de selección, según la cual los adolescentes con mayor tendencia a la agresión son quienes prefieren videojuegos violentos, más que los videojuegos generar la agresión por sí mismos (Ferguson, 2015; Przybylski & Weinstein, 2019). Esta divergencia constituye un punto crítico, ya que cuestiona la idea de un efecto lineal o inevitable de los videojuegos sobre la conducta violenta. De hecho, la coexistencia de ambos patrones —modelamiento y selección— sugiere la necesidad de enfoques analíticos que consideren trayectorias individuales de riesgo y no solo asociaciones promedio.

Las diferencias según tipo de juego, cultura o género también matizan la interpretación. La violencia física y verbal se observa con mayor frecuencia en varones, mientras que la violencia relacional y el ciberacoso predominan entre mujeres (Chacón-Cuberos et al., 2018; Moral-García et al., 2025; She et al., 2022; Wang & Zhou, 2023). Los estereotipos de poder, dominación o exclusión social presentes en algunos videojuegos contribuyen a que cada grupo reproduzca formas específicas de agresión (López-Fernández et al., 2021; Rial-Boubeta et al., 2024). No obstante, pocos estudios profundizan en estas brechas de género, lo que limita la comprensión de cómo estos procesos se trasladan al contexto escolar

(Commodari et al., 2024; Coyne et al., 2021). Estos vacíos metodológicos impiden determinar si las diferencias observadas se deben al contenido del juego, a patrones socioculturales previos o a la combinación de ambos, lo que subraya la necesidad de investigaciones que integren análisis interseccionales.

En términos metodológicos, la predominancia de diseños transversales y correlacionales limita la interpretación causal, pues no permiten determinar la dirección temporal de los efectos ni la interacción entre variables a largo plazo. El uso de instrumentos autoinformados introduce además sesgos de deshabilitación social, especialmente en temáticas como acoso y ciberbullying (Uçur & Dönmez, 2023). De ahí que la literatura recomiende fortalecer los diseños longitudinales, experimentales y de métodos mixtos para evaluar cómo se construyen y mantienen las conductas agresivas en el tiempo, y para controlar con mayor precisión los factores contextuales. Asimismo, la falta de medidas objetivas del tiempo de juego y de la exposición real a contenido violento genera incertidumbre respecto a la validez de los niveles de riesgo reportados, lo que constituye una limitación recurrente en los estudios analizados.

En conjunto, la evidencia muestra que los videojuegos violentos deben concebirse como un factor de riesgo modulable y dependiente del contexto, más que como un determinante directo. Su impacto se configura a partir de la interacción entre variables psicológicas como la desensibilización, la impulsividad o la activación de esquemas cognitivos agresivos, y variables sociales como la cohesión familiar, la supervisión parental, la exposición a pares agresivos o la presencia de normas escolares permisivas (Rial-Boubeta et al., 2024; Wang & Zhou, 2023). Comprender esta interacción es fundamental para desarrollar estrategias de prevención que incluyan alfabetización mediática, regulación emocional y reflexión

ética sobre los contenidos digitales. A nivel crítico, este enfoque también pone en evidencia que las intervenciones deben dirigirse menos al contenido en sí mismo y más a las condiciones que permiten que dicho contenido genere efectos, lo cual desplaza la atención hacia políticas escolares y familiares de acompañamiento digital.

En síntesis, la evidencia disponible indica que los videojuegos violentos no constituyen una causa directa de la violencia escolar, pero sí pueden amplificar comportamientos agresivos cuando convergen vulnerabilidades personales, dinámicas familiares disfuncionales y entornos sociales que refuerzan conductas hostiles. Esta perspectiva compleja permite identificar puntos de intervención más precisos, como el fortalecimiento de la empatía, la autorregulación y la convivencia pacífica, así como la implementación de políticas que promuevan un uso crítico y supervisado de los contenidos interactivos. Desde una mirada crítica, estos hallazgos subrayan que las respuestas institucionales deben ir más allá de restringir los videojuegos y centrarse en desarrollar entornos protectores que limiten la posibilidad de que los esquemas agresivos activados en el juego se trasladen a la vida escolar.

#### **IV. CONCLUSIONES**

En relación con el objetivo general, los hallazgos permiten concluir que existe una asociación significativa entre el consumo de videojuegos con contenido violento y diversas manifestaciones de violencia escolar en la población infanto-adolescente. Esta relación no puede entenderse como causal ni lineal, sino como el resultado de la interacción entre factores individuales, familiares, sociales y contextuales. La exposición frecuente a contenidos violentos en los videojuegos parece actuar como un agente de socialización que, en determinados contextos, contribuye a la normalización de la agresión, especialmente cuando se combina con baja supervisión parental, pares agresivos y escasa regulación emocional. Sin embargo, existe una variación en función del tiempo de exposición, la edad, el género y las características del entorno escolar y familiar.

Respecto al primer objetivo específico, se identificó que un número considerable de estudios coincide en que el tiempo de exposición a videojuegos violentos se asocia positivamente con mayores niveles de agresividad, conductas disruptivas y baja empatía. No obstante, la magnitud de esta relación difiere según los métodos y poblaciones analizadas. Se concluye que el consumo prolongado no es, por sí mismo, un predictor directo de violencia escolar, sino un factor de riesgo que amplifica tendencias agresivas en combinación con otras variables personales y sociales. La evidencia sugiere que los efectos son más marcados en adolescentes varones, con menor control parental y mayor implicación en grupos de pares con actitudes violentas. Las limitaciones metodológicas, principalmente los diseños transversales, restringen la posibilidad de establecer causalidad, aunque sí permiten evidenciar asociaciones consistentes.

En relación con el segundo objetivo específico, los resultados muestran que las conductas violentas más asociadas al consumo de videojuegos violentos fueron el acoso escolar y el ciberbullying, seguidos de la violencia verbal y relacional. Se evidencian diferencias según el tipo de violencia y el género: la violencia física aparece con mayor frecuencia en varones, mientras que las formas relacionales y verbales son más comunes en mujeres. Estas diferencias se explican por los patrones de socialización y los modelos de masculinidad y feminidad promovidos culturalmente. También se observa que los videojuegos violentos no solo median en la perpetración de violencia, sino también en la percepción y justificación de la misma, contribuyendo a la banalización de la agresión en contextos escolares y digitales. No obstante, algunos estudios señalan que la relación es débil o mediada por variables emocionales, lo que refleja la complejidad del fenómeno.

En cuanto al tercer objetivo específico, se concluye que los principales procesos psicológicos asociados a la exposición reiterada a videojuegos violentos son la desensibilización ante la violencia, el desapego moral, la impulsividad y la disminución de la empatía. Estos mecanismos operan como mediadores que facilitan la adopción de conductas agresivas o la falta de inhibición ante ellas. La desensibilización aparece como el factor más consistente, seguida del desapego moral, que reduce la culpa y justifica la violencia como un medio aceptable para resolver conflictos. La impulsividad y la baja autorregulación emocional intensifican esta tendencia, especialmente en contextos donde existe refuerzo social o virtual de la agresión. Sin embargo, se reconoce que estas variables pueden verse atenuadas por factores protectores como la inteligencia emocional, el acompañamiento familiar y la educación en valores.

Finalmente, en conjunto, los estudios revisados permiten afirmar que la relación entre videojuegos violentos y violencia escolar es multifactorial y dependiente del contexto. No puede atribuirse exclusivamente al contenido del videojuego, sino al modo en que este es integrado en la vida del adolescente, sus relaciones interpersonales y su entorno social. Las limitaciones metodológicas recurrentes, como los diseños no longitudinales y la escasa representación cultural diversa, limitan la generalización de los resultados. No obstante, la evidencia acumulada sugiere la necesidad de promover una alfabetización mediática crítica, una supervisión activa del consumo digital y programas preventivos en las escuelas orientados a fortalecer la empatía, la autorregulación y la resolución pacífica de conflictos.

## V. RECOMENDACIONES

A partir de los hallazgos obtenidos, se propone fortalecer las acciones preventivas, educativas y de investigación en torno al vínculo entre el consumo de videojuegos violentos y las manifestaciones de violencia escolar en la población infanto-adolescente. En el ámbito educativo, resulta prioritario implementar programas escolares de alfabetización mediática y emocional que promuevan una lectura crítica de los contenidos digitales y el desarrollo de la empatía, la autorregulación y la resolución pacífica de conflictos. Estas acciones permitirían contrarrestar los efectos de desensibilización y agresión observados en estudiantes con mayor exposición a este tipo de videojuegos.

Asimismo, se recomienda diseñar intervenciones diferenciadas por género y tipo de violencia, reconociendo que los varones tienden a manifestar comportamientos de agresión física, mientras que las mujeres presentan mayor implicancia en la violencia relacional o social. Dichas estrategias deberían incorporar el componente de ciberconvivencia, considerando la creciente conexión entre videojuegos online y conductas de acoso digital.

El acompañamiento familiar constituye otro eje fundamental. Se sugiere promover espacios de orientación para padres y madres que fortalezcan la supervisión del tiempo y contenido de juego, fomenten el diálogo sobre las experiencias virtuales y orienten hacia un uso equilibrado de las tecnologías. A nivel comunitario, pueden impulsarse campañas de sensibilización sobre el impacto del contenido violento en el desarrollo emocional y social de los adolescentes.

En el ámbito investigativo, es necesario avanzar hacia estudios longitudinales y con inclusión de variables mediadoras, que permitan comprender con mayor

precisión los mecanismos psicológicos y contextuales implicados en la relación entre videojuegos y violencia escolar. Igualmente, se recomienda diversificar las muestras hacia contextos socioculturales poco representados, a fin de obtener una visión más amplia y comparativa del fenómeno.

Por último, se plantea el desarrollo de políticas públicas y escolares orientadas al consumo digital responsable, que incluyan la regulación efectiva del acceso a contenidos violentos, la formación docente en ciudadanía digital y la evaluación continua del impacto de los videojuegos en la convivencia escolar. De este modo, se contribuirá a un abordaje integral y sostenido que promueva el uso saludable de los entornos interactivos y una cultura de paz en las instituciones educativas.

## VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aleissa, M. A., Alenezi, S., Saleheen, H. N., Bin Talib, S. R., Khan, A. H., Altassan, S. A., & Alyahya, A. S. (2022). Asociación entre el tipo de videojuego y las conductas agresivas en jóvenes saudíes: Un estudio piloto. *Behavioral Sciences, 12*(8), 289. <https://doi.org/10.3390/bs12080289>
- AlHazzaa, S. A., Alwohaibi, R. N., AlMusaiet, L. I., Alshrefy, A. J., Almaimoni, R. A., & Menezes, R. G. (2023). Video games and violence among children and adolescents in the Arab world: A systematic review. *Acta Biomedica Atenei Parmensis, 94*(2), e2023060. <https://doi.org/10.23750/abm.v94i2.14019>
- Amoroso, A. N., Hamjan, B., Lizondra, J. L., & Tomakin, E. M. (2024). Violent video games on aggression and self-control of student gamers. *KnE Social Sciences, 9*(30), 296–335. <https://doi.org/10.18502/kss.v9i30.17527>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science, 12*(5), 353–359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology, 78*(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>

- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2017). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. Oxford University Press.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Baumeister, R. F., & Leary, M. R. (1997). Writing narrative literature reviews. *Review of General Psychology*, *1*(3), 311–320.  
<https://doi.org/10.1037/1089-2680.1.3.311>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, *3*(2), 77–101.  
<https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Bushman, B. J., Gabbadini, A., Greitemeyer, T., & Krahé, B. (2025). Violent video games and aggression. En D. A. Christakis & L. Hale (Eds.), *Handbook of children and screens: Digital media, development, and well-being from birth through adolescence* (pp. 581–587). Springer.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-031-69362-5\\_79](https://doi.org/10.1007/978-3-031-69362-5_79)
- Chacón-Cuberos, R., Espejo-Garcés, T., Martínez-Martínez, A., Zurita-Ortega, F., Castro-Sánchez, M., & Ruiz-Rico, G. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista Complutense de Educación*, *29*(2), 553–568. <https://doi.org/10.5209/RCED.54455>
- CITI Program. (2022). *Responsible conduct of research*.  
<https://www.citiprogram.org/>

- Commodari, E., Consiglio, A., Cannata, M., & La Rosa, V. L. (2024). Violent video gaming among French adolescents: Impact on mental health by gender. *L'Encéphale*, *51*(2), 119–126. <https://doi.org/10.1016/j.encep.2024.02.001>
- Coyne, S. M., Stockdale, L. A., & Warburton, W. A. (2021). Growing up with Grand Theft Auto: A 10-year study of longitudinal growth of violent video game play in adolescence and early adulthood. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *24*(7), 443–449. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0049>
- Entertainment Software Association. (2023). *Essential facts about the computer and video game industry*. <https://www.theesa.com/industry-reports/essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/>
- Estrada Araoz, E. G., Mamani Roque, M., Gallegos Ramos, N. A., & Mamani Uchasara, H. J. (2021). Adicción a internet y agresividad en estudiantes peruanos de educación secundaria. *Apuntes Universitarios*, *11*(1), 140–157. <https://doi.org/10.17162/au.v11i1.560>
- Ferguson, C. J. (2015). Do Angry Birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance. *Perspectives on Psychological Science*, *10*(5), 646–666. <https://doi.org/10.1177/1745691615592234>
- Gentile, D. A., Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2017). Violent video game effects on children and adolescents: The science of the impact of violent video

games on youth. *American Psychologist*, 72(2), 96–105.  
<https://doi.org/10.1037/amp0000089>

Gentile, D. A., Coyne, S. M., & Walsh, D. A. (2011). Media violence, physical aggression, and relational aggression in school-age children: A short-term longitudinal study. *Aggressive Behavior*, 37(2), 193–206.  
<https://doi.org/10.1002/ab.20380>

Grant, M. J., & Booth, A. (2009). A typology of reviews: An analysis of 14 review types and associated methodologies. *Health Information & Libraries Journal*, 26(2), 91–108. <https://doi.org/10.1111/j.1471-1842.2009.00848.x>

Hasan, Y. (2017). The relationship between violent video games exposure and school behavior problems in Qatari schools. *American Journal of Applied Psychology*, 5(2), 63–67. <https://doi.org/10.12691/ajap-5-2-5>

Huesmann, L. R. (1986). *Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer*. *Journal of Social Issues*, 42(3), 125–139. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1986.tb00246.x>

Huesmann, L. R. (2017). The impact of electronic media violence: Scientific theory and research. *Journal of Adolescent Health*, 41(6), S6–S13.  
<https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2007.08.020>

Huesmann, L. R., & Bushman, B. J. (2018). The impact of electronic media violence: Scientific theory and research. *Proceedings of the National*

*Academy of Sciences*, 115(40), 9882–9888.  
<https://doi.org/10.1073/pnas.1611617114>

International Committee of Medical Journal Editors. (2023). *Recommendations for the conduct, reporting, editing, and publication of scholarly work in medical journals (Updated May 2023)*.  
<https://www.icmje.org/recommendations/>

Lacko, D., Macháčková, H., & Šmahel, D. (2024). Does violence in video games impact aggression and empathy? *Computers in Human Behavior*, 159, 108341. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108341>

Lei, X., Nie, Q., Chen, C., & Teng, Z. (2023). Violent video game exposure and bullying perpetration among Chinese adolescents: The moderating role of belief in a just world. *Aggressive Behavior*, 49(6), 701–709.  
<https://doi.org/10.1002/ab.22093>

Lérida-Ayala, V., Martínez, A., Espejo, T., & Zurita Ortega, F. (2023). Internet and video games: Causes of behavioral disorders in children and teenagers. *Children*, 10(1), 86. <https://doi.org/10.3390/children10010086>

López-Fernández, F. J., et al. (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), 1–8. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0030>

Moral-García, J. E., Rusillo-Magdaleno, A., Patiño-Villada, F. A., & Martínez-López, E. J. (2025). Bullying and cyberbullying are associated with

inappropriate use of the internet, cell phones, and video games in children and adolescents. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 15(5), 82. <https://doi.org/10.3390/ejihpe15050082>

Moro, Á., Ruiz Narezo, M., & Fonseca, J. (2022). Use of social networks, video games and violent behaviour in adolescence among secondary school students in the Basque Country. *BMC Psychology*, 10, 241. <https://doi.org/10.1186/s40359-022-00947-w>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2017). *School violence and bullying: Global status report*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246970>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2019). *La violencia y el acoso escolares son un problema mundial, según un nuevo informe de la UNESCO*. <https://www.unesco.org/es/articles/la-violencia-y-el-acoso-escolares-son-un-problema-mundial-segun-un-nuevo-informe-de-la-unesco>

Organización Mundial de la Salud. (2021). *Proporción de adolescentes que experimentaron acoso escolar durante los últimos 12 meses*. <https://platform.who.int/data/maternal-newborn-child-adolescent-ageing/indicator-toolkit/adolescent-health-indicators/item/proportion-of-adolescents-who-experienced-bullying-during-the-past-12-months>

Prescott, A. T., Sargent, J. D., & Hull, J. G. (2018). Metaanálisis longitudinal de la relación entre videojuegos violentos y agresión física en adolescentes.

*Proceedings of the National Academy of Sciences*, 115(40), 9882–9888.  
<https://doi.org/10.1073/pnas.1611617114>

Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: Evidence from a registered report. *Royal Society Open Science*, 6(2), 171474.  
<https://doi.org/10.1098/rsos.171474>

Quandt, T., Breuer, J., Vogelgesang, J., & Festl, R. (2015). Violent video games and physical aggression: Evidence for a selection effect among adolescents. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(3), 185–196.  
<https://doi.org/10.1037/ppm0000035>

Resnik, D. B. (2020). *The ethics of research with human subjects: Protecting people, advancing science, promoting trust*. Springer.

Rial-Boubeta, A., Theotonio, Á., Neira-de Paz, A., Braña-Tobío, T., & Varela-Mallou, J. (2024). Relationship between the consumption of PEGI18 video games with explicit violence, bullying, and cyberbullying. *Psychology, Society & Education*, 16(1), 10–19.  
<https://doi.org/10.21071/pse.v16i1.16718>

Saravia, C. (2023). *Informe sobre la violencia escolar en Perú*. Ministerio de Educación del Perú. <https://www.minedu.gob.pe>

Shao, R., & Wang, Y. (2019). The relationship between violent video games and adolescent aggression: An analysis of the moderated mediation effect.

*Frontiers in Psychology*, 10, 384.  
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00384>

She, Y., et al. (2022). The association between violent video game exposure and sub-types of school bullying in Chinese adolescents. *Frontiers in Psychiatry*, 13, 1026625. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1026625>

Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, 12, 271–283. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2018.10.003>

Uçur, Ö., & Dönmez, Y. E. (2023). Effects of violent video games on reactive–proactive aggression and cyberbullying. *Current Psychology*, 42(4), 2609–2618. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-04045-3>

Verheijen, G. P., et al. (2021). A longitudinal social network perspective on adolescents' exposure to violent video games and aggression. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 1–8. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0776>

Wang, L., & Zhou, J. (2023). Violent video game exposure and cyberbullying in early adolescents: A latent moderated mediation model. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 26(6), 372–378. <https://doi.org/10.1089/cyber.2022.0335>

Wei, M., Liu, Y., & Chen, S. (2022). Violent video game exposure and problem behaviors among children and adolescents: The mediating role of deviant

peer affiliation for gender and grade differences. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(22), 15400. <https://doi.org/10.3390/ijerph192215400>

Zhai, Z. W., Hoff, R. A., Howell, J. C., Wampler, J., Krishnan-Sarin, S., & Potenza, M. N. (2020). Differences in associations between problematic video-gaming, video-gaming duration, and weapon-related and physically violent behaviors in adolescents. *Journal of Psychiatric Research*, 121, 47–55. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2019.11.005>