



Relación entre el consumo de videojuegos PEGI18 con violencia explícita, *bullying* y *cyberbullying*

Antonio Rial-Boubeta, Álvaro Theotonio*, Alejandro Neira-de Paz,
Teresa Braña-Tobío y Jesús Varela-Mallou

Universidade de Santiago de Compostela, Santiago de Compostela (España)

PALABRAS CLAVE

PEGI
Bullying
Cyberbullying
Violencia
Videojuegos
Adolescentes

RESUMEN

El acoso escolar conforma una de las experiencias victimizantes más comunes en la infancia y la adolescencia. La literatura científica ha evidenciado que la exposición a contenidos violentos se asocia a una mayor predisposición a la hora de perpetrar y/o ser víctima de acoso o de ciberacoso. En este sentido, diferentes estudios han destacado la importancia que el consumo de determinado tipo de videojuegos puede tener a este nivel. El presente trabajo tuvo como objetivo analizar la relación entre el consumo de videojuegos PEGI18 con contenidos de violencia explícita y las tasas de *bullying* y *cyberbullying*. Se llevó a cabo un estudio de carácter exploratorio, accediendo a una muestra total de 2,083 estudiantes de primaria y secundaria con edades comprendidas entre los 10 y los 17 años. Se empleó un cuestionario autoadministrado que incluía el *European Bullying Intervention Project Questionnaire* y el *European Cyberbullying Intervention Project Questionnaire*, junto a ítems relativos al consumo de videojuegos. Los resultados permiten constatar la existencia de una relación estadísticamente significativa entre el consumo de videojuegos violentos, el *bullying* y el *cyberbullying*, especialmente a edades tempranas. Los hallazgos remarcan la necesidad de una regulación más eficaz, que asegure un ajuste entre los videojuegos consumidos y la edad del usuario.

Relationship between the consumption of PEGI18 video games with explicit violence, *bullying*, and *cyberbullying*

KEYWORDS

PEGI
Bullying
Cyberbullying
Violence
Video games
Adolescents

ABSTRACT

Bullying is one of the most common victimizing experiences in childhood and adolescence, with important emotional correlates. The scientific literature has shown that exposure to violent content is associated with a greater predisposition to perpetrate and/or be a victim of bullying or cyberbullying. Different studies have highlighted the importance that the consumption of certain types of video games (with explicit violent content) can have at this level. The present study aimed to analyze the relationship between the consumption of violent video games (labeled as PEGI18) and the rates of bullying and cyberbullying. An exploratory study was carried out, accessing 15 educational centers and a total sample of 2,083 primary and secondary school students (10-17 years old). A self-administered questionnaire was used which included the *European Bullying Intervention Project Questionnaire* and the *European Cyberbullying Intervention Project Questionnaire*, along with items related to video games use. The results show the existence of a statistically significant relationship between the consumption of violent video games, bullying, and cyberbullying, especially at early ages. These findings highlight the need for a more effective regulation, which ensures an adjustment between the video games consumed and the age of the user.

* Autor de correspondencia: Álvaro Theotonio. Departamento de Psicología Social, Básica y Metodología, Facultad de Psicología, Universidad de Santiago de Compostela, Calle Xosé María Suárez Núñez s/n, 15782, Santiago de Compostela, España. alvaro.fernandez.theotonio@rai.usc.es

Cómo citar: Rial-Boubeta, A., Theotonio, Á., Neira-de Paz, A., Braña-Tobío, T., y Varela-Mallou, J. (2024). Relación entre el consumo de videojuegos PEGI18 con violencia explícita, *bullying* y *cyberbullying*. *Psychology, Society & Education*, 16(1), 10-19. <https://doi.org/10.21071/psye.v16i1.16718>

Recibido: 27 de noviembre de 2023. Primera revisión: 8 de marzo de 2024. Aceptado: 19 de marzo de 2024.

Psychology, Society & Education se publica bajo Licencia Creative Commons ([CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)).

ISSN 1989-709X | © 2024. Psy, Soc & Educ.



El *bullying* escolar conforma una de las experiencias victimizantes más prevalentes en tanto la infancia como la adolescencia a nivel mundial, llegando a ser considerado como un problema de salud pública global (Moore et al., 2017; UNESCO, 2019). Según el estudio llevado a cabo por UNICEF-España, con una muestra de 50,000 estudiantes de Enseñanza Secundaria Obligatoria, la tasa de victimización por *bullying* en nuestro país se situaría en el 33.6% y en el 22.5% la de *cyberbullying* (Andrade et al., 2021). Estas cifras son congruentes con los datos proporcionados por la propia UNESCO (2019), señalando que uno de cada tres adolescentes a nivel mundial podría sufrir alguna modalidad de *bullying* escolar. Si bien no existe una única definición de *bullying*, una de las más aceptadas es la propuesta por Olweus (1993), quien lo define como una forma repetida y deliberada de agresión perpetrada por una o varias personas hacia otra que posee una capacidad reducida de defenderse. El mismo autor, con el objetivo de identificar conductas constitutivas de un patrón de *bullying*, propuso en 2012 la utilización de tres criterios fundamentales: (1) la conducta corresponde a un comportamiento negativo (agresivo) e intencionalmente dañino, (2) la conducta ha sido repetida en el tiempo, (3) se produce en un contexto de relaciones interpersonales caracterizadas por un desequilibrio de poder a favor del perpetrador frente a la víctima (Olweus, 2012). Aunque tradicionalmente esta conducta ha sido circunscrita al contexto escolar, desde el auge masivo de las Tecnologías de la Relación, Información y la Comunicación (TRIC) (Gabelas y Lazo, 2020), esta dinámica se ha generalizado a otros contextos, como el comunitario, el familiar o incluso a espacios virtuales como las redes sociales. Si bien las TRIC ofrecen potencialidades y beneficios a diferentes niveles, es sabido también que entraña ciertos riesgos que pueden afectar al bienestar emocional y a la convivencia entre iguales (Martínez-Ferrer et al., 2018), constituyendo un contexto especialmente propicio para el desarrollo de nuevas dinámicas de acoso, como puede ser el propio el fenómeno del *cyberbullying*.

El *cyberbullying* puede ser definido como un comportamiento realizado a través de medios digitales por parte de un individuo o grupo, que repetidamente comunican mensajes hostiles con la intención de causar daño o malestar a terceros (Tokunaga 2010). A este respecto, si bien se han planteado tradicionalmente ciertas similitudes entre el *bullying* escolar y el *cyberbullying*, y en ocasiones se desarrollan de manera concurrente (Pichel et al., 2022), una de las características diferenciales más relevantes de este último es la posibilidad de producirse a través de medios tecnológicos. Por ello, mientras que el *bullying* cesa cuando la víctima abandona el centro educativo, las víctimas de *cyberbullying* no disponen de un lugar seguro, extendiéndose más allá del contexto escolar, hasta sus propios hogares (Álvarez-García et al., 2015; Tokunaga, 2010). Ello proporciona al agresor un mayor control sobre la víctima, ya que las conductas de acoso cesan únicamente cuando el agresor lo decide (Estévez et al., 2020). Por otra parte, mientras que el *bullying* tiene lugar en un momento y contexto determinado, el *cyberbullying* puede extenderse de forma indefinida, pudiendo incluso afectar a múltiples personas simultáneamente (Vaillancourt et al., 2017). En la literatura se han destacado diferentes consecuencias asociadas en ambos casos, haciendo

énfasis, sobre todo, en su impacto en la salud mental en general y, en particular, en las conductas autolíticas (acciones realizadas por una persona con el objetivo de dañarse a sí misma, sin que constituyan un intento de suicidio explícito), en la ideación o en la propia conducta suicida (Hinduja y Patchin, 2019; Li et al., 2022).

Por otra parte, se ha observado que algunas conductas producidas en el contexto de las TRIC están asociadas a una mayor predisposición a perpetrar y/o ser víctima de *bullying* y *cyberbullying*. Recientes estudios han constatado que el uso problemático de internet constituye un factor de riesgo para la victimización (Çevic et al., 2021), al igual que un uso frecuente, intensivo y sin supervisión de las propias redes sociales, que incrementaría tanto el riesgo de victimización como de perpetración (Bauerová y Kopřivová, 2023; Feijóo et al., 2021a; Kaloeti et al., 2021). Otros trabajos aluden de manera específica al posible efecto derivado del consumo regular de contenidos violentos y la desensibilización que puede provocar, en lo que a conductas contrarias a la convivencia se refiere (Bae, 2021; Zhou et al., 2023). Por ello, en los últimos años ha surgido en la comunidad científica una creciente preocupación por las posibles implicaciones asociadas a uno de los vectores de acceso a este tipo de contenidos: los videojuegos.

La industria del videojuego constituye un sector de negocio de gran expansión, llegando a facturar en España en el año 2022 más de 2,012 millones de euros, más del doble que el cine, el teatro y la música grabada juntos (Asociación Española de Videojuegos, 2023). El uso de videojuegos se ha consolidado como la principal fuente de ocio y entretenimiento en la infancia y la adolescencia (Andrade et al., 2021; King y Potenza, 2019), siendo la franja de edad comprendida entre los 11 y 14 años, seguido de los 6 a los 11, la que concentra un mayor porcentaje de consumidores en España (84% y 79% de jugadores, respectivamente) (Asociación Española de Videojuegos, 2023).

Atendiendo al consumo de videojuegos, existe cierta controversia con relación a las implicaciones que el consumo de títulos con violencia explícita puede tener. Pese a que algunos autores apuntan a una relación no significativa entre el consumo de videojuegos violentos y la manifestación de conductas violentas (Drummond et al., 2020; Ferguson et al., 2020), otra parte de la literatura sí refiere efectos significativos del consumo de videojuegos violentos en la conducta (Mathur y Vanderweele, 2019; Olejarnic y Romano, 2023; Prescott et al., 2018; Uçur y Dönmez, 2022). En particular, algunos trabajos han observado que los niños que juegan habitualmente a videojuegos con alto contenido violento son más proclives a interiorizar valores contrarios a la convivencia (López-Gómez et al., 2022) y a perpetrar tanto conductas de *bullying* como de *cyberbullying* (Teng et al., 2022). Para abordar esta cuestión y bajo una perspectiva preventiva, se viene desarrollando la Pan European Game Information (PEGI), una iniciativa europea cuyo objetivo principal es dotar a los consumidores, y en especial a los progenitores, de una referencia que permita elegir los videojuegos más apropiados según la edad del usuario, permitiendo limitar la exposición de los consumidores a contenidos inadecuados (PEGI, 2015).

El sistema PEGI está compuesto, por una parte, por etiquetas relativas a la edad mínima recomendada del jugador (3, 7,

12, 16 y 18 años) y, por otra, por iconos descriptores de contenido presente en el propio juego (e.g., violencia, lenguaje soez, miedo...) (PEGI, 2017). La interacción entre ambas categorías resulta de especial interés, pues los descriptores de contenido adquieren una u otra naturaleza en función de la categoría de edad en la que se contengan. Por ejemplo, el descriptor de contenido “violencia” incluido en un videojuego etiquetado como PEGI 7 (edad mínima recomendada de 7 años), indica presencia de cierta violencia, no realista o no detallada. No obstante, el mismo descriptor de violencia en un videojuego etiquetado como PEGI 18 hace referencia, en este caso, a manifestaciones explícitas de violencia, de carácter realista y brutal (PEGI, 2017). Sin embargo, a pesar de la existencia de dicho “etiquetado”, informes recientes advierten de que en España casi la mitad de los adolescentes que juegan habitualmente a videojuegos lo hace con videojuegos PEGI18 (Andrade et al., 2021).

En respuesta al interés generado por el consumo de videojuegos y a la controversia suscitada por el impacto que determinados contenidos pueden generar en la infancia y la adolescencia, el presente estudio se plantea con el objetivo general de analizar la relación entre el consumo de videojuegos PEGI18 (con violencia explícita), el *bullying* y el *cyberbullying*. De forma más concreta se plantean dos objetivos específicos: (1) analizar la relación entre el consumo de videojuegos clasificados como PEGI18 (con contenidos de violencia explícita) y la victimización o agresión por *bullying* y *cyberbullying*, y (2) estudiar el posible papel modulador de la variable edad en dicha relación. Por último, dos son las hipótesis subyacentes que se pretende poner a prueba: por una parte (H1), la existencia de una relación estadísticamente significativa entre el consumo de videojuegos PEGI18, el *bullying* y el *cyberbullying* (tanto en victimización como en agresión) y, por otra parte (H2), la mayor magnitud de dicha relación a edades tempranas.

Método

Participantes

Para dar cuenta de los objetivos planteados, se utilizó una metodología selectiva. Mediante un muestreo intencionado fue posible acceder a 15 centros educativos de primaria y secundaria de la comunidad autónoma de Galicia, 13 de ellos de titularidad pública y dos de ellos concertada. Tras la depuración del archivo de datos, la muestra final para el análisis estuvo conformada por un total de 2,083 menores, con edades comprendidas entre 10 y 17 años ($M = 13.42$; $DT = 2.11$). El 50.4% se identificó con el género femenino.

Procedimiento

De manera previa a la recogida de datos, se solicitó la colaboración de los centros educativos y el consentimiento informado de los progenitores o tutores legales. Los datos fueron recogidos entre septiembre 2021 y junio 2022 a través de un cuestionario autoadministrado en las aulas de los propios centros por miembros del equipo de investigación. Se informó a los

participantes del objetivo del estudio y se remarcó el carácter voluntario de su participación, asegurando además el carácter anónimo y confidencial de sus respuestas. El tiempo aproximado de cumplimentación del cuestionario fue de 20 minutos.

Instrumentos

El cuestionario utilizado constaba de tres bloques. El primero hacía referencia a variables sociodemográficas, como género, curso y edad de los participantes.

En segundo lugar, se incluyó un bloque relativo al *bullying* y el *cyberbullying*. En el primer caso se empleó la versión española del *European Bullying Intervention Project Questionnaire* (EBIPQ) (Ortega-Ruiz et al., 2016), que consta de 14 ítems dispuestos en dos subescalas de siete ítems cada una, una relativa a la victimización y otra a la perpetración de conductas constituyentes de acoso escolar. Ambas subescalas presentaron una óptima consistencia interna (con valores α de Cronbach de .82 y .79, respectivamente). En el caso del *cyberbullying* se utilizó la versión española del *European Cyberbullying Intervention Project Questionnaire* (ECIPQ) (Ortega-Ruiz et al., 2016), que consta de 22 ítems dispuestos también en dos subescalas, una de victimización y otra de perpetración. El α de Cronbach obtenido para las subescalas fue de .83 y .80, respectivamente. Tanto en el caso del *EBIPQ* como del *ECIPQ*, los ítems tienen un formato de respuesta tipo Likert, referido a la frecuencia con la que tienen lugar diferentes conductas, con 5 alternativas: 1 = *No*; 2 = *Sí, una o dos veces*; 3 = *Sí, una o dos veces al mes*; 4 = *Sí, una vez a la semana*; 5 = *Sí, varias veces a la semana*.

Por último, en el tercer bloque se exploraron los hábitos de consumo de videojuegos, evaluando cuestiones como la frecuencia e intensidad o el tipo de videojuegos consumidos. La frecuencia de juego se evaluó a través de un ítem tipo Likert con cinco alternativas de respuesta: “*Con qué frecuencia sueles jugar a videojuegos?*” 1 = *Nunca*, 2 = *Casi nunca*, 3 = *Alguna vez al mes*, 4 = *Alguna vez a la semana* y 5 = *Todos o casi todos los días*. La intensidad de juego fue recogida a través del ítem: “*Por lo general, ¿cuántas horas sueles pasar semanalmente jugando a videojuegos?*”, registrando de forma directa el valor numérico en cuestión. Finalmente, se elaboró una lista con los 25 videojuegos más vendidos, de acuerdo con los datos publicados por la Asociación Española de Videojuegos (2023) y que cada participante debía marcar a tenor de sus hábitos de juego. Estos fueron posteriormente catalogados como PEGI18 o no, atendiendo a los criterios de la Pan European Game Information (PEGI, 2015). Dicho listado se recoge en la Tabla 1. Una parte importante de los títulos que se recogen podrían englobarse bajo los géneros *Battle Royale* (Fortnite, PlayerUnknown's Battlegrounds o Apex Legends), *MOBA* (League of Legends o Dota 2) y *Shooter* (Counter-Strike o Call of Duty).

Ánalisis de datos

Los datos fueron analizados mediante una tabulación clásica uni y bivariada, con contrastes χ^2 para la comparación de porcentajes. Además, se calculó el coeficiente V de Cramer para

la estimación de los tamaños del efecto. Se llevaron a cabo también diferentes análisis de regresión logística binaria, ajustados tanto por género como por edad, con la intención de poder controlar estadísticamente el posible efecto de ambas variables. Los análisis fueron realizados mediante el paquete estadístico IBM SPSS Statistics v.25.

Resultados

En primer lugar, tal y como se recoge en la Tabla 2, con relación al *bullying*, el porcentaje global de víctimas, víctimas-agresoras y agresores fue de 25.2%, 14.3% y 4.4% respectivamente. Se muestran también las tasas globales de victimización (sumando víctimas puras y víctimas-agresoras) y de agresión (agresores y víctimas-agresoras), que ascienden al

39.5% y el 18.7%, respectivamente. No se han observado diferencias estadísticamente significativas por género en lo referido a las tasas de victimización global (40% vs. 38.7%), pero sí en los perfiles concretos de *bullying*, encontrando en el caso del género femenino un porcentaje significativamente mayor de “víctimas puras” ($\chi^2 = 9.57$; $p < .001$) y en el masculino de víctimas-agresoras ($\chi^2 = 9.29$; $p < .001$) y de agresores ($\chi^2 = 7.49$; $p < .05$). Una pauta relativamente similar se encuentra respecto a la edad, ya que, si bien no se observan diferencias significativas respecto a la victimización global, sí se constata una tendencia del aumento de las tasas de agresión con la edad. En cualquier caso, las diferencias observadas revelan un tamaño del efecto reducido.

En cuanto a las tasas de *cyberbullying*, se observó un 9.3% de víctimas, un 5.8% víctimas-agresoras y finalmente un 4.3%

Tabla 1

Listado de videojuegos empleado y clasificación PEGI

Videojuego	PEGI	Videojuego	PEGI
Animal Crossing	3	Clash Royale	7
Fall Guys	3	Fortnite	12
Just Dance	3	Dota 2	12
Fifa	3	World of Warcraft	12
PES	3	League of Legends	12
Rocket League	3	Valorant	16
Candy Crush	3	PlayerUnknown's Battlegrounds	16
Clash of Clans	7	Apex Legends	16
Among us	7	Counter-Strike	18
Minecraft	7	Call of Duty	18
Pokémon	7	Grand Theft Auto	18
Mario	7	Red Dead Redemption 2	18
Roblox	7		

Tabla 2

Tasas de bullying y cyberbullying (global, por género y grupo de edad)

	Global	Género			Grupo de edad				χ^2	V
		Femenino	Masculino	χ^2	V	10-12	13-14	15-17		
Bullying										
Víctimas	25.2%	28.1%	22.1%	9.57**	.07	27.2%	26%	22.1%	5.51*	.05
Víctimas-agresoras	14.3%	11.9%	16.6%	9.29*	.07	11.4%	16.7%	15.2%	8.6*	.07
Agresores	4.4%	3.2%	5.7%	7.49*	.06	1.5%	4.6%	7.3%	29.73*	.06
Victimización	39.5%	40%	38.7%	0.3	---	38.6%	42.7%	37.3%	3.82	---
Agresión	18.7%	15.1%	22.3%	17.31**	.09	12.9%	21.3%	22.5%	26.02**	.04
Cyberbullying										
Víctimas	9.3%	11.5%	7%	12.02**	.08	6.1%	11.6%	11.1%	15.23**	.09
Víctimas-agresoras	5.8%	4.2%	7.4%	9.26*	.07	2.8%	5.7%	9%	25.43**	.11
Agresores	4.3%	3.8%	4.8%	1.43	---	1.9%	5.1%	6.2%	17.49**	.09
Victimización	15.2%	15.9%	14.4%	0.79	---	8.9%	17.3%	20.1%	38.45**	.14
Agresión	10.1%	8.1%	12.3%	9.94*	.07	4.7%	10.8%	15.2%	44.40**	.15

* $p < .05$; ** $p < .001$.

de agresores, lo que se traduce en un 15.2% de victimización global y un 10.1% de agresión. De nuevo el género no implica diferencia en términos de victimización global, pero sí a nivel de perfiles concretos, con mayores tasas de víctimas puras en el género femenino ($\chi^2 = 12.01$; $p < .001$) y de víctimas agresoras en el masculino ($\chi^2 = 9.26$; $p < .051$). No se observan diferencias significativas en el caso de los agresores puros. En cuanto al grupo de edad, en este caso se han constatado diferencias significativas tanto a nivel global (victimización y agresión), como en los diferentes perfiles de *cyberbullying*, encontrando porcentajes más elevados en los grupos de mayor edad.

Por lo que se refiere al consumo de videojuegos, el 66.1% de los adolescentes que componen la muestra indican jugar a videojuegos al menos una vez al mes, mientras que el 52.8% juegan todas las semanas (Tabla 3), con un promedio de 8.64 horas semanales ($DT = 10.45$). Cabe señalar también que el 3.2%

podrían considerarse “jugadores intensivos”, ya que invierten habitualmente más de 30 horas cada semana a jugar a videojuegos. Por otra parte, el 32.1% de la muestra global refiere jugar a videojuegos PEGI18 con contenidos de violencia explícita (el 47% de los jugadores). Atendiendo al género, se han observado diferencias significativas en términos de frecuencia de juego, intensidad y de consumo de videojuegos PEGI18, encontrando tasas superiores siempre en el género masculino. Con relación al grupo de edad, a pesar de no encontrar diferencias significativas en el porcentaje de jugadores habituales, sí se encontraron tanto en el porcentaje de jugadores intensivos como en el de consumo de videojuegos PEGI18.

Tal y como se recoge en la Tabla 4, los análisis realizados constatan una asociación significativa entre el consumo de videojuegos PEGI18 y las tasas globales de *bullying* y *cyberbullying*. En el primer caso se han encontrado diferencias signifi-

Tabla 3

Descriptivos del consumo de videojuegos (frecuencia, intensidad y PEGI18)

	Global	Género			Grupo de edad					
		Femenino	Masculino	χ^2	V	10-12	13-14	15-17	χ^2	V
Jugadores habituales ¹ (%)	52.8%	24.7%	81.9%	668.16**	.57	56%	52.3%	49.9%	5.65	---
Jugadores intensivos ² (%)	3.2%	0.8%	6.6%	35.21**	.15	2.3%	5.6%	4.7%	8.95*	.07
PEGI18 (%)	47%	31.4%	55.5%	75.27**	.23	31.3%	54.6%	58.5%	87.62**	.25

Nota. ¹Juegan todas las semanas; ²Más de 30 horas semanales (Andrade et al., 2021).

* $p < .05$; ** $p < .001$.

Tabla 4

Consumo de videojuegos PEGI18 y tasas de *bullying* y *cyberbullying* (victimización y agresión)

	Global	PEGI18			χ^2	V
		No	Sí			
<i>Bullying</i>						
Victimización		39.4%	38.4%	42.4%	2.56	---
Agresión		18.7%	15.4%	28.3%	42.39**	.15
<i>Cyberbullying</i>						
Victimización		15.3%	13.3%	21.1%	17.94**	.09
Agresión		10.2%	8%	16.4%	29.41**	.12

* $p < .05$; ** $p < .001$.

Tabla 5

Niveles de victimización y agresión según el consumo de videojuegos PEGI 18 por género

	Género							
	Femenino				Masculino			
	No PEGI18	PEGI18	χ^2	V	No PEGI18	PEGI18	χ^2	V
<i>Bullying</i>								
Victimización	41.3%	57.7%	11.49**	.15	36.6%	41%	1.78	---
Agresión	15.8%	23.7%	4.46*	.1	17.3%	27.4%	12.73**	.12
<i>Cyberbullying</i>								
Victimización	15.1%	37.4%	30.77**	.25	10.6%	18.3%	10.16**	.11
Agresión	9.8%	14.8%	2.71	---	7.6%	16.2%	15.16**	.13

* $p < .05$; ** $p < .001$.

cativas sólo a nivel de agresión global ($\chi^2 = 42.39; p < .05$), pero en el segundo tanto en agresión ($\chi^2 = 29.41; p < .001$) como en victimización ($\chi^2 = 17.94; p < .001$). Estos resultados confirman parcialmente la primera hipótesis de trabajo, ya que en el caso del *bullying* las diferencias encontradas se limitan únicamente a la agresión.

Se han realizado los análisis atendiendo al género (Tabla 5) y al grupo de edad (Tabla 6). Con relación al género, se ha observado que para el género femenino las diferencias son notorias en el caso de la victimización (especialmente por *cyberbullying*), mientras que para el masculino son mayores en la agresión (tanto por *bullying* como por *cyberbullying*). En cuanto a la edad, las diferencias son significativas y más intensas en el

grupo más joven (10-12 años), tanto para la victimización como para la agresión y tanto en el *bullying* como en el *cyberbullying*. Estas diferencias se reducen con la edad, desapareciendo incluso en el grupo de 15-17 años, lo cual permite confirmar la segunda hipótesis de este trabajo.

Finalmente se llevó a cabo una regresión logística binaria, utilizando la victimización y la agresión por *bullying* y *cyberbullying* como variables criterio y el consumo de videojuegos PEGI18 como predictor, ajustando el análisis por género y edad. Para esta última se utilizaron los datos cuantitativos originales, sin agrupar. En la tabla 7 se reflejan los R^2 de Nagelkerke obtenidos para cada modelo y los coeficientes β asociados a cada variable. Como se puede observar en la Tabla 8, en todos los

Tabla 6

Niveles de victimización y agresión según el consumo de videojuegos PEGI18 por grupo de edad

	Grupo de edad											
	10-12				13-14				15-17			
	No PEGI18	PEGI18	χ^2	V	No PEGI18	PEGI18	χ^2	V	No PEGI18	PEGI18	χ^2	V
<i>Bullying</i>												
Victimización	37.5%	51.5%	9.95**	.14	41.1%	46.7%	1.35	---	40.3%	38.9%	0.1	---
Agresión	11.7%	23%	11.38**	.15	18.4%	26.6%	3.97*	.1	24.6%	28.3%	0.77	---
<i>Cyberbullying</i>												
Victimización	7.4%	17.5%	12.27**	.15	14.9%	24.4%	5.81*	.12	21.6%	24.7%	0.61	---
Agresión	3.3%	11.4%	13.82**	.16	11.12%	14.7%	1.1	---	15.8%	20.2%	1.46	---

* $p < .05$; ** $p < .001$.

Tabla 7

Ecuaciones de los modelos y R^2 de Nagelkerke

	Ecuación del modelo				R^2 de Nagelkerke
	Constante	β_1 (PEGI)	β_2 (Género)	β_3 (Edad)	
<i>Bullying</i>					
Victimización	0.46	0.4	-0.4	---	.02
Agresión	-3.12	0.49	---	0.12	.04
<i>Cyberbullying</i>					
Victimización	-3.49	0.77	-0.71	0.15	.07
Agresión	4.83	0.54	---	0.19	.05

Tabla 8

Regresión logística binaria ajustada por género y edad

	n (%)	PEGI		Género		Edad	
		OR ¹	IC ² (95%)	OR ¹	IC ² (95%)	OR ¹	IC ² (95%)
<i>Bullying</i>							
Victimización	808 (39.4)	1.49**	(1.18, 1.87)	0.67**	(0.53, 0.84)	0.95	(0.9, 1)
Agresión	383 (18.7)	1.57**	(1.19, 2.1)	1.18	(0.89, 1.58)	1.12**	(1.05, 1.2)
<i>Cyberbullying</i>							
Victimización	311 (15.3)	2.16**	(1.59, 2.93)	0.49**	(0.36, 0.66)	1.15**	(1.08, 1.24)
Agresión	207 (10.2)	1.73**	(1.21, 2.46)	0.95	(0.66, 1.36)	1.2*	(1.11, 1.31)

Nota. ¹OR = Odds ratio; ²IC = Intervalo de confianza.

* $p < .05$; ** $p < .001$.

casos el PEGI18 presenta un peso estadísticamente significativo, tanto para el *bullying* como para el *cyberbullying*. A tenor de las *Odd Ratio* (OR) obtenidas, el peso del PEGI es menor en el *bullying* (1.49 y 1.57) que en el *cyberbullying* (2.16 y 1.73). Por otra parte, con relación a la variable género, sólo se ha encontrado un peso significativo respecto a la victimización (tanto por *bullying* como por *cyberbullying*), no respecto a la agresión. El género masculino mostró menores probabilidades de victimización en ambos casos (OR = 0.67 y 0.49). Por último, la edad es un predictor significativo salvo en victimización por *bullying*, observándose que cuanto mayor es la edad, mayor tiende a ser la probabilidad de victimización y de agresión, especialmente en el caso del *cyberbullying*.

Discusión

El presente trabajo fue planteado con el objetivo fundamental de analizar la relación existente entre el consumo de videojuegos clasificados como PEGI18 (con contenidos de violencia explícita), el *bullying* y el *cyberbullying*.

A pesar de no constituir un objetivo propiamente del estudio, los datos recogidos han permitido constatar, en primer lugar, tasas de *bullying* y de *cyberbullying* (tanto de victimización como de agresión) realmente elevadas, lo que sirve para recalcar las advertencias que vienen realizando instituciones como la UNESCO (2019) o UNICEF (Andrade et al., 2021), que señalan que alrededor de uno de cada tres adolescentes en el mundo podría ser víctima de acoso escolar. En esta misma idea insisten diferentes autores, tanto en España (Pichel et al., 2022) como a nivel internacional (Jadambaa et al., 2019). Las diferencias encontradas por género y edad resultan también coherentes con la literatura (Feijóo et al., 2021a; Feijóo et al., 2021b; Walters, 2021), lo cual justifica la necesidad de adoptar definitivamente un enfoque de género en su abordaje.

Por lo que al consumo de videojuegos se refiere, se ha podido constatar que éstos constituyen uno de los principales canales de ocio de los adolescentes en la actualidad, tanto en términos de frecuencia de consumo (dos de cada tres adolescentes juegan a videojuegos al menos alguna vez al mes), como de intensidad (8.64 horas semanales por término medio). Ambos datos son similares a los ofrecidos tanto por la propia Asociación Española de Videojuegos (2023) como por Andrade et al. (2021). Se han encontrado diferencias significativas en función del género, con tasas superiores tanto en frecuencia como de intensidad en el caso del género masculino. Estos resultados de nuevo son congruentes con investigaciones previas (Andrade et al., 2021), pudiendo ser parcialmente explicados por el hecho original de que los videojuegos tradicionales estarían diseñados por y para hombres, siendo estas tasas un reflejo de la propia historia de la industria del videojuego (Kuss y Griffiths, 2012). Por otra parte, estudios recientes constatan todavía una mayor presencia de personajes masculinos que femeninos, siendo estos últimos notablemente sexualizados y adoptando generalmente roles secundarios (Leonhardt y Overå, 2021; Skowronsky et al., 2021).

Centrándonos ya en el objetivo principal de este trabajo, se ha podido evidenciar un consumo relativamente elevado

de videojuegos PEGI18 (con contenidos de violencia explícita) entre los adolescentes: el 32.1% de la muestra global refiere jugar a videojuegos PEGI18, ascendiendo este porcentaje al 47% entre los que juegan a videojuegos al menos alguna vez al mes. Los porcentajes son, de nuevo, mayores para el género masculino, lo que coincide con los datos proporcionados por Andrade et al. (2021). Ello podría deberse a que este tipo de videojuegos ofrecen a los jugadores la posibilidad de satisfacer necesidades y motivaciones relativas a roles de carácter dominante o un mayor interés por la actividad sexual, elementos que, según Denson et al. (2022), tradicionalmente se han asociado al género masculino.

Se han tratado de analizar las posibles implicaciones del consumo de videojuegos PEGI18 en la victimización y la agresión tanto por *bullying* como por *cyberbullying*. En el caso del *cyberbullying*, los resultados encontrados a nivel bivariado muestran una relación significativa tanto en lo que se refiere a la victimización como a la agresión, limitándose a esta última en el caso del *bullying*. Sin embargo, los resultados obtenidos a nivel multivariado (mediante la realización de una regresión logística) revelan que a pesar de que dicho efecto es más reducido, resulta igualmente significativo. A la luz de estos resultados sería posible afirmar que el consumo de videojuegos PEGI18 en la infancia y la adolescencia se asocia a mayores tasas de *bullying* y *cyberbullying*. Mientras que en el *bullying* las diferencias observadas son más notorias en el caso de la agresión que de la victimización, en el *cyberbullying* se han encontrado diferencias muy similares en ambos casos, pero comparativamente mayores. Dicha asociación entre el consumo de videojuegos con contenidos de violencia explícita resulta congruente con los hallazgos de trabajos previos, en los que se constata que el consumo de videojuegos violentos posee implicaciones en el comportamiento social del individuo y explícitamente en las conductas agresivas (Burkhardt y Lenhard, 2022; Greitmeyer, 2022). Esta relación podría explicarse a través del *General Affective Aggression Model*, a través del cual se establece que el consumo de videojuegos violentos podría, en cierto modo, “enseñar” y “recompensar” comportamientos agresivos hacia los pares, reforzando la creencia de que la solución agresiva posee un carácter funcional (Anderson y Dill, 2000). Esta interpretación podría subyacer a la posible normalización de la conducta agresiva en patrones de interacción normales, que se traducirían en tasas superiores de *bullying* y de *cyberbullying*.

Por último, los resultados obtenidos revelan un efecto del consumo de videojuegos PEGI18 más intenso en edades tempranas, con tamaños de efecto mayores en la franja de 10-12 años. A medida que la edad aumenta dicho efecto parece diluirse. Estos resultados son coherentes con el trabajo de Burkhardt y Lenhard (2022) llevado a cabo en el ámbito de la prevención y que insisten en una mayor vulnerabilidad en dichas etapas vitales. Por otra parte, de los resultados se desprende también la necesidad de adecuar los contenidos de los diferentes videojuegos a la edad de sus usuarios, velando por el cumplimiento de la normativa PEGI (2015).

En conclusión, este trabajo ha permitido comprobar de forma empírica que el consumo de videojuegos PEGI18 con

violencia explícita es una conducta relativamente frecuente desde la adolescencia temprana, lo que denota un incumplimiento manifiesto de las recomendaciones internacionales. Se ha constatado que el consumo de este tipo de contenidos es un factor que puede contribuir peligrosamente a la normalización de la violencia entre iguales, así como de actitudes y conductas contrarias a la convivencia. Especialmente en la adolescencia temprana, el consumo de contenidos violentos a través de videojuegos se asocia con niveles de victimización que llegan a duplicarse y de agresión que se triplican, especialmente en el caso del *cyberbullying*. Si se tiene en cuenta que, según los datos de la propia patronal del videojuego (Asociación Española de Videojuegos, 2023), la franja de edad comprendida entre los 6 y los 14 años concentra el principal segmento de consumidores de videojuegos en España, urge establecer medidas a nivel preventivo. En primer lugar, es necesario un trabajo más decidido a nivel de prevención familiar. Los progenitores deben un control más estricto en la selección de los títulos y/o formatos de videojuegos que consumen sus hijos, al tiempo que una mayor supervisión y acompañamiento en lo que a sus actividades de ocio se refiere. Con respecto al uso de internet y las redes sociales, se ha observado que una adecuada supervisión y control por parte de los progenitores constituye un factor de protección importante de cara a la prevención tanto del uso problemático como de diferentes conductas de riesgo *online* (Gómez et al., 2017; Gómez-Ortiz et al., 2018). En segundo lugar, el trabajo con los progenitores debe completarse con acciones concretas a nivel de prevención escolar, habida cuenta del potencial educativo que tradicionalmente se le ha atribuido al juego y en la actualidad al videojuego (López-Gómez et al., 2022). Por último, desde el punto de vista de la prevención ambiental, no es menos importante instar a las instituciones y a la propia industria del videojuego a ejercer un papel más activo en la promoción de un consumo responsable y, en particular, en la difusión y cumplimiento de la normativa PEGI.

En cuanto a las limitaciones de este trabajo, conviene señalar que, a pesar del tamaño de la muestra disponible ($N = 2,083$), el hecho de haber utilizado un muestreo no probabilístico hace que los resultados deban ser interpretado con cautela. Por otra parte, se trata de un estudio transversal, por lo que no pueden establecerse relaciones de causa-efecto. Únicamente el uso de un diseño longitudinal permitiría informar fehacientemente de los efectos del consumo de videojuegos PEGI18 sobre el *bullying* y el *cyberbullying*.

Declaración de responsabilidad

Conceptualización: J.V.M.

Análisis formal: A.T.

Investigación: A.N.P.

Metodología: T.B.T.

Administración del proyecto: T.B.T.

Recursos: T.B.T.

Software: A.N.P.

Supervisión: J.V.M.

Validación: J.V.M.

Visualización: A.R.B.

Escritura – borrador original: A.T.

Escritura – revisión y edición: A.R.B.

Fuentes de financiación

Esta investigación no recibió ninguna financiación específica de agencias públicas, comerciales o de otro sector.

Conflictos de intereses

Los autores(as) declaran que no hay conflictos de intereses.

Declaración de disponibilidad de datos

Los datos de la investigación no se comparten.

Referencias

Álvarez-García, D., Núñez Pérez, J. C., Dobarro González, A., y Rodríguez Pérez, C. (2015). Risk factors associated with cybervictimization in adolescence. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 15(3), 226-235. <https://doi.org/10.1016/j.ijchp.2015.03.002>

Anderson, C. A., y 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>

Andrade, B., Guadix, I., Rial, A., y Suárez, F. (2021). *Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades*. UNICEF España.

Asociación Española de Videojuegos. (2023). *Anuario de la industria del videojuego en 2022*. <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-anuario-del-videojuego/>

Bae, S.-M. (2021). The relationship between exposure to risky online content, cyber victimization, perception of cyberbullying, and cyberbullying offending in Korean adolescents. *Children and Youth Services Review*, 123, Artículo 105946. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2021.105946>

Bauerová, R., y Kopřívová, V. (2023). Avoiding cyberbullying: What is the parental role in this issue? *Acta Academica Karviniensia*, 23(2), 18-35. <https://doi.org/10.25142/aak.2023.012>

Burkhardt, J., y Lenhard, W. (2022). A meta-analysis on the longitudinal, age-dependent effects of violent video games on aggression. *Media Psychology*, 25(3), 499-512. <https://doi.org/10.1080/15213269.2021.1980729>

Çevik, Ö., ATA, R., y Çevik, M. (2021). Bullying and victimization among Turkish adolescents: The predictive role of problematic internet use, school burnout and parental monitoring. *Education and Information Technologies*, 26(3), 3203-3230. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10410-1>

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

Drummond, A., Sauer, J. D., y Ferguson, C. J. (2020). Do longitudinal studies support long-term relationships between aggressive game play and youth aggressive behaviour? A meta-analytic

examination. *Royal Society Open Science*, 7(7), Artículo 200373. <https://doi.org/10.1098/rsos.200373>

Estévez, E., Cañas, E., Estévez, J. F., y Povedano, A. (2020). Continuity and overlap of roles in victims and aggressors of bullying and cyberbullying in adolescence: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(20), Artículo 7452. <https://doi.org/10.3390/ijerph17207452>

Feijóo, S., Foody, M., O'Higgins Norman, J., Pichel, R., y Rial, A. (2021a). Cyberbullies, the cyberbullied, and problematic internet use: Some reasonable similarities. *Psicothema*, 33(2), 198-205. <https://doi.org/10.7334/psicothema2020.209>

Feijóo, S., O'Higgins-Norman, J., Foody, M., Pichel, R., Braña, T., Varela, J., y Rial, A. (2021b). Sex differences in adolescent bullying behaviours. *Psychosocial Intervention*, 30(2), 95-100. <https://doi.org/10.5093/pi2021a1>

Ferguson, C. J., Copenhaver, A., y Markey, P. (2020). Reexamining the findings of the American Psychological Association's 2015 task force on violent media: A meta-analysis. *Perspectives on Psychological Science*, 15(6), 1423-1443. <https://doi.org/10.1177/1745691620927666>

Gabelas Barroso, J.A., y Marta Lazo, C. (2020). La era TRIC: factor R-elacional y educomunicación. Ediciones Egregius. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 27(3), 1001-1002. <https://doi.org/10.5209/esmp.76745>

Gómez, P., Harris, S. K., Barreiro, C., Isorna, M., y Rial, A. (2017). Profiles of Internet use and parental involvement, and rates of online risks and problematic Internet use among Spanish adolescents. *Computers in Human Behavior*, 75, 826-833. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.027>

Gómez-Ortiz, O., Romera, E. M., Ortega-Ruiz, R., y Del Rey, R. (2018). Parenting practices as risk or preventive factors for adolescent involvement in cyberbullying: Contribution of children and parent gender. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(12), Artículo 2664. <https://doi.org/10.3390/ijerph15122664>

Greitemeyer, T. (2022). The dark and bright side of video game consumption: Effects of violent and prosocial video games. *Current Opinion in Psychology*, 46, Artículo 101326. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101326>

Hinduja, S., y Patchin, J. W. (2019). Connecting adolescent suicide to the severity of bullying and cyberbullying. *Journal of School Violence*, 18(3), 333-346. <https://doi.org/10.1080/15388220.2018.1492417>

Jadambaa, A., Thomas, H. J., Scott, J. G., Graves, N., Brain, D., y Pacella, R. (2019). Prevalence of traditional bullying and cyberbullying among children and adolescents in Australia: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 53(9), 878-888. <https://doi.org/10.1177/0004867419846393>

Kaloeti, D. V. S., Manalu, R., Kristiana, I. F., y Bidzan, M. (2021). The role of social media use in peer bullying victimization and onset of anxiety among Indonesian elementary school children. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.635725>

King, D. L., y Potenza, M. N. (2019). Not playing around: Gaming disorder in the International Classification of Diseases (ICD-11). *Journal of Adolescent Health* 64(1), 5-7. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2018.10.010>

Kuss, D. J., y Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>

Leonhardt, M., y Overå, S. (2021). Are there differences in video gaming and use of social media among boys and girls? A mixed methods approach. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(11), Artículo 11. <https://doi.org/10.3390/ijerph18116085>

Li, C., Wang, P., Martin-Moratinos, M., Bella-Fernández, M., y Blasco-Fontecilla, H. (2022). Traditional bullying and cyberbullying in the digital age and its associated mental health problems in children and adolescents: A meta-analysis. *European Child & Adolescent Psychiatry*. <https://doi.org/10.1007/s00787-022-02128-x>

López-Gómez, S., Rial-Boubeta, A., Marín-Suelves, D., y Rodríguez-Rodríguez, J. (2022). Videojuegos, salud, convivencia y adicción. ¿Qué dice la evidencia científica? *Psychology, Society & Education*, 14(1), 45-54. <https://doi.org/10.21071/psye.v14i1.14178>

Martínez-Ferrer, B., Moreno, D., y Musitu, G. (2018). Are adolescents engaged in the problematic use of social networking sites more involved in peer aggression and victimization? *Frontiers in Psychology*, 9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00801>

Mathur, M. B., y VanderWeele, T. J. (2019). Finding common ground in meta-analysis “wars” on violent video games. *Perspectives on Psychological Science*, 14(4), 705-708. <https://doi.org/10.1177/1745691619850104>

Moore, S. E., Norman, R. E., Suetani, S., Thomas, H. J., Sly, P. D., y Scott, J. G. (2017). Consequences of bullying victimization in childhood and adolescence: A systematic review and meta-analysis. *World Journal of Psychiatry*, 7(1), 60-76. <https://doi.org/10.5498/wjp.v7.i1.60>

Olejarnik, S. Z., y Romano, D. (2023). Is playing violent video games a risk factor for aggressive behaviour? Adding narcissism, self-esteem and PEGI ratings to the debate. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1155807>

Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and what we can do*. Blackwell Publishers.

Olweus, D. (2012). Cyberbullying: An overrated phenomenon? *European Journal of Developmental Psychology*, 9(5), 520-538. <https://doi.org/10.1080/17405629.2012.682358>

Ortega-Ruiz, R., Del Rey, R., y Casas, J. A. (2016). Evaluar el bullying y el cyberbullying validación española del EBIP-Q y del ECIP-Q. *Psicología Educativa*, 22(1), 71-79. <https://doi.org/10.1016/j.pse.2016.01.004>

PEGI. (2015). *PEGI Annual Report*. <http://www.pegi.info>

PEGI. (2017). ¿Qué significan las etiquetas? <https://pegi.info/es/que-significan-las-etiquetas>

Pichel, R., Feijóo, S., Isorna, M., Varela, J., y Rial, A. (2022). Analysis of the relationship between school bullying, cyberbullying, and substance use. *Children and Youth Services Review*, 134, Artículo 106369. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2022.106369>

Prescott, A. T., Sargent, J. D., y Hull, J. G. (2018). Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 115(40), 9882-9888. <https://doi.org/10.1073/pnas.1611617114>

Skowronski, M., Busching, R., y Krahé, B. (2021). The effects of sexualized video game characters and character personalization on women's self-objectification and body satisfaction. *Journal of Experimental Social Psychology*, 92, Artículo 104051. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2020.104051>

Teng, Z., Yang, C., Stomski, M., Nie, Q., y Guo, C. (2022). Violent video game exposure and bullying in early adolescence: A longitudinal study examining moderation of trait aggressiveness and moral identity. *Psychology of Violence*, 12(3), 149-159. <https://doi.org/10.1037/vio0000424>

Tokunaga, R. S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 277-287. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.11.014>

Uçur, Ö., y Dönmez, Y. E. (2022). The effects of violent video games on reactive-proactive aggression and cyberbullying. *Current Psychology*, 42, 2609-2618. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-04045-3>

UNESCO. (2019). *Más allá de los números: Poner fin a la violencia y el acoso en el ámbito escolar*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378398>

Vaillancourt, T., Faris, R., y Mishna, F. (2017). Cyberbullying in children and youth: Implications for health and clinical practice. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 62(6), 368-373. <https://doi.org/10.1177/0706743716684791>

Walters, G. D. (2021). School-age bullying victimization and perpetration: A meta-analysis of prospective studies and research. *Trauma, Violence, & Abuse*, 22(5), 1129-1139. <https://doi.org/10.1177/1524838020906513>

Zhou, H., Wei, X., Jiang, H., Tuo, A., Lu, G., Liang, H., y Xiao, N. (2023). The link between exposure to violent media, normative beliefs about aggression, self-control, and aggression: A comparison of traditional and cyberbullying. *Aggressive Behavior*, 49(2), 165-171. <https://doi.org/10.1002/ab.22057>

**Disponible en:**

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=775582296002>

[Cómo citar el artículo](#)

[Número completo](#)

[Más información del artículo](#)

[Página de la revista en redalyc.org](#)

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante

Infraestructura abierta no comercial propiedad de la academia

Antonio Rial-Boubeta, Álvaro Theotonio,
Alejandro Neira-de Paz, Teresa Braña-Tobío,
Jesús Varela-Mallou

Relationship between the consumption of PEGI18 video games with explicit violence, bullying, and cyberbullying
Relación entre el consumo de videojuegos PEGI18 con violencia explícita, bullying y cyberbullying

Psychology, Society & Education

vol. 16, núm. 1, p. 10 - 19, 2024

Universidad de Córdoba,

ISSN: 2171-2085

DOI: <https://doi.org/10.21071/psye.v16i1.16718>