



## Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas

### Video games in the adolescence: practices and polemics associated

Aida Ameneiros, María-Carmen Ricoy  
Universidad de Vigo

#### Resumen

El presente trabajo trata de analizar el uso de los videojuegos por los/as adolescentes, así como los lugares asociados a sus prácticas. Asimismo, se pretende desvelar la opinión que tiene el colectivo en relación a su posible repercusión cotidiana, fundamentalmente a nivel personal y social. El estudio se encuadra en la metodología cuantitativa. De este modo el instrumento utilizado en la recogida de datos ha sido un cuestionario elaborado *ad hoc*, a partir de los objetivos planteados. La muestra acaparó a 124 alumnos/as (62 mujeres y 62 hombres) de un colegio de educación secundaria de la provincia de Pontevedra.

*Palabras clave:* Videojuegos, adolescentes, prácticas de ocio.

#### Abstract

The present work analyzes teenagers' video games use frequency as well as the places associated to that practice and likewise reveal the opinion people have about those games' possible and daily repercussions, essentially at a personal and social level. This study uses a quantitative method based on a data collection using an *ad hoc* questionnaire built on the predefined objectives. The study sample consisted of 124 students (62 women and 62 men) from a secondary school of the province of *Pontevedra*.

*Keywords:* Video games, adolescents, leisure practices.

Los videojuegos son dispositivos digitales que constituyen actualmente, la principal forma de entretenimiento de los/as adolescentes y jóvenes (Marco y Chóliz, 2014). La utilización de estos recursos continúa incrementándose en las diferentes etapas. Además el número de niñas que juega con videojuegos se encuentra en un continuo aumento, acercándose más al porcentaje de niños que gozan de estos dispositivos (McLean y Griffiths, 2013). Los videojuegos no son solamente el refugio lúdico de niños/as, adolescentes y jóvenes, ya que son muchas las personas adultas que juegan y ocupan un relevante número de horas con estos dispositivos.

Son diversas las características y posibilidades que ofrecen los videojuegos con el fin de fomentar su uso, ya sea por sus atractivas características visuales y auditivas, y/o por la posibilidad de jugar con cientos de jugadores y jugadoras al mismo tiempo sin la necesidad de salir de la habitación. Estos dispositivos digitales consiguen cautivar la atención de todos los colectivos. En la misma línea, Carbonell (2014), así como Marín y Párraga (2014) consideran como factores de gran motivación para el juego con videojuegos, entre otros: el poder empezar a jugar donde se ha dejado la partida, la posibilidad de jugar de forma *online* y de entablar nuevas amistades, la ambición por ganar y liderar, y para evadirse de los

problemas de la vida real en un mundo ficticio al que pertenece el *avatar*.

Los videojuegos, que ya forman parte del acervo dominante de nuestra época, junto con otros mecanismos, han alterado tanto las formas como los lugares asociados con las prácticas de ocio de antaño. Strasburger, Jordan y Donnerstein (2010) sostienen que en la actualidad más de la mitad de los videojuegos incluyen contenido violento. De hecho, más del 90% están clasificados como E10+ (para mayores de 10 años), según el código PEGI (Pan European Game Information). Si analizásemos la mayoría de los videojuegos de acción y de plataforma, observaríamos como todos estos construyen un mundo dantesco. En la misma línea, Luque y Aguayo (2013) encuentran pruebas a favor de la influencia de los videojuegos agresivos en la respuesta de la conducta humana, como por ejemplo un gran aumento de ira tras jugar, sobre todo en hombres. Estos juegos digitales en diversas ocasiones están al alcance de los niños y de las niñas, que no cuentan con un nivel de pensamiento complejo. Los videojuegos posibilitan la socialización en base a unos valores que ofrecen mundos apocalípticos y terminales, donde predomina la fuerza y las armas (Díez, 2009; Sánchez Rodríguez, Alfageme y Serrano, 2010).

Los videojuegos "atrapan" a los usuarios/as, en particular en la etapa de la adolescencia en la que es necesario consolidar, con mayor solidez, la identidad personal y social. De hecho, es esencial que mejoren, entre otros aspectos, el pensamiento reflexivo y crítico con/para el uso de estos medios, pues de lo contrario, como usuarios/as jóvenes, podrían verse proyectados en los mismos personajes con los que interactúan en los videojuegos.

Las controversias que pueden derivar del uso de los videojuegos se deben, en mayor medida, a factores externos que no derivan del objeto en sí; como es el tiempo de juego o la frecuencia de utilización del mismo. Además, una personalidad con escaso control sobre impulsos primarios puede desencadenar conductas compulsivas, generando mayor o menor grado de adicción ante cualquier objeto y, por lo tanto, es una posibilidad del sujeto y no una consecuencia de su contacto con el dispositivo. Las tres formas de relacionarse con el videojuego se resumen en: el uso, el abuso y la dependencia (McLean y Griffiths, 2013). Huanca (2011) señala que cuando el consumo no es continuado, la persona es capaz de interrumpir la dinámica del juego en cualquier momento para dedicar su tiempo de ocio a otra actividad, sin problema alguno; sin embargo cuando el consumo es desadaptativo se

dedica todo el tiempo posible a los videojuegos, y es probable que se abandonen otras prácticas para dedicarse exclusivamente a los mismos; por último, cuando el consumo es reiterativo, el/la usuario/a adapta sus necesidades a la máquina supliendo algunas de las mismas como comer o dormir. Un elevado tiempo de exposición a los videojuegos por parte de los/as niños/as y adolescentes se asocia, segundo Luque y Aguayo (2013), a conductas sedentarias y adictivas que se encuentran vinculadas con un bajo rendimiento escolar y otros trastornos conductuales.

Son diversos los efectos negativos que se relacionan con los videojuegos. Etxeberria (2008) asegura que el abuso de videojuegos anula la personalidad, y que el adicto a los videojuegos acaba confundiendo realidad y ficción cuando los contenidos son violentos o machistas. También Muros, Aragón y Bustos (2013) indican que el problema de la adicción empeora cuando el placer que desempeña el juego a los videojuegos no llega a saciar a los/as jugadores/as. Estos problemas se agravan cuando dichos hábitos de consumo se producen en edades tempranas, ya que éstos son fácilmente aprendidos y difíciles de modificar a causa de la precocidad e intensidad desencadenada por estos dispositivos (Sánchez Rodríguez, Alfageme y Serrano, 2010).

Distintos investigadores/as, como Marco y Chóliz (2014), han persistido en la reflexión de la necesidad de un tratamiento psicológico centrado en la adicción por videojuegos. Actualmente, se ha incluido en la sección III del DSM-5 el Trastorno por Juego en Internet, excluyendo todos los juegos de apuestas y las páginas recreacionales o sociales, profesionales y porno. La adicción a los videojuegos adquiere un reconocimiento que hasta ahora ha sido invisible. Aunque ya existen unidades de investigación y tratamiento de adicciones tecnológicas, no constan estudios eficientes con intervenciones efectivas.

Independientemente de los efectos negativos de los videojuegos, también posibilitan muchos beneficios, pero éstos se pueden distorsionar ante un mal uso o una mala práctica. Entre sus poderosos efectos positivos, autores como Hussain y Griffiths (2009), McLean y Griffiths (2013) destacan las potencialidades de los videojuegos para facilitar el aprendizaje en una variedad de campos, y el desarrollo de habilidades. A su vez, Lorca (2006) destaca en su trabajo ciertas posibilidades del videojuego como recurso educativo, refiriéndose a: la posibilidad de desarrollar la imaginación, de acceder a "otros mundos", de favorecer la repetición instantánea, de desarrollar el dominio de habilidades múltiples, de aumentar la capacidad de atención y de autocontrol, etc.

Muchas familias se quejan del tiempo que sus hijos e hijas pasan jugando con videojuegos, pero las mismas, en abundantes ocasiones no les proporcionan otras actividades de mayor interés. Los videojuegos transmiten una serie de conocimientos, que en bastantes situaciones no son supervisados por una persona adulta. Muros, Aragón y Bustos (2013) sostienen que son los/as mismos/as adolescentes los/as que regulan el tipo de juego y el tiempo de uso dedicado al mismo. Además se considera que la posibilidad de conectarse a Internet, desde la propia habitación, por ejemplo, pone en peligro

el rol de la familia y la escuela como principales fuentes de conocimiento. Son muchas las familias que desconocen y se preguntan por los efectos de los videojuegos, pero es necesario un interés familiar por conocer los videojuegos con los que sus hijos e hijas comparten el tiempo de ocio (Luque y Aguayo, 2013).

En la línea de lo abordado, el tópico objeto de estudio resulta de gran interés para la comunidad científica, el profesorado y la familia. Del mismo modo, la finalidad central de este trabajo es analizar la frecuencia de uso de los videojuegos por los/as adolescentes, así como los lugares asociados a sus prácticas. Asimismo, se pretende desvelar la opinión que tiene el colectivo en relación a su posible repercusión cotidiana, fundamentalmente a nivel personal y social. Como objetivos específicos se han considerado los siguientes:

- Conocerla facilidades de acceso que tienen los/as adolescentes a Internet, en el hogar, para jugar a videojuegos de forma *online*.
- Identificarlas relaciones sociales que promueven los videojuegos en la adolescencia.

Partiendo de los objetivos anteriores, se plantea como hipótesis principal que: el colectivo de adolescentes juega a videojuegos en sus hogares prácticamente todos los días, sobre todo los hombres. También se considera que tienen una percepción positiva ante el uso de los videojuegos. Por otra parte, las variables consideradas en este trabajo se focalizan en la faceta personal (género y edad) y escolar (rendimiento académico).

## Método

En el presente trabajo se aborda un estudio de caso a partir de la recogida de datos con un cuestionario. Este trabajo se encuadra en un enfoque metodológico descriptivo y correlacional. Se trata de un estudio de corte transversal, en el que se recogió la información, de forma puntual, acerca del uso de videojuegos y su influencia a nivel personal y social.

## Participantes

La muestra de estudio corresponde al alumnado de educación secundaria obligatoria (1º, 2º, 3º y 4º de la ESO) de un Instituto ubicado en la provincia de Pontevedra. El grupo de estudio se compone de 62 hombres y 62 mujeres, resultando un total de 124 participantes con una media de edad de 13,564 años. Específicamente se implicaron 32 participantes de 12 años, otros 32 de 13 años, 24 con 14 años, 30 con 15, y 6 participantes de 16 años. En relación al rendimiento académico de la muestra, se revela que la mayoría del grupo tiene una buena media académica (un 38,7% se encuentra entre la calificación de Bien y Notable; un 29,8% presenta una media de Sobresaliente; un 21% una media entre el Bien y el Suficiente; y un 10,5% tienen una media de Insuficiente).

## Instrumento

Para este estudio se elaboró un cuestionario *ad hoc*, diseñado a partir de los objetivos del estudio y con el asesoramiento de 4 profesionales con perfiles distintos: un doctor y una doctora en Ciencias de la Educación (de diferentes universidades españolas); una Educadora

Social; y una Profesora de Instituto. Estos profesionales realizaron diferentes correcciones y sugerencias a la versión inicial del cuestionario posibilitando su optimización.

El cuestionario se estructuró en tres bloques destinados a la recogida de los: datos de perfil (3 ítems), uso de videojuegos (2 ítems), e influencia liberada a partir del juego (9 ítems).

**Procedimiento de análisis**

Para analizar los resultados del cuestionario se utilizó el programa SPSS/20. A partir de él se calcularon los estadísticos descriptivos (frecuencias y porcentajes) y de contraste (*Chi-Cuadrado- $\chi^2$* - y el grado de *Probabilidad -p-*), para analizar diferentes relaciones a partir de las variables de perfil y escolar (n. c. 95% y  $p \leq 0,05$ ).

**Resultados**

Los resultados presentados derivan, como ya se adelantó, de los análisis estadísticos desarrollados. Seguidamente se exponen los principales resultados atendiendo al colectivo de adolescentes objeto de estudio.

Tabla 1.

*Frecuencia de juego con videojuegos*

	A diario	Varios días a la semana	Los fines de semana	Casi Nunca	$\chi^2$	P (Prob)
12 años	3,10%	21,90%	68,80%	6,30%	13,792	0,314
13 años	9,40%	12,50%	71,90%	6,30%		
14 años	4,20%	37,50%	37,50%	20,80%		
15 años	10,00%	26,70%	56,70%	6,70%		
16 años	0,00%	16,70%	66,70%	16,70%		
Hombre	9,70%	21,00%	66,10%	3,2%	8,297	0,040
Mujer	3,20%	25,80%	54,80%	16,10%		
> 8	2,70%	18,90%	67,60%	10,80%	6,610	0,678
6 - 8	8,30%	27,10%	56,30%	8,30%		
5 - 6	3,80%	30,80%	53,80%	11,50%		
< 5	15,40%	7,70%	69,20%	7,70%		

La frecuencia de juego a videojuegos no destaca por su amplitud. Únicamente un 6,5% de adolescentes juega con estos dispositivos digitales a diario. La mayoría (60,5%) disfrutan de esta actividad durante los fines de semana, pero también predominan los/as que juegan varios días a la semana (23,4%). Sin embargo, al igual que los que juegan todos los días, son pocos los adolescentes que casi nunca juegan (9,6%). Entre la frecuencia de juego y las variables de perfil se detectan diferencias significativas en relación al género ( $\chi^2=8,297$ ;  $p=0,040$ ), pues son los hombres los que juegan a videojuegos con mayor frecuencia (Tabla 1). Además, también se detecta que son el grupo de adolescentes con un rendimiento escolar más bajo, el que con mayor asiduidad juega con videojuegos a diario.

Respecto al lugar por el que los y las adolescentes reflejan una mayor inclinación, para jugar con videojuegos, destaca el hogar con un 96% como primera opción; otras se sitúan: en casa de familiares (0,8%), en la de los/as amigos/as (2,4%), o en establecimientos específicos para el juego (0,8%). En la misma línea, es en el propio hogar, donde casi la totalidad de la muestra de

este estudio (97,6%) dispone de acceso a Internet para jugar con dichos dispositivos digitales.

Los videojuegos en Internet se pueden presentar como una vía de socialización importante, sin embargo, se detecta que sólo un 33,1% de adolescentes entabló nuevas amistades a partir del uso de los mismos. Cabe indicar que se obtienen datos significativos en relación a estos resultados y a la variable de género ( $\chi^2=16,069$ ;  $p=0,000$ ). De este modo, se refleja que un 50% de los hombres hizo nuevos/as amigos/as a través de los videojuegos *online*, mientras que sólo un 16,10% de las mujeres entabló nuevas amistades a partir del juego con los mismos (Figura 1).

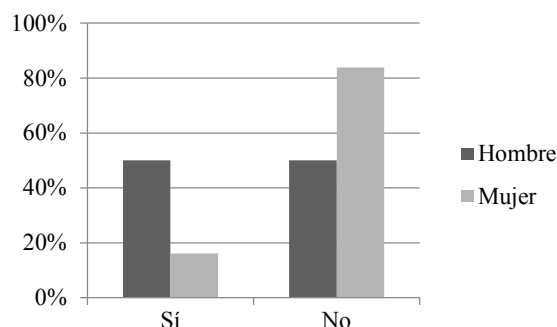


Figura 1. Adquisición de nuevas amistades a partir de los videojuegos de Internet

En relación a la influencia de los videojuegos un 32,3% de adolescentes consideran que depende del tiempo dedicado a los mismos. Otro grupo (29%) achaca la influencia desencadenada a la temática o contenido de estos entretenimientos digitales; mientras un 29% sostiene que el uso de videojuegos no ejerce ningún tipo de influencia en los usuarios/as. Algunos (3,2%) sostienen que la influencia de los videojuegos es siempre negativa o, por el contrario, positiva (6,5%).

Se obtienen resultados significativos al correlacionar la opinión sobre la influencia de los videojuegos con las variables de perfil: en el caso de las variables de género ( $\chi^2=16,656$ ;  $p=0,002$ ); y a partir de la media académica ( $\chi^2=22,557$ ;  $p=0,032$ ). Cabe señalar que son solamente los hombres (12,90%) los que consideran que los videojuegos siempre influyen de forma positiva. Además son también el colectivo que, en un porcentaje mayor, piensa que los videojuegos no influyen de ningún modo. Respecto al rendimiento académico, el grupo que sostiene que los videojuegos son positivos correlaciona con el que refleja una media escolar de Suficiente (15,40%) y de Insuficiente (15%). Sin embargo, de entre los mismos, la mayoría relacionan dicha influencia con la temática y tiempo dedicado a este entretenimiento digital.

El colectivo objeto de estudio considera que los videojuegos influyen en su personalidad (25%), mientras un 73,4% creen que ningún videojuego produjo cambios en la misma, y sólo un 1,6% contempla que la mayoría de estos recursos influyen y modifican su persona.

Los resultados indican que sólo un 7,3% de adolescentes piensa que los videojuegos le aíslan socialmente, frente a un 92,7% que no lo juzga del mismo modo. Por otra parte, cabe indicar que aunque no

se han obtenido resultados significativos cuando los datos de las variables de perfil se correlacionan con la frecuencia de juego con videojuegos se hayan valores reveladores ( $\chi^2=12,227$ ;  $p=0,007$ ). De este modo, se presenta una relación acentuada entre el aislamiento social y la mayor frecuencia de juego (Tabla 2). Cabe resaltar que son los y las adolescentes que juegan todos los días quienes, en mayor medida, consideran que este medio desencadena en ellos/as aislamiento social (37,5%).

Tabla 2.  
*Frecuencia de juego con videojuegos y aislamiento social*

Ítem	¿Los videojuegos te aíslan?		$X^2$	P (Prob.)	
	Sí	Non			
Frecuencia de juego	A diario	37,5%	62,5%	12,227	0,007
	Varios días	6,9%	93,1%		
	Fin de semana	5,3%	94,7%		
	Nunca	0,0%	100%		

### Discusión

Del estudio realizado se desprende que el tiempo dedicado en la adolescencia a los videojuegos, independientemente del número de horas, se concentra en el fin de semana. Son más los/as adolescentes que casi nunca juegan con videojuegos que los que le dedican tiempo a esta actividad cada día. Quizás esto se puede deber al control que ejercen los progenitores sobre sus hijos e hijas en el tiempo de ocio. En un sentido similar Luque y Aguayo (2013) detectaron que una elevada frecuencia de juego, con estos recursos, se relaciona con un bajo rendimiento escolar. Los resultados sobre la frecuencia de juego reflejan que los hombres frecuentan esta actividad en mayor medida que las mujeres.

El lugar predilecto de los/as adolescentes para jugar a videojuegos es el hogar. Asimismo, los videojuegos, tal y como indica Huanca (2011), se relacionan con un ocio solitario. Con todo, resulta ambiguo, ya que a pesar de que los y las adolescentes juegan con estos dispositivos digitales solos/as en casa, casi la totalidad de los mismos/as tienen acceso a Internet para jugar con otros/as jugadores/as en la red, pudiendo relacionarse con cientos de personas al mismo tiempo.

La mayoría de adolescentes no utilizan los videojuegos como una vía de socialización. Apenas un tercio del colectivo ha entablado nuevas amistades a raíz del juego. Además, existe una gran diferencia en relación al género, pues muy pocas mujeres reconocen socializarse a través de este medio.

En relación a la influencia de los videojuegos, cabe considerar su influencia en función del tema y contenido, y del tiempo que se dedica a estos dispositivos digitales. También son los hombres, con un menor rendimiento académico, los que más fascinación manifiestan por los videojuegos. En la misma línea de los resultados obtenidos con este estudio, Sánchez Rodríguez, Alfageme y Serrano (2010) apuntan que la influencia de

los videojuegos se incrementa cuanto mayor es la frecuencia de juego. La mayoría de los/as adolescentes no consideran que los videojuegos desencadenen, en sí mismos, aislamiento social. Sin embargo, el grupo que tiene esta percepción coincide con el que practica esta actividad con una frecuencia mayor. Hay participantes que consideran que, en alguna ocasión, su personalidad se vio afectada por los videojuegos.

Finalmente, cabe resaltar que la influencia negativa que se puede desprender en los/as adolescentes, a partir del uso de videojuegos, se agrava cuanto mayor es la periodicidad en el juego. Por tanto, para poder beneficiarse de las posibilidades que estos dispositivos digitales ofrecen es importante que los y las adolescentes adquieran cierta responsabilidad en el consumo de este tipo de ocio.

### Referencias

- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. <http://www.adicciones.es/files/EditorialLaadicionalosvideojuegosenelDSM-5.pdf>
- Díez, E. J. (2009). Sexismo y violencia: la socialización a través de los videojuegos. *Revista del Centro de Estudios sobre la Mujer de la Universidad de Alicante*, 14, 35-52. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/13299>
- Etxeberria, F. (2008). Videojuegos, consumo y educación. *Revista Electrónica Teoría de la Educación*, 9(3), 11-28. [http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_09\\_03/n9\\_03\\_etxeberria.pdf](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_etxeberria.pdf)
- González González, C. Toledo, P. Collazos, C. & González Sánchez, J.L. (2014). Design and analysis of collaborative interactions in social educational videogames. *Computers in Human Behavior*, 31, 602-611. <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2565999>
- Huanca, F. (2011). Influencia de los juegos de Internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 2(2), 37-44. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3800986>
- Hussain, Z. & Griffiths, D. (2009). The attitudes, feelings, and experiences of online gamers: A qualitative analysis. *CyberPsychology & Behavior*, 12(6), 747-753. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/19788376>
- Lorca, M.A. (2006). Los videojuegos, marcadores de tendencias en el ocio tecnológico. *Comunicar*, 27, 79-84. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15802712>
- Luque, A.T. & Aguayo, L.V. (2013). Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos. *Revista Anales de Psicología*, 29(2), 311-318.
- Marco, C. & Chóliz, M. (2014). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de Psicología*, 30(1),

- 46-55.[http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S0212-97282014000100005&script=sci\\_arttext](http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S0212-97282014000100005&script=sci_arttext)
- Marín, V. & Párraga, J. M. (2014). Can videogames be used to develop the infant stage educational curriculum? *New Approaches in Educational Research*, 3(1), 20-25.
- McLean, L. & Griffiths, M. (2013). The psychological effects of videogames on young people: A review. *Aloma. Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 31(1), 119-133.<http://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/viewFile/266790/354412>
- Muros, B. Aragón, Y. & Bustos, A. (2013). La ocupación del tiempo libre de jóvenes en el uso de videojuegos y redes. *Comunicar*, 40, 31-39.<http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=40&articulo=40-2013-05>
- Sánchez Rodríguez, P. A. Alfageme, M. B. & Serrano, F. J. (2010). Aspectos sociales de los videojuegos. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 9(1), 29-41.<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3268981>
- Strasburger, V. C. Jordan, A. B. & Donnerstein, E. (2010). Health effects of media on children and adolescents. *Pediatrics*, 125(4), 756-767.<http://pediatrics.aappublications.org/content/125/4/756.full.pdf>