



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 6 – MAYO DE 2008

## “LOS VIDEOJUEGOS Y LOS ADOLESCENTES”

AUTORIA <b>M<sup>a</sup> CONCEPCIÓN ALCÁNTARA GARRIDO</b>
TEMÁTICA <b>EDUCACIÓN</b>
ETAPA <b>BACHILLERATO</b>

### Resumen

El presente artículo presenta una síntesis, valoración personal sobre los adolescentes, el comportamiento de éstos en su relación con los videojuegos, así mismo se establece una revisión de la literatura desde el año 1.973 hasta nuestros días.

### Palabras clave

Videojuegos, adolescentes.

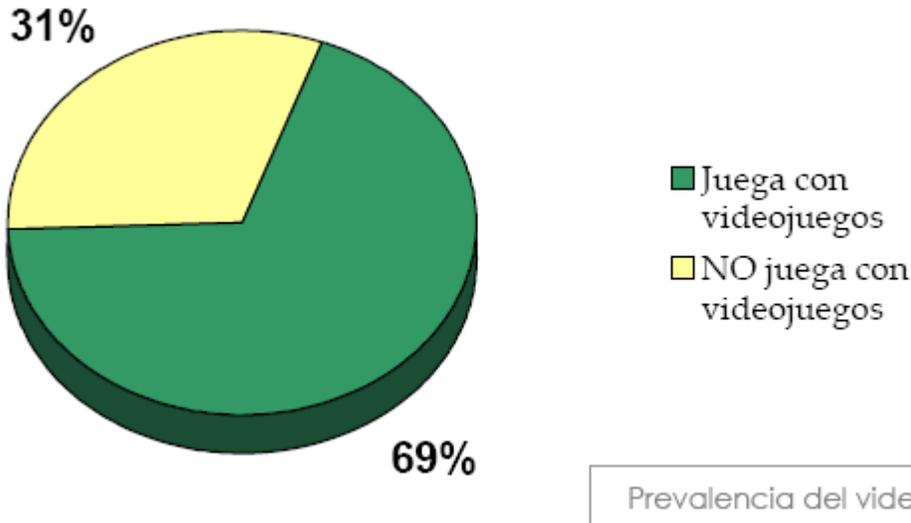
### **1. DATOS OFRECIDOS POR ESTUDIOS REALIZADOS**

Los datos recabados, desarrollados e interpretados por personal especializado por PROTEGELES, CIVERTISE, con la ayuda del defensor del menor . Para el estudio se han realizado 4.000 encuestas entre menores de 10 a 17 años, de ambos sexos.

Hemos introducido aquí estos datos, para comprobar la importancia del videojuego en los adolescentes de hoy día.

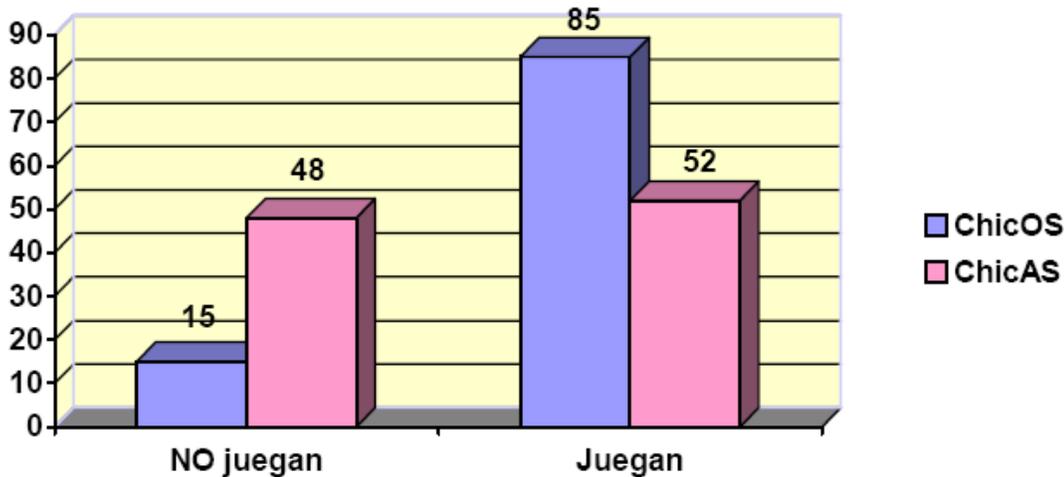
### **PREVALENCIA DEL VIDEOJUEGO**

Los menores conciben los videojuegos como un instrumento básico de su ocio y tiempo libre, y los utilizan de forma habitual y mayoritariamente, entre los varones. Así un 69% de los encuestados juega habitualmente con videojuegos.



### DIFERENCIA POR SEXOS

En cuanto a la diferencia por sexos esta resulta muy significativa: juegan con videojuegos el 85% de los varones menores de edad, frente al 52% de las niñas y adolescentes.



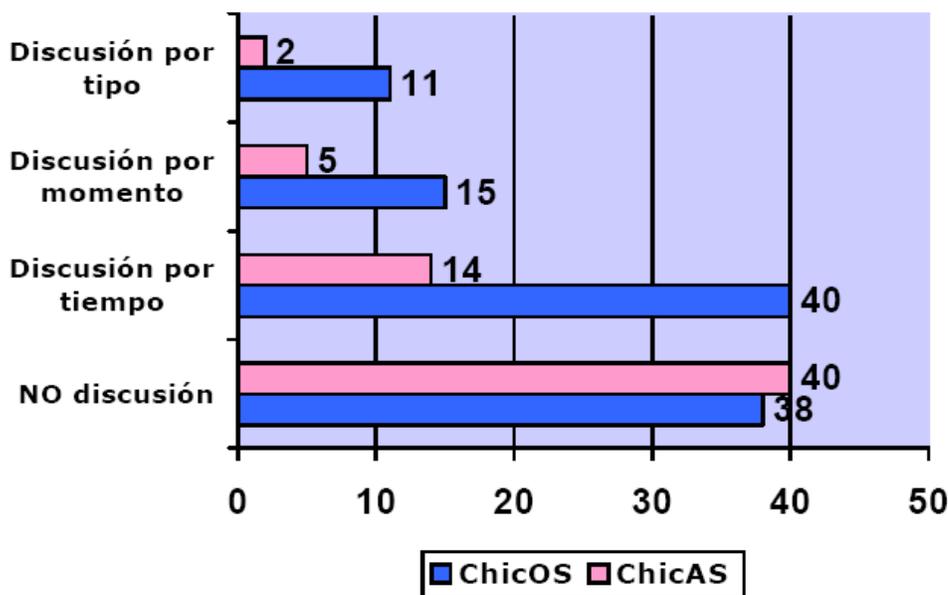
### JUEGO INDIVIDUAL O GRUPAL

Los videojuegos responden también en muchas ocasiones a un concepto de ocio grupal, aunque en la mayoría de los casos los menores juegan solos. Nos encontramos con lo siguiente:

- Juega solo: 52%
- Juega con sus amigos: 34%
- Juega con sus hermanos: 38%
- Juega con su padre: 7%
- Juega con su madre: 4%

### CONFLICTO EN EL ENTORNO FAMILIAR EN RELACIÓN AL VIDEOJUEGO

Con mucha frecuencia la utilización de videojuegos por parte de los menores genera discusiones en el entorno familiar. Sólo un 27% de los menores reconoce no discutir nunca con sus padres por esta cuestión.



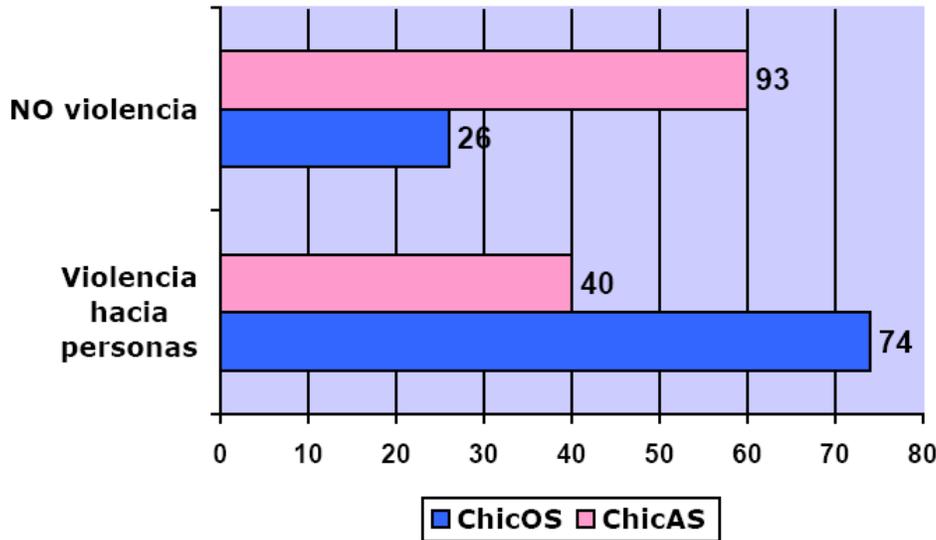
### PERCEPCIÓN DE LA VIOLENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS

Algunos menores perciben la violencia desarrollada en los videojuegos como algo que puede influir sobre las relaciones que establecen con los demás, de tal forma que llegan a considerar que los videojuegos violentos pueden “volverles más violentos”.

Un 11% de los menores encuestados (15% entre ellos y 7% entre ellas) considera que los videojuegos pueden hacerlo más violento.

### VIOLENCIA HACIA LAS PERSONAS

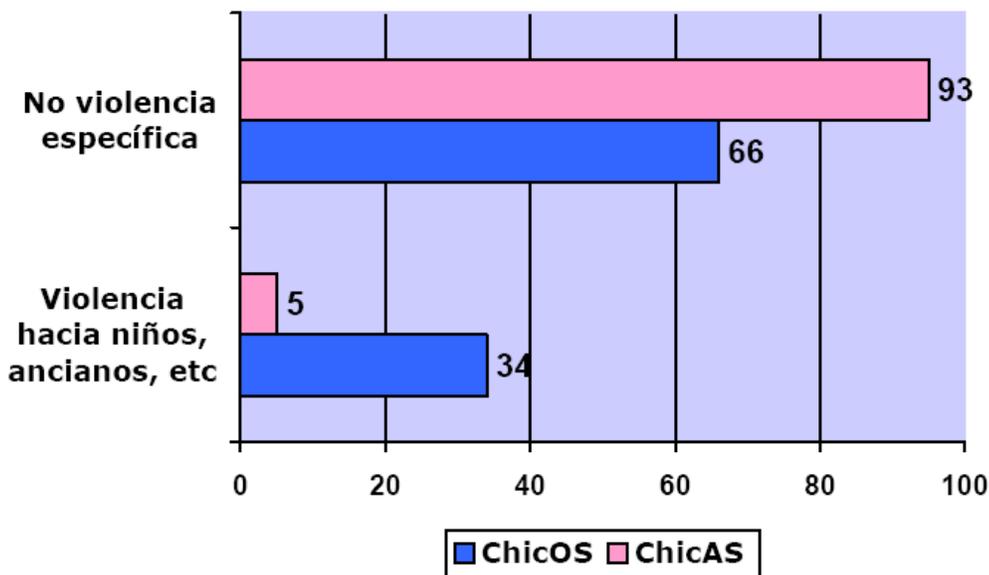
Se ha considerado en el estudio de especial interés determinar en qué porcentaje de situaciones los menores reconocen jugar preferentemente con videojuegos en los que se produce violencia contra personas. El dato obtenido es desalentador: un 57% de los menores reconoce jugar con videojuegos en los que se daña, tortura o mata a personas. Este porcentaje es mucho mayor en niños que en niñas.



Violencia hacia las personas

**VIOLENCIA HACIA NIÑOS, ANCIANAS O EMBARAZADAS EN LOS VIDEOJUEGOS**

Un 20% de los menores encuestados reconoce jugar con videojuegos en los que se daña, tortura o mata a niños, ancianos o embarazadas. Este porcentaje es muy superior entre los niños que entre las niñas.



**2. REVISIÓN DE LA LITERATURA**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 6 – MAYO DE 2008

## 2.1.- OBSERVACIONES

Hemos creído conveniente realizar una revisión de la literatura desde los años 70 puesto que es en estos años cuando aparece el primer videojuego como hemos apuntado anteriormente. La revisión realizada es sobre los efectos psicológicos, conducta, violencia, agresividad, relaciones sociales....

A consecuencia de la enorme aceptación del ocio de pantallas entre el público infantil y juvenil, los científicos sociales tratan de averiguar si el uso de los videojuegos violentos repercute negativamente en los procesos de socialización o en determinados rasgos de la personalidad de sus jugadores.

Al investigar los riesgos inherentes al ocio electrónico, la literatura psicológica los ha reunido en torno a tres dimensiones: adicción, aislamiento y compulsividad.

La literatura sociológica aborda los efectos adversos de los videojuegos de contenido violento observando las interacciones sociales que promueven éstos dentro y fuera del escenario de agresión representado.

## 2.2.- REVISIÓN

En **1.973 Berkowitz, Parke y West** realizaron un estudio en el que se pidió a un grupo de niños que leyeran cómics bélicos y a otro grupo, cómics neutrales. Los que leyeron las viñetas violentas presentaron una mayor tendencia a elegir palabras cargadas de connotaciones agresivas para terminar las frases presentadas por los experimentadores que los sujetos que habían consumido el material no violento.

En **1.983 Gibb y Cols** evaluaron 280 jugadores de videojuegos sin encontrar ningún tipo de relación entre la práctica en el juego de videojuegos y variables tales como: rasgos de personalidad, autoestima-auto degradación, desviación psicopática, conformidad social, hostilidad-amigabilidad, conflicto social, obsesividad.

La única conclusión de interés hacía referencia a que las mujeres con elevado interés en los videojuegos presentaban una mayor necesidad de logro que las que no estaban interesadas en ello.

En **1.984 Selnow** expuso que los jugadores de más alta frecuencia presentaron mayores necesidades de aislamiento y escape, lo que no ocurría con jugadores de menor frecuencia.

Este mismo año **Berkowitz**, pretendió comprobar si se producían diferencias en las reacciones a los juegos que diferían en el nivel de su contenido agresivo. Los resultados obtenidos indicaron que jugar videojuegos agresivos podía tener efectos negativos a corto plazo en el estado emocional del jugador. El videojuego más agresivo condujo a aumentar la hostilidad y ansiedad en relación a aquellos sujetos que no jugaron. El videojuego medianamente agresivo aumentaba sólo el nivel de hostilidad sin afectar la ansiedad. Sugiere que la hostilidad está unida a la agresión, de este modo es de esperar que jugar con videojuegos agresivos coloque a los jugadores en una disposición más hostil.

Este año **Dominick** encuentra que los videojuegos agresivos podían tener efectos negativos a corto plazo en el estado emocional del sujeto (incrementando la hostilidad y la ansiedad).

En **1.985 Thompson y Melancon** llegaron a la conclusión de que el uso de los videojuegos aumentaban las habilidades perceptivo motrices e incluso razonamiento abstracto.

Este año **Gibb, Bailey, Lambirth y Wison** en su estudio llegaron a la conclusión de que no era posible establecer asociación alguna entre el juego y el desarrollo de psicopatología.

En **1.986 Braun, Anderson** ponen de manifiesto que existe una relación entre la práctica de los videojuegos violentos y la conducta agresiva y otros problemas relacionados con ella.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 6 – MAYO DE 2008

Este mismo año **Mcloure y Mears** trató de hallar correlatos psicopatológicos derivados de la práctica excesiva de este tipo de entretenimiento. Este estudio puso en evidencia la existencia de relación alguna entre la frecuencia del juego con videojuegos y los trastornos de la conducta, con excepción de un mayor grado de extroversión en los jugadores.

Según **Anderson y Ford**, que abordaron el tema de la agresividad generada por los videojuegos, desarrolló su hipótesis a partir de estudios de laboratorio que estudiaba el modelaje de la agresión en niños y que demostró como la exposición a modelos agresivos podía conducir a un incremento de la agresividad.

**Cooper y Mackie** establecieron que no había relación entre los videojuegos violentos y los actos agresivos.

En **1.987 Lind y Lepper** estudiaron la conducta agresiva derivada del uso de videojuegos, paralelamente a la impulsividad, sociabilidad y rendimiento académico. Su hipótesis de trabajo se basó en que los videojuegos provocaban impulsividad por medio de la reacción a un ambiente frenético de aprendizaje, en el que los niños estaban comprometidos con fantasías agresivas de un tipo u otro. Debería haber una correlación positiva entre el uso de tales juegos y los resultados en la escala de los profesores acerca de la impulsividad y agresividad. Una segunda hipótesis común es que estos videojuegos promueven la alienación o aislamiento social y la inhibición de la sociabilidad. Ello implicaría una correlación negativa entre los resultados de la sociabilidad de los niños y su uso de los videojuegos. La última hipótesis hacía referencia al rendimiento escolar, que debería verse negativamente influido por este tipo de entretenimiento, según las opiniones apriorísticas. Los resultados obtenidos demostraron que en los chicos la correlación con la impulsividad era consistentemente positiva y elevadamente significativa. En el caso de las chicas la correlación fue consistentemente positiva pero no significativa. Los resultados obtenidos para la hipótesis que pretendía evaluar el rendimiento académico de los video jugadores indicó que los chicos obtuvieron una correlación negativa pero no significativa entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico (evaluado como la habilidad para las matemáticas y la competencia general académica).

En **1.988 Shute** establecía que existía una relación directa entre la agresividad y el uso de los videojuegos.

**Fileni** estableció que los videojuegos parecían estar relacionados con una mayor extroversión, una mayor frecuencia de trato con los amigos y una mayor socialización.

En **1.991 Provenzo** (autor del Informe Harvard) defiende la tesis de que las investigaciones realizadas sobre videojuegos hasta la fecha era deficiente y que ponen en duda los supuestos efectos, generalmente negativos, de la práctica de dichos juegos. Afirma que muchas investigaciones están inconclusas o diseñadas inadecuadamente a largo término.

Según **Provenzo** el videojuego no contribuye al desarrollo de conductas desviadas entre sus usuarios, de hecho puede ayudar a jóvenes y adolescentes en su proceso de desarrollo.

En **1.993 Estallo** es uno de los pocos autores de la literatura en lengua castellana que realiza una labor de investigación, además de un análisis a fondo de lo que suponen los videojuegos en el mundo actual, constató como los jugadores de videojuegos mostraban niveles de extroversión significativamente mayores que los no jugadores, a la vez que no era posible establecer diferencias en cuanto al número de conductas antisociales y delictivas entre jugadores y no jugadores.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 6 – MAYO DE 2008

Este trabajo incluyó por primer vez sujetos adultos (el rango de edad fue de 12 a 33 años), lo que permite generalizar los resultados de esta investigación a una población más amplia (las muestras habitualmente empleadas no llegaban a más de 18 años).

Este mismo año **Funk** establece que los videojuegos tenían efectos beneficiosos para los que jugaban con los mismos, desarrollaban desde la creatividad hasta actitudes prosociales.

En **1.994 Funk** realiza una investigación en la que concluye que no se puede establecer relación alguna entre el juego frecuente y el desarrollo de verdadera psicopatología.

Este mismo año **Calvert** y Tan investigaron los posibles efectos de jugar con videojuegos violentos frente a la simple observación de los mismos, concluyendo que quienes habían utilizado juegos de realidad violentos tenían el pulso acelerado y manifiestan mayor cantidad de pensamientos agresivos.

Según **Jariego** uno de los temas que más polémica ha suscitado ha sido el de la agresividad ligada a los videojuegos, así partiendo del Modelo del Aprendizaje Vicario u Observacional se sugiere que tras la exposición a modelos agresivos se detecta un incremento en los niveles posteriores de agresividad y hostilidad.

Según Estallo, **Colwel**, los videojuegos lejos de suponer un obstáculo para la práctica de las relaciones sociales, parecen estar relacionados con una mayor extroversión, una mayor frecuencia de trato con los amigos y una mayor socialización.

En **1.995 Estallo** concluyó que la forma de entretenimiento podía ser considerado como un mecanismo apto para mejorar el autoconcepto de aquellos sujetos que lo tienen más devaluado. En la relación entre conducta y videojuego también encontró en los jóvenes video jugadores mayor nivel de extroversión que en los no video jugadores.

Este mismo autor después de realizar una valoración de las afirmaciones y las investigaciones más rigurosas llega a la conclusión de que la mayoría de las sentencias reflejadas en periódicos y revistas no tienen fundamento científico.

Considera que las investigaciones no avalan ninguno de los males catastróficos que los críticos aficionados denuncian. Así pues, según este psicólogo no hay evidencias de problemas intelectuales, violencia, sexismo, etc, que pueda ser justificada desde el punto de vista científico.

Este mismo año **Klemm y Ballar** llegaron a la conclusión de que existía una relación directa entre el uso de los videojuegos violentos y la conducta agresiva y otros problemas relacionados con ella.

**Irwin y Gros** llegaron a la misma conclusión de Klemm y Ballar.

En **1.998 Dill y Dill**, concluyen que hay evidencias claras de la relación causal entre jugar y la agresión, un año más tarde la misma revista en la que apareció este enunciado (Agresión and Violent Behavior) publicó otra revisión de la literatura experimental (**Griffiths 1.999**) en la que se demuestra que los problemas de índole metodológica impiden una conclusión clara.

**Según Félix Etxebarría** en más del 50 % de las investigaciones no existen conclusiones sobre los resultados.

Según **Gómez del Castillo** no se puede afirmar que existan investigaciones concluyentes para afirmar que los videojuegos violentos llevan a comportamientos violentos, sí parece existir relación entre una mayor conducta agresiva y el uso/abuso de videojuegos de tipo violento.

En el **año 2.000 Gros** considera que con el uso de los videojuegos el video jugador desarrolla destrezas, habilidades y estrategias cognitivas como la resolución de problemas, toma de decisiones, búsqueda y organización de la información.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 6 – MAYO DE 2008

Gros expone también que aunque no es posible negar la existencia de algún tipo de relación entre ambas variables (agresividad y videojuego), en la actualidad no existe una evidencia clara al respecto y no se ha demostrado empíricamente que generen agresividad, ni que los posibles efectos negativos persistan a largo plazo.

Este mismo año **Anderson y Eneldo** exponen en su estudio que el videojuego violento correlaciona positivamente con la conducta agresiva y delincuente, sobre todo en individuos que son característicamente agresivos y en mayor proporción para los hombres.

Estallo establece que los alumnos juegos acompañados casi siempre, y afirma que no potencian el aislamiento y favorecen la sociabilidad.

En el **año 2.001 Estallo, Masferrer y Aguirre** afirman que los múltiples niveles de dificultad creciente en que se estructuran los videojuegos suelen despertar interés y tendencia a perseverar en el juego.

La elevada dedicación puede conducir a lo que denominan adhesión, sin que esta circunstancia implique necesariamente el desarrollo de una adicción, ya que si así fuese deberían derivarse de la práctica de los videojuegos una serie de consecuencias negativas que hasta ahora no se han podido establecer de forma concluyente.

En el **año 2.002 según Gros** los videojuegos han experimentado una mayor sofisticación en sus formas y en sus técnicas, y en concreto los videojuegos de acción han evolucionado de matar marcianitos a matar personas relativizando el valor de la vida humana. Sin embargo no podía identificar videojuegos con violencia, ya que existían multitud de variaciones en este tipo de juegos.

Este mismo año **Díez** estableció que los programas violentos pueden insensibilizar ante la violencia y facilitar un aprendizaje vicario de las armas, un uso sin escrúpulos, ya que exhiben altos niveles de dureza, de exaltación del vencedor de menosprecio del derrotado.

**Farray** establece que los estudios que intentan relacionar el uso de los videojuegos y la conducta violenta en su mayoría presentan más de diez años desde su trabajo de campo (elemento que en un tema como los videojuegos es una eternidad), no son concluyentes en esta relación tan manida por algunos medios poco científicos y bastante sensacionalistas ante el uso de videojuegos y el desarrollo de conductas violentas.

En el año **2.003 Alfageme, Estallo y Sánchez** establecían que el uso de videojuegos aumentaban la sociabilidad.

Este mismo año **Sánchez** establece que los videojuegos no potencian el aislamiento y favorecen la sociabilidad.

En el año **2.006 Farrar, Krcmar y Nowak** en su estudio sobre los aspectos contextuales de los videojuegos violentos, los modelos mentales y la agresión, se emplea un diseño experimental para examinar los efectos de la manipulación de los contenidos del juego sobre la activación de ideas agresivas ex post facto en los jugadores. Las conclusiones de los autores revelan que aquellos jugadores que jugaron en la versión sangrienta del videojuego (el grupo de control, como es lógico, recibió estímulos neutros) exhibieron una predisposición mayor al uso de la violencia física y que cuanto mayor era su grado de implicación o de inmersión, los jugadores percibieron –o mejor dijeron percibir– una mayor hostilidad e intenciones conductuales agresivas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 6 – MAYO DE 2008

### 3.- BIBLIOGRAFÍA

- Mark J.P. Wolf. (2.005) Introducción a la Teoría del videojuego. Bernard Perron.*  
*Gómez del Castillo Segurado, M. Teresa (2.007). : Videojuegos y transmisión de valores. Revista Iberoamericana de Educación.*  
*Etxeberria Balerdi, F.. (2.000). Videojuegos y Educación. Universidad del País Vasco.*

#### Autoría

---

- Nombre y Apellidos: M<sup>a</sup> CONCEPCIÓN ALCÁNTARA GARRIDO
- Centro, localidad, provincia: IES GONZALO NAZARENO, Dos Hermanas (Sevilla)
- E-MAIL: agbuj@hotmail.com