

Los videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de educación secundaria¹

Video games and the interpersonal relations in high school education students

Yolanda Pari Ccama²

Resumen

El presente artículo tiene como objetivo, conocer de qué manera los videojuegos influyen en las relaciones interpersonales entre estudiantes. Se plantea como hipótesis que los videojuegos influyen directamente en las relaciones interpersonales entre estudiantes. La metodología de estudio fue el hipotético deductivo y de tipo explicativo, la muestra estuvo constituida por 60 estudiantes que acceden a cabinas de Internet. Para la recolección de información se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario, el cual estuvo estructurado acorde a las variables y dimensiones de la investigación. El procesamiento de la encuesta se realizó con el programa SPSS. Como conclusión se demostró que existe influencia de los videojuegos en las relaciones interpersonales entre los estudiantes, debido al uso frecuente de éstos que genera una comunicación agresiva entre compañeros y una convivencia de violencia e inadecuadas conductas. 180

Palabras claves: adolescentes, comunicación, relaciones interpersonales, videojuegos.

1 Recibido: abril 22 de 2017. Aceptado: julio 20 de 2017.

2 Docente de la Escuela Profesional de Trabajo Social de la UNA- Puno. Egresada de la Maestría en Trabajo Social y doctoranda en Ciencias Sociales Gestión Pública y Desarrollo Territorial.
Email: yolipari@hotmail.com

Abstract

The present article aims to know how video games influence interpersonal relationships among students. It was hypothesized that video games directly influence interpersonal relations between students. The methodology was the hypothetical deductive and explanatory, the sample was made up of 60 students who access Internet booths. We used survey technique and the questionnaire as instruments for data collection, which were structured according to the variables and dimensions of the research. The processing of the results was obtained by the SPSS program. In conclusion, it was demonstrate that there is influence of video games on interpersonal relations between students, due to the frequent use of these that generates an aggressive communication between peers and a coexistence of violence and inappropriate behaviors.

Keywords: Adolescents, communication, interpersonal relations, video games.

1 Introducción

Desde los años 80, los videojuegos han sido objeto de críticas por crear conductas violentas, antisociales y provocar problemas entre los jugadores. Muchas de estas críticas se producen sin ningún tipo de prueba científica que corrobore la acusación, pero es innegable los argumentos de que los videojuegos pueden transmitir algunas escenas violentas y agresivas, pues si un juego con un argumento apropiado puede facilitar la educación de un adolescente, no es descabellado pensar que un argumento violento también pueda influir la conducta del jugador en su vida social.

Actualmente los adolescentes dedican poco tiempo a los deportes, la mayoría se dedica a los videojuegos de diferentes tipos, especialmente los que muestran violencia (terror, guerra, pelea y pornografía). Aunque la diversidad de juegos existentes en el mercado y las múltiples maneras de interactuar con ellos capta la atención de nuevos usuarios de edades diversas, una parte muy elevada de consumidores oscilan entre los 10 y 20 años. En estas edades es cuando la persona recibe mayor conocimiento y aprende de lo que le rodea.

La percepción colectiva sobre los videojuegos está muy marcada por un estereotipo ambivalente. Entre la creencia en sus beneficios (son expresión de la modernidad, propician el aprendizaje tecnológico y favorecen el desarrollo de capacidades) y la convicción de su peligrosidad

(generan violencia, aíslan), sólo hay algo en lo que todos parecen estar de acuerdo: “enganchan”. El matiz está en que algunos creen que “enganchan” porque son adictivos (y eso es malo) y otros opinan que lo hacen porque son enormemente atractivos y entretenidos (y eso es bueno). (Rodríguez, 2012, p. 3).

El uso de videojuegos forma parte ya de la vida cotidiana de un buen número de jóvenes. Frente a la polémica que suscita su uso, una ingente cantidad de juegos con formatos, contenidos y ritmos muy desiguales, cuentan cada vez con más adeptos que intercambian información, experiencias y desafíos, formando parte de una comunidad en construcción. (Rodríguez, 2012).

El uso de videojuegos afecta de manera negativa en los adolescentes porque provoca el aislamiento del mundo real, debido a que pasan muchas horas en el Internet, pierden parte importante de tiempo que podrían utilizar realizando otras actividades con sus pares, lo cual genera que los adolescentes tengan distintos problemas de comportamiento social. La violencia es uno de los peores estigmas que acompañan a los videojuegos, y parece difícil que puedan desprenderse de él, porque muchos videojuegos tienen una cultura armamentista, hegemónica y global, basada en el fetichismo de los sistemas de armas avanzadas, presentando la violencia como algo divertido y normal. Las armas son símbolos en sí mismos y en tanto estos son portadoras de significados. Muchos videojuegos proporcionan distracción y diversión inmediata y en altas dosis; sin embargo, los valores que promueven alguno de ellos son el consumismo, la competitividad, la velocidad, el erotismo, el sexo, la agresividad y la violencia. Los videojuegos se han beneficiado y se benefician de innovaciones tecnológicas desarrolladas en el ámbito militar.

Los estudiantes del grupo analizado frecuentan a las cabinas más cercanas para realizar juegos como el “Matrix”, “Burdel”, “Eros”, “la TK”, “El Corral”, “El Mafía”. El uso excesivo de los videojuegos causa un desorden en la vida de los estudiantes, se vuelven más obsesivos pierden el control sobre el juego y sobre todo se vuelven agresivos con sus compañeros. “Los videojuegos de acción, estos son normalmente violentos de luchas, peleas, destrucción, etc., muchas veces incluyen ejercicios de repetición” (Gomez del Castillo, 2005).

2. Metodología

La investigación está diseñada en el paradigma cuantitativo, método hipotético deductivo y de tipo explicativo, se caracteriza por la recolección de datos para probar la hipótesis, con base en la mediación numérica y el análisis

estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías dentro del cual, el papel de los investigadores está dado por ser un elemento externo al objeto que se investiga y parte de constructos hipotéticos para explicar ciertos fenómenos.

El enfoque utilizado en la investigación está basada en la Teoría General de Sistemas, donde la familia es considerada como un sistema dinámico viviente que está sometida a un continuo establecimiento de reglas y de búsqueda de acuerdo a ellas.

La familia como sistema juega un papel importante, no sólo presente en el proceso generador de los problemas de sus miembros, sino también en el proceso de la solución de los problemas que atraviesa, a medida que cumpla con sus funciones básicas.

Consideramos a la familia como un sistema integrador multi generacional, caracterizado por múltiples subsistemas de funcionamiento interno e influido por una variedad de sistemas externos relacionados. Desde el punto de vista sistémico, la familia es considerada como un auto corrector, en el que las modalidades transaccionales que caracterizan las relaciones entre los miembros dependen de las reglas o leyes a partir de las cuales funcionan los miembros del sistema en relación recíproca.

En el grupo familiar, el comportamiento de cada sujeto está conectado de un modo dinámico con el de los otros miembros de la familia y al equilibrio del conjunto.

Por lo tanto la familia ha de ser contemplada como una red de comunicaciones entrelazadas en la que todos los miembros influyen en la naturaleza del sistema, a la vez que todos se ven afectados por el propio sistema.

Para los fines del estudio se realizó una encuesta a 60 alumnos del 5to año de secundaria, de la Institución Educativa Emilio Romero Padilla N°45, de la ciudad de Puno

3. Resultados y discusión

Todos tenemos un estilo de comunicación que marca en general nuestra manera de relacionarnos con los demás, lo que no supone que nos tengamos que ajustar exactamente a las características que definen los distintos estilos. El estilo de comunicación inhibido se caracteriza por presentar un volumen de voz excesivamente bajo, de forma que resulta difícil escuchar, la persona no

expresa en forma abierta, directa y concreta sus ideas. Esto puede deberse a que la persona posee una autoestima baja, temores o miedos, inseguridad, son personas indecisas. El estilo de comunicación agresiva, implica agresión, desprecio y dominio hacia los demás, se considera como la única persona, la persona expresa sus ideas de forma abierta y directa, pero afectando de alguna manera a la otra persona. Por ello daña la autoestima del receptor del mensaje. Finalmente el estilo de comunicación asertivo consiste en que la persona consigue defender sus derechos y expresar sus opiniones, utilizando para ello de la forma más adecuada posible los componentes conductuales de la comunicación. Este estilo busca una comunicación que construya y ayude a resolver habitualmente los problemas que se encuentran en sus relaciones sociales. La persona de comunicación asertiva tiene un objetivo claro al comunicarse con otra, busca el momento, el lugar y la forma de expresar lo que siente. Mientras que la comunicación de tipo agresiva, la persona procura evitar una confrontación directa (pasivo), pero procura conseguir un propósito por medio de la manipulación (agresiva) (Van der Hofstadf, 2005, pp. 43-51).

Frecuencia en el uso de los videojuegos

Tabla 1

Uso frecuente de los videojuegos según estilo de comunicación

Uso frecuente de videojuegos	Estilo de comunicación						Total	
	Comunicación inhibido		Comunicación agresiva		Comunicación asertiva		Frec.	%
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%		
3 veces por semana	9	15.0	-	-	3	5.0	12	20.0
4 veces por semana	6	10.0	9	15.0	-	-	15	25.0
5 veces por semana	-	-	11	18.0	-	-	11	18.0
Fin de semana	-	-	-	-	4	7.0	4	7.0
Todos los días.	-	-	18	30.0	-	-	18	30.0
Total	15	25.0%	38	63.0%	7	12.0%	60	100.0%

En la tabla 1 podemos apreciar que un 30.0% de estudiantes manifestaron que el uso frecuente de los videojuegos lo realizan todos los días, y el estilo de comunicación que ejercen con sus compañeros es la comunicación agresiva. Podemos deducir que el uso de videojuegos forma parte de la vida cotidiana de un buen número de jóvenes en el contexto actual que se ven invadidos frente a una cantidad de diferentes tipos de juegos con formatos, contenidos y ritmos muy desiguales, que muestran violencia (terror, guerra, pelea y pornografía). Que lleva al adolescente a tomar actitudes negativas que atentan contra su desarrollo integral y es allí donde los adolescentes ejercen una comunicación agresiva frente a sus compañeros de estudio donde expresa sus ideas e imponen en forma abierta y directa, dañando la autoestima del compañero a través de la utilización de una lengua soez transmitiendo miedo hacia el otro.

Hoy en día los videojuegos capta la atención, principalmente, de usuarios de edades que oscilan entre los 8 y 20 años. En estas edades es cuando la persona recibe mayor conocimiento y aprende todo lo que le rodea y por lo tanto el uso frecuente de los videojuegos se constituye como una amenaza para los niños y adolescentes, por lo que es una etapa en la que los padres deben ejercer mayor control y cuidado para con sus hijos, pues “los videojuegos violentos pueden incrementar el comportamiento agresivo en los niños y adolescentes, especialmente en los más chicos”. (Nature Reuters, 2011).

El abuso de videojuegos puede ser la causa de problemas familiares, sociales y académicos. (González, Espada y Tejeiro 2017).

La responsabilidad del uso y/o abuso de los videojuegos se deja en demasiadas ocasiones en manos de los padres sobre todo entre niños y adolescentes, sin quitar responsabilidades a los padres, creemos que esta exclusividad no es del todo justa debido a que la actividad laboral, los hábitos culturales y las relaciones de incomunicación hacen que los padres no sepan, en muchos casos, el tipo de actividad que realizan sus hijos delante del ordenador o de la videoconsola. (Gomez del Castillo, 2005).

El número de horas dedicadas a internet o videojuegos afecta el normal desarrollo de sus actividades, su uso puede ser considerado como problemático, porque afecta el normal desarrollo de su vida, causando alteraciones en los estados de ánimo, somnolencia, disminución de tiempo dedicado al estudio y a otras actividades propias de su edad. (Chahín-Pinzón y Briñez, 2011).

Los videojuegos son una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

Sin embargo, un 18.0% indicó que el uso frecuente de los videojuegos lo realizan 5 veces por semana y el tipo de comunicación que ejercen con sus compañeros es la comunicación de tipo agresiva. Podemos señalar que a mayor acceso y uso frecuente de los videojuegos por los estudiantes vamos a contar con población joven agresiva que corren el riesgo de convertirse en personas violentas a un futuro que atentarán contra la sociedad.

Los adolescentes son el grupo más vulnerable a la adicción a estos videojuegos, cuyas consecuencias pueden ser nefastas para sus vidas en todo sentido. Si no se les pone control desde un inicio, el riesgo puede ser que caigan en el círculo vicioso de la dependencia a los juegos y desarrollar la ludopatía.

Contenido de los videos juegos preferidos por los estudiantes

Tabla 2

Contenido de los videojuegos y tipo de reacción que asumen los jugadores

Contenido de los videojuegos	Tipo de reacción que asume los jugadores									
	Gritos e insultos entre compañeros		Amenazas verbales y físicas		Desprecio		Discusiones entre compañeros.		Total	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
Estrategia bélica	-	-	6	10.0	3	5.0	-	-	9	15.0
Lenguaje soez	18	30.0	9	15.0	-	-	7	12.0	34	57.0
Sexismo	-	-	8	13.0	4	7.0	-	-	12	20.0
Venganza	-	-	5	8.0	-	-	-	-	5	8.0
Total	18	30.0%	28	46.0%	7	12.0%	7	12.0%	60	100.0%

Los videojuegos que son más buscados por los jóvenes son el “Matrix”, “Burdel”, “Eros”, “la TK”, “El Corral”, “El Mafia” “El Dota”. El uso excesivo de los videojuegos causa un desorden en la vida de los estudiantes, se vuelven más obsesivos, pierden el control sobre el juego y sobre todo se vuelven agresivos con sus compañeros. El videojuego del Matrix, TK, Mafia, tienen un contenido que refleja la lucha, de combatir con disparos, este videojuego genera violencia y uso de palabras soeces, motivando que los jóvenes repitan dicha conducta y lo practiquen en su vida diaria.

Así mismo el Dota 2 es un juego multijugador de estrategia en tiempo real, distribuido por, dos equipos y el objetivo es destruir las estructuras rivales controlando a personajes denominados héroes, podemos indicar que estos juegos generan o inciden la violencia.

Los resultados de la tabla 2 muestran que el 30.0% de estudiantes indicaron que el contenido de los videojuegos que usan un lenguaje soez, motiva una reacción con gritos e insultos entre compañeros. Podemos decir que los videojuegos en su mayoría trae consigo un lenguaje soez a los cuales los adolescentes tienen el acceso rápido y que practican en la cotidianidad frente a sus compañeros generándoles molestias, incomodidad y en algunos casos intimarlos con el lenguaje que utilizan. El uso y abuso de los videojuegos provocan en los adolescentes la violencia y agresividad que repercuten negativamente en su comportamiento.

Los videojuegos tienen una incidencia negativa sobre muchos aspectos de la personalidad de los jugadores, y especialmente sobre los niños y adolescentes. Es muy frecuente observar en revistas, periódicos y otros medios de comunicación afirmaciones contundentes respecto, generalmente, a las nefastas consecuencias que el uso de los videojuegos tiene sobre la inteligencia, la personalidad o la dimensión social de los jugadores (Estallo, 1995, p. 181).

Muchos videojuegos participan de una cultura armamentista, hegemónica y global, basada en el fetichismo a los sistemas de armas avanzadas presentando la violencia como algo divertido. Las armas son símbolos en sí mismos y en tanto esto son portadoras de significados. El culto a las armas forma parte de una “invasión masiva, en la conciencia humana, del sistema de guerra (Luckham 1986, p. 9).

Los jugadores de videojuegos adolescentes obtienen recompensas a corto plazo pero, en cambio, presentan síntomas de depresión y ansiedad, que pueden conducir hacia un aumento en el uso de los videojuegos como estrategia de evitación o escape de situaciones cotidianas estresantes y del agotamiento (González, Espada y Tejeiro 2017).

El 20.0% de estudiantes indicó que el contenido de los videojuegos comprende el sexismo y la reacción que asumen frente a una agresión entre compañeros son a través de las amenazas verbales y físicas. Podemos decir que los videojuegos trae el sexismo, se afirma que la mayoría de los videojuegos representan a personajes masculinos, que los chicos son los principales usuarios de estos juegos, que las pocas figuras femeninas que aparecen y, cuando aparecen, lo hacen en una situación de inferioridad, de segundo plano, de cautivas que hay que rescatar, en actitudes de sumisión, mientras que los personajes masculinos están representados de forma activa, valiente y dominante. De otro lado se fomenta el racismo al proyectar estereotipos raciales, situando en posición de inferioridad o de mayor peligrosidad a los pocos personajes femeninos.

Los temas violentos son muy frecuentes en los videojuegos, sean en forma fantástica con monstruos, extraterrestres, alienígenas y otros tipos de animales, o en forma humana, basados en guerra, peleas callejeras y otros tipos de combates.

Contenidos de los videojuegos y problemas que motivan entre los estudiantes

Tabla 3

Contenido de los videojuegos y su relación con problemas frecuentes entre estudiantes

Contenido de los videojuegos	Problemas frecuentes entre estudiantes									
	Agresiones físicas		Agresiones verbales		Amenazas		Calumnias		Total	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
Estrategia bélica	-	-	6	10.0	3	5.0	-	-	9	15.0
Lenguaje soez	14	23.0	9	15.0	-	-	4	7.0	27	45.0
Sexismo	-	-	8	13.0	4	7.0	-	-	12	20.0
Venganza	-	-	5	8.0	-	-	7	12.0	12	20.0
Total	14	23.0%	28	46.0%	7	12.0%	11	19.0%	60	100%

En la tabla 3 podemos referir que el 45.0% de estudiantes indicó que el contenido de los videojuegos comprenden un lenguaje soez y los problemas frecuentes que se presenta entre compañeros puede ser tanto la agresión física, la agresión verbal como las calumnias. Podemos decir que los videojuegos en su gran mayoría trae consigo un desorden en la vida de los estudiantes, se vuelven más obsesivos pierden el control sobre el juego y sobre todo se vuelven agresivos con sus compañeros, induciendo a que sean personas violentas y agresivas.

Así mismo el uso de los videojuegos en adolescentes ha generado actitudes y comportamientos negativos que atentan contra su desarrollo personal, los jóvenes pierden el interés por el estudio, tienen más pasión a los videojuegos dedicándoles mayor tiempo y se constituye como parte de su vida que los absorbe dejando de lado el rendimiento escolar, deterioro de las relaciones interpersonales entre compañeros y familiares, tal como se sugiere en diversos estudios.

Los videojuegos tienen una incidencia negativa sobre muchos aspectos de la personalidad de los jugadores, y especialmente sobre los niños y adolescentes. El origen de esta corriente de opinión se inicia con el creciente aumento de la afición de los jóvenes por los videojuegos y la incorporación progresiva de características violentas o agresivas en los nuevos juegos. (Estallo, 1994, p. 181).

El adolescente pasa a utilizar con más frecuencia el videojuego por el efecto de la novedad, y en la mayoría de casos esta conducta remitirá espontáneamente o con la ayuda de la familia. No obstante, muchos jóvenes explican que durante un periodo de su vida los videojuegos perjudicaron su rendimiento escolar, motivaron tensiones familiares y redujeron sus relaciones sociales. Reconocen que escondieron a su familia síntomas como la pérdida de control (jugar más de lo previsto), perder la noción del tiempo y obsesionarse por un juego concreto (Estallo, 1995, p. 201).

Muchos videojuegos participan de una cultura armamentista, hegemónica y global, basada en el fetichismo a los sistemas de armas avanzadas presentando la violencia como algo divertido. Las armas son símbolos en sí mismos y en tanto esto son portadoras de significados. El culto a las armas forma parte de una “invasión masiva, en la conciencia humana, del sistema de guerra” (Luckham 1986, p. 9)

Para el 15.0%, el contenido de los videojuegos comprende la estrategia bélica y, la reacción que asumen frente a una agresión entre compañeros, son a

través de las agresiones verbales y las amenazas. Podemos decir que los videojuegos traen consigo contenidos negativos como la violencia verbal se puede mostrar a través de los insultos, los descalificativos personales, las palabras hirientes.

Conclusiones

1. Existe una alta influencia entre los videojuegos y las relaciones interpersonales entre estudiantes, lo cual se demuestran que el uso frecuente de éstos hace que haya una comunicación agresiva entre sus compañeros y una convivencia en las aulas de violencia e inadecuada conducta.
2. El uso frecuente de los videojuegos influye en el tipo de comunicación entre sus compañeros donde el 30.0% manifiesta que lo realizan todos los días y el tipo de comunicación que practica en la familia y con sus compañeros es la comunicación agresiva.
3. Los videojuegos, tienen alto contenido de violencia, que afecta a su salud emocional, incrementando los sentimientos de ira y agresividad en los adolescentes. Por pasar mucho tiempo en estos juegos, abandonan sus estudios, lo que se traduce en bajas notas, sedentarismo y problemas de comportamiento entre ellos.
4. El contenido violento de los videojuegos influye en las relaciones interpersonales de los estudiantes, los videojuegos comprenden un lenguaje soez y los problemas frecuentes que se presenta entre compañeros es la agresión física y verbal. Y esto afecta directamente a la convivencia escolar.

Referencias bibliográficas

- Chahín-Pinzón, Nicolás y Briñez, Blanca (2011). Actividad física en adolescentes y su relación con agresividad, impulsividad, Internet y videojuegos. *Psychologia: avances de la disciplina* 5(1) 9 - 23.
- Estallo, Juan (1994). *Los videojuegos, personalidad y conducta*. *Revista Informativa*, 6(2), 181-190
- Estallo, Juan (1995). *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta.
- Gomez del Castillo, Teresa. 2005. "Violencia Social y Videojuegos". *Revista de medios y educación* 25: 45-51.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36802504>.

- González, María T., José P. Espada, y Ricardo Tejeiro. 2017. “El Uso Problemático de Videojuegos Está Relacionado Con Problemas Emocionales En Adolescentes”. *Adicciones* 29(3): 180–85.
- Luckham, R. (1986). *La cultura de las armas*. Barcelona: Lerna.
- Nature Reuters (2011) *Criminología y Criminalística, grupo 1C*. Revista Informativa.
- Rodríguez, E. (2012) Jóvenes y videojuegos: Espacio, significado y conflictos – Madrid.
- Van der Hofstadt, Carlos. (2005). *De las habilidades de comunicación*. España: Díaz de Santos S.A.