



UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA

**CONCEPCIONES DE ADOLESCENTES Y SUS PADRES ACERCA
DE LOS VIDEOJUEGOS COMO ESPACIO DE SOCIALIZACIÓN**

DIRECTOR:

Raúl Gómez Alonso

TESISTA:

Daniela Pilar Iacoponi

TÍTULO A OBTENER:

LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA

FACULTAD DE PSICOLOGIA Y RELACIONES HUMANAS

Rosario, octubre del 2021

TÍTULO: Concepciones de adolescentes y sus padres acerca de los videojuegos como espacio de socialización

DIRECTOR: Raúl Gómez Alonso

TESISTA: Daniela Iacoponi

TÍTULO A OBTENER: Licenciatura en Psicología

FACULTAD: Facultad de psicología y relaciones humanas

FECHA: Rosario, octubre del 2021

Resumen

La presente investigación consistió en describir las concepciones que tienen los adolescentes y los padres sobre el uso de videojuegos como espacio de socialización en un grupo de adolescentes (12 a 16 años) de la ciudad de Colón, provincia de Buenos Aires. Para recolectar los datos se utilizaron dos instrumentos: por un lado, se administraron dos cuestionarios, uno para los padres y otro para los adolescentes con el objetivo de recabar datos sobre hábitos de uso de videojuegos que tienen los adolescentes y sobre cuáles son las concepciones que tienen ellos y sus padres sobre el uso de videojuegos como espacio de socialización. Dicho instrumento fue administrado a 30 adolescentes entre 12 y 16 años de edad y sus padres oriundos de la ciudad de Colón. Por otro lado, el segundo instrumento administrado fue una entrevista semiestructurada a 5 diadas padre-hijo/hija adolescente con el objetivo de profundizar sobre los datos que se obtuvieron del cuestionario. Se encontró que la totalidad de los adolescentes encuestados utilizan videojuegos y lo hacen de forma on-line, en su mayoría con una frecuencia diaria, con un incremento de horas de uso durante los fines de semana, generalmente lo hacen durante la tarde- noche. Además, se evidenció que la mayoría de los encuestados juega con amigos, y la mitad de ellos con desconocidos. Con respecto a las concepciones que tienen los adolescentes sobre los videojuegos se encontró que los utilizan como medio de socialización lo cual se profundizó durante el contexto sanitario de aislamiento ya que a través de estos pudieron sostener el contacto con sus pares, como así también posibilitando hacer nuevos amigos y no solo considerándolos una nueva forma de juego. Por su parte los adultos mostraron cierta ambivalencia en sus concepciones sobre los videojuegos. Por un lado, reconocen que los videojuegos favorecieron la socialización en contexto de pandemia, pero, asimismo, consideran que los videojuegos disminuyen el tiempo compartido en familia y promueve el aislamiento del adolescente y la falta de creatividad.

Palabras Clave: adolescencia, videojuegos, socialización.

Agradecimientos

Al terminar esta etapa tan importante en mi vida, quiero agradecer a todas aquellas personas que estuvieron y vivieron cada momento conmigo, acompañándome y ayudándome en este largo camino de mi carrera universitaria. Principalmente, quiero agradecerles a Valentín y Joaquín, mis hijos, a mi marido por su apoyo incondicional, compartiendo cada momento conmigo y motivándome para avanzar día a día.

Además, quiero agradecer a quien me guió en este proceso, Raúl Gómez Alonso, gracias por su tiempo y su dedicación.

Índice

Resumen	1
Agradecimientos.....	2
Índice.....	3
Introducción	5
Estado del Arte.....	7
Hábitos de uso de videojuegos	7
Percepciones de los padres sobre la tecnología.....	9
Problema de investigación.....	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos	13
Marco Teórico.....	14
Capítulo I: Adolescencia	14
Capítulo II: Socialización.....	16
Socialización en la adolescencia.....	17
Capítulo III: Tecnologías digitales y videojuegos.....	19
Videojuegos: su origen, tipos y función social	21
Contexto actual	24
Marco Metodológico.....	25
Diseño.....	25
Identificación y definición de las variables	25
Área de Estudio	25
Participantes	26
Técnicas e instrumentos	26
Procedimientos	26
Consideraciones Éticas.....	27
Resultados	28
Análisis de hábitos y concepciones de los adolescentes en torno a los videojuegos ..	28
Concepciones respecto a los videojuegos en adolescentes.....	32
Análisis de hábitos y concepciones de los adultos en torno al uso videojuegos por parte de los adolescentes	35
Análisis de hábitos de uso videojuegos en adolescentes desde la percepción de los padres.....	37
Concepciones respecto a los videojuegos en adolescentes desde la percepción de los padres.....	40

Similitudes y diferencias entre las concepciones de los adultos y sus hijos/as	44
Entrevista a padres-hijos.....	50
Análisis de entrevistas a padres	50
Análisis de la entrevista a adolescentes.....	52
Conclusión.....	54
Referencias bibliográficas.....	56
ANEXO A.....	xiii
ANEXO B	xix

Introducción

En los últimos años se han producido grandes avances tecnológicos. Las nuevas tecnologías, específicamente los videojuegos, son un instrumento tecnológico que están plenamente integrados en la sociedad. Estos dispositivos han traído progresos y han marcado en muchos aspectos nuevos modos de estar conectados, como así también nueva manera de diversión, incluso para algunos usuarios se trata de una vía para socializar. Los jóvenes tomaron rápidamente la nueva realidad que les ofrecen los videojuegos, como es el caso de los juegos en línea, que plantean otros modos de ocio en los que fomentan la necesidad de relacionarse con otros, permitiendo socializar de forma directa entre amigos, como así también poder interactuar con otros usuarios ya que no hay límites de distancia para eso, permitiendo conocer gente de cualquier parte del mundo.

En la actualidad gran parte de la población adulta considera que los videojuegos son perniciosos para los jóvenes, e incluso se llega a decir que causan aislamiento en los sujetos que hacen uso de ellos. Por otro lado, en una investigación realizada por Ferrer y Ruiz (2005) mencionan que el uso adecuado de los videojuegos puede llegar a ser un buen complemento en la formación de los jóvenes, ayudando a: reforzar la autoestima, reforzar las relaciones sociales e incluso ser una manera de jugar socialmente.

Otros autores como Cole y Griffiths (2007), en su investigación, encontraron que los jugadores reconocían haber establecido buenos amigos durante el juego y sentían que podían compartir temas personales con sus amigos dentro del videojuego, de esta manera los autores resaltan la posibilidad que dan los videojuegos para motivar relaciones interpersonales entre aquellos que lo utilizan.

La pertinencia de esta temática radica en que una generación de jóvenes nació y creció con avances tecnológicos aplicados al ocio a través de los videojuegos viéndolos como un modo favorito de juego y entretenimiento como así también un medio para relacionarse. Es por eso, que este trabajo no se enfoca sobre los efectos negativos ni positivos en cuanto a su uso, sino que busca describir las concepciones que tienen un grupo de adolescentes y sus padres acerca de los videojuegos como espacios de socialización de la ciudad de Colón.

Se espera que el presente trabajo aporte claridad con respecto a las similitudes y diferencias entre las concepciones de adolescentes y adultos respecto a los videojuegos ya que se trata de una temática clave en la dinámica familiar y que muchas veces genera preocupación en los adultos por la gran cantidad de horas que los adolescentes ocupa en estos dispositivos.

Tema y problema

Concepciones de adolescentes y sus padres acerca de los videojuegos como espacio de socialización.

Pregunta de investigación: ¿Cuáles son las similitudes y diferencias entre las concepciones que tienen los adolescentes y sus padres acerca de los videojuegos como espacio de socialización?

Objetivo General:

- Comparar las similitudes y diferencias entre las concepciones que tienen los adolescentes y sus padres sobre los videojuegos como espacio de socialización.

Objetivos Específicos:

- Caracterizar las concepciones de los adolescentes respecto a los videojuegos como espacio de socialización.
- Conocer las concepciones de los adultos con respecto al uso de videojuegos por parte de los adolescentes.
- Establecer similitudes y diferencias entre las concepciones que tienen los padres y sus hijos sobre el uso de videojuegos como espacio de socialización.

Estado del Arte

Hábitos de uso de videojuegos

El hábito de consumo de videojuegos es un comportamiento relacionado con el uso de videojuegos de acuerdo con su grado de atracción, relación con otras actividades, interferencia en el rendimiento académico y grado de inquietud que generan los videojuegos (López, 2012).

En la actualidad, los jóvenes son los primeros en consumir la ola de productos digitales típicos del siglo XXI. Estos jóvenes han nacido con pantallas y la interacción con las mismas es natural para ellos, son los que Marc Prensky denominó a principios de este siglo “nativos digitales” (Prensky, 2001).

No es novedad el acercamiento en ascenso de los adolescentes con el uso de videojuegos.

Por otro lado, la consultora especializada en entretenimiento digital Newzoo afirma que existen unos 19 millones de videojugadores argentinos, lo que representa al 43% de toda la población (Newzoo, 2019).

Según un estudio de la Asociación Software de entretenimiento (ESA) “2015 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry”, reveló que más de 150 millones de estadounidenses son videojugadores, el 42% de ellos lo realiza regularmente, o al menos 3 horas a la semana.

Otra cifra que arroja La Federación Europea de Software Interactivo (ISFE), determinó que en España 14 millones de sus habitantes usan videojuegos como medio de entretenimiento, lo cual representa el 40% de su población, tras estos resultados España se ubica en el cuarto país europeo con mayor cantidad de videojugadores.

Con esta investigación también se pudo obtener información sobre la cantidad de horas que pasan los españoles con los videojuegos, entre los 11 y 64 años los usan aproximadamente de 2 a 5.7 horas semanales.

Por otro lado, en un estudio realizado por la Asociación Valenciana de Consumidores y Usuarios (AVACU) sobre el impacto que tienen los videojuegos en la vida de los niños y niñas de dicha comunidad, para poder crear programas preventivos de conductas violentas y discriminatorias. Los datos obtenidos en cuanto a si les cuesta dejar de jugar con videojuegos, el 13,73% indicó que es una constante el no poder dejar de jugar, para el 44,58% solo “a veces” era difícil apagarlos, y el 41,69% refirió no tener inconvenientes para dejar de usarlos. Con respecto a si los padres los dejaban jugar con videojuegos sin tiempo límite, el 52,14% de la población indicó que no, el 36,34% reveló que esta situación en ocasiones sucede, mientras que para el 11,52% es

una realidad ya que no cuentan con horarios ya que pueden jugar todo el tiempo que ellos mismos decidan.

Según la Encuesta Nacional de Consumos Culturales del año 2017, un 19% de la población de Argentina usa videojuegos y entre los jóvenes de 12 a 17, el porcentaje de videojugadores trepa al 56,8% (Catalano, 2017). En promedio, juegan durante una hora y media diaria y el soporte principal de juego es el celular. En 2013, en cambio, el soporte principal era la computadora, seguido de la consola y el celular.

En otra investigación se buscó establecer la relación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del área Ingeniería de la UNAS en Arequipa-Perú. Los autores (Challco Luque, Guzmán Coaguila, 2018), sostienen que el videojuego más popular es Dota 2, seguido de otros videojuegos que pertenecen al género juego de rol multijugador, un 84,6 % del total de los evaluados señala que prefiere jugar con otras personas mientras un porcentaje menor (16,6%) lo hace solo. Predominando así la interacción con otras personas durante el juego, por la misma característica de los videojuegos que prefieren donde el motivo más importante para jugar este tipo de videojuegos es el carácter social, dado que los jugadores hacen amigos a través del juego.

En un estudio realizado por Cole y Griffiths (2007), se encontró que los usuarios reconocían haber establecido buenos amigos durante el juego (75%), sentían que podían compartir temas personales con sus amigos dentro del videojuego (39%), se habían encontrado con sus amigos virtuales en la vida real en algún momento (42%), y había sentido atracción por otro usuario del videojuego (31%). De esta manera los autores resaltan la posibilidad que dan estos juegos para motivar las relaciones interpersonales entre los usuarios.

Tomando a Levis (2003) en un artículo expone que, la televisión, el cine, los videojuegos, ocupan un espacio importante en el proceso de socialización de los individuos. La información de dichos estudios, se recogió a través de cuestionarios en donde se analizaron, los 250 videojuegos comerciales más vendidos, llegando a la conclusión; de que esta tendencia favorece la posibilidad de conocer gente y hacer amistades y decolora las acusaciones acerca del aislamiento social, al cual conduciría al uso de los videojuegos de igual manera la creciente popularidad del juego en red ha dado lugar a la aparición de nuevos lugares de encuentro físico, en tales condiciones los videojuegos, permiten múltiples formas de comunicación interpersonal y de entretenimiento, apareciendo, como una alternativa a los espacios tradicionales. Chamarro (2020) sostiene que “nuestros adolescentes han podido sobrellevar mejor el

confinamiento gracias a la posibilidad de compartir tiempo de juego con sus amigos virtuales”.

Por otra parte, Aragón Carretero (2011) considera que las personas construyen su identidad interpretando y dando significado a las visiones del mundo que les rodea. Los videojuegos son un elemento más de esta realidad. En consecuencia, padres, y educadores deben favorecer el pensamiento crítico, reflexivo y responsable en el uso de los videojuegos, alertar sus peligros transformándolos en contenidos educativos, reconocer sus beneficios educativos (creatividad, resolución de problemas, nuevas capacidades de alfabetización...) y enseñar a evaluar la propia actividad desarrollada con ellos.

De lo recorrido hasta el momento se puede concluir, que los videojuegos se encuentran muy presentes en la cotidianeidad y suelen utilizarse con mayor frecuencia en grupos.

Percepciones de los padres sobre la tecnología

Hoy en día existe una gran preocupación de los adultos sobre el uso de internet por parte de los niños, niñas y adolescentes. Existen grandes controversias sobre el uso de las pantallas, hay algunos referentes en el tema que afirman que la tecnología es beneficiosa para los niños, mientras otros sostienen que es desaconsejable su uso. Esto provoca una inevitable desorganización sobre cuál es la forma de acompañarlos en su uso. Por otro lado, la crisis sanitaria actual ha generado un aumento en el tiempo que los adolescentes pasan frente a las pantallas.

Los adultos suelen desconocer cuál es la mejor forma de preparar a los adolescentes para el uso responsable de la tecnología.

La autora Estefanel (UNICEF) plantea que es posible que se identifiquen dos actitudes radicalmente opuestas con respecto al uso de tecnologías: la del todo y la del nada.

Desde la perspectiva del todo se entiende a la tecnología como una oportunidad para su uso y no se lucha contra ella. Suelen pensarla en términos que “la tecnología vino para quedarse”, “los niños y adolescentes de hoy son nativos digitales” “es imposible que queden afuera de su uso”. Muchos padres que se apoyan en esta perspectiva, otorgan gran libertad al uso de las tecnologías por parte de los adolescentes, sobrevalorando las oportunidades que éstas brindan y subestimando los riesgos que éstas pueden traer.

En situaciones de confinamiento como las que estamos atravesando, estas familias desarrollan un estilo de consumo sin control, viéndola como la única forma de sobrevivir al aislamiento.

Por otra parte, se encuentra otra perspectiva que recurre al extremo de *nada de pantallas*, son padres que visualizan los peligros y no creen en su utilidad. La tecnología les genera miedo y utilizan como modo de protección alejarlos de ella, tomar esta postura resulta cada vez más difícil. En estas situaciones de confinamiento, estas familias se encuentran desorientadas y con ciertas contradicciones, ya que por un lado el adolescente la necesita para poder vincularse y por otro a las familias les es imposible evitar el uso de las tecnologías.

En un estudio realizado por Prado Henao (2017), en Bogotá sobre las percepciones de los estudiantes y de los padres de familia sobre las tecnologías, se tuvo en cuenta el proceso de anticipación con respecto a lo que expresan los estudiantes que les dicen sus padres sobre los dispositivos. Las percepciones se dividieron, en este caso en 10, y se retomaron desde la mirada de los estudiantes sobre lo que les expresan sus padres o las personas con las que viven en su hogar. Las categorías que establecieron fueron: adaptación, adicción, aislamiento, comunicación, distractor, moderación, peligros, salud, utilidad y valor. La categoría adaptación sólo fue respondida por un estudiante que expresa “mis familiares no opinan mucho, pero creen que está bien y que hay que adaptarse a las comunicaciones y la globalización”, en este caso él muestra que en su hogar sus familiares se encuentran familiarizados con estos dispositivos, al punto de invitarlo a pensar desde una posición adaptativa sobre el uso cotidiano de las TIC. Por parte de la Adicción se encuentran muchos discursos distintos, los estudiantes hablan constantemente de que sus padres creen que son adictos y que constantemente les están expresando advertencias sobre el uso de los dispositivos TIC “no apoyan y suponen que soy adicto”, “que hay que aprender a usarlos, ya que se pueden convertir en un vicio”, además de agregar preocupaciones sobre la salud física “Que somos muy adictos y que se nos puede dañar los ojos por estar tanto tiempo ahí pegados”. Estas citas recogidas de la encuesta, aunque solo son algunas muestran en gran parte la visión que tienen los estudiantes sobre lo que les dicen en casa sobre los dispositivos TIC, las percepciones en este caso se dividen en dos posiciones sobre aquellos padres que hacen advertencias sobre el uso de estos, pero que no se encuentran en contra del uso y aquellos que los estudiantes dicen que no están de acuerdo con el uso de estos. El aislamiento, esta categoría muestra desde la percepción de los estudiantes sobre esas grandes preocupaciones de los padres con respecto al uso de las TIC, es recurrente

encontrar que se habla sobre que el uso los aleja de sus amigos y familiares, el tiempo en familia es retomado varias veces expresan que “que a veces por estar pendiente de estos dispositivos no compartimos con la familia” y en otros casos se habla sobre una falta total de comunicación “Que es un dispositivo que no me permite conversar, ni compartir tiempo con ellos”. Estas preocupaciones sobre el aislamiento también fueron expresadas en las conversaciones, y también aparece muy recurrente en esta respuesta abierta, se enfocan constantemente en la preocupación por perder espacios comunes y en el bienestar personal de los estudiantes. Por parte de la comunicación que es una categoría muy recurrente en cuanto al uso cotidiano de las TIC, se encuentra que hay una mirada positiva en cuanto a esta categoría los estudiantes narran que en sus hogares les dicen “Que son dispositivos esenciales para mantenernos en comunicación” , aun así las preocupaciones sobre el contacto con extraños y el uso excesivo también hacen parte de este acercamiento “ellos me dicen que son buenos ya que nos permiten comunicarnos con conocidos, pero nunca usarlo con extraños y exceso”. La distracción es una de las categorías más mencionadas, estas se enfocan mucho en hablar como las actividades diarias se han reemplazado con el uso del dispositivo “que son muy útiles, pero que en algunos momentos me distraen y no me dejan realizar estas actividades” en algunos casos se acompaña de una advertencia sobre el uso de estas “La opinión de ellos es que deberíamos usar estos dispositivos de manera adecuada, que esto no sea una distracción para nuestra vida cotidiana.”. Esta categoría también se relaciona con la de moderación, ya que se suelen expresar constantemente estas dos categorías en una sola respuesta, se narra que tienen una gran utilidad pero que se ha de tener cuidado con los tiempos y el uso “mi familia opina que estos 101 dispositivos son útiles con un moderado uso, y nos ayudan en la vida cotidiana”, aparte expresan que “que no nos sirve, nos distrae de cosas importantes que sí deberíamos hacer, y no perder el tiempo en bobadas” además de agregar que se debe tener un uso de estas en tiempos específicos “que son buenos, obvio en exceso son malos, y ayudan, permiten distracción en tiempos de ocio”.

En una Tesis Doctoral realizada por Zhuxuan Zhao (2017) realizó una encuesta a 29 personas para conocer sus opiniones sobre los videojuegos. Una de las preguntas abiertas era “¿qué piensas sobre los videojuegos?

Las respuestas fueron: Los videojuegos tienen una mala influencia educativa, limitan el desarrollo humano, los videojuegos causan adicciones y son malos para la salud. Los videojuegos no distinguen la realidad y la ficción, y ello es el origen de sus problemas con fenómenos como la violencia, los videojuegos aíslan a las personas y les niegan la posibilidad de socializar.

Por otra parte, según ESA (Entertainment Software Association, 2020), en su reporte “Datos esenciales sobre la industria de los videojuegos”, obtienen que el 56% de los padres opinan que los videojuegos son una parte positiva en la vida de los niños.

Michael D. Gallagher, jefe de ESA, expresó: “Los padres en Estados Unidos, reconocen los distintos beneficios de los videojuegos: educativos, estimulación, oportunidades para estar con la familia”.

En conclusión, podemos sostener que se encuentra una polaridad entre los padres con respecto al uso de videojuegos, por un lado, aquellos que consideran importante el uso de videojuegos, y por el otro, aquellos que se oponen a su uso.

Problema de investigación

¿Cuáles son las similitudes y diferencias entre las concepciones que tienen los adolescentes y sus padres acerca de los videojuegos como espacio de socialización?

Objetivo General

- Comparar las similitudes y diferencias entre las concepciones que tienen los adolescentes y sus padres sobre los videojuegos como espacio de socialización.

Objetivos Específicos

- Caracterizar las concepciones de los adolescentes respecto a los videojuegos como espacio de socialización.
- Conocer las concepciones de los adultos con respecto al uso de videojuegos por parte de los adolescentes.
- Establecer similitudes y diferencias entre las concepciones que tienen los padres y sus hijos sobre el uso de videojuegos como espacio de socialización.

Marco Teórico

Capítulo I: Adolescencia

Etimológicamente el vocablo adolescencia proviene del latín *adolescens*, participio presente de *adolescere*: crecer.

La Organización Mundial de la Salud define la adolescencia como el periodo entre los 10 y los 19 años de edad, sub dividiéndolas en dos: la adolescencia inicial, desde los 10 u 11 años hasta los 14 ó 15, y la tardía desde los 15 hasta los 19.

En un estudio UNICEF (2017) sostiene que la adolescencia es un concepto que ha cambiado a lo largo de la historia y a través de las diferentes culturas. “El proceso de transición de la infancia a la edad adulta está influenciado por el entorno social y cultural, por tanto, el propio concepto de adolescencia puede variar en cada contexto concreto” (p. 3). Más adelante, desarrolla que:

La adolescencia es una etapa de la vida caracterizada por crecientes oportunidades, capacidades, aspiraciones, energía y creatividad, pero también por vulnerabilidades particulares del momento de su desarrollo. Es un período de cambios positivos inspirados por la importante capacidad de los y las adolescentes para aprender rápidamente, experimentar nuevas y diversas situaciones, acrecentar y utilizar el pensamiento crítico y ejercer más y nuevos espacios de libertad y autonomía, ser creativos y socializar (p. 6).

Aguirre (1994), considera que la adolescencia es un fenómeno cultural y social y por lo tanto sus límites no se asocian fácilmente a las características físicas.

La adolescencia consiste en el periodo de vida posterior a la infancia y predecesor de la vida adulta. En este período hay cambios importantes que afectan el desarrollo corporal, aspectos psicológicos y la relación con los padres y con la sociedad.

Amorín (2008) afirma que la etapa de la adolescencia se caracteriza por una serie de cambios a todo nivel. Desde lo biológico, se desarrollan los caracteres sexuales primarios y aparecen los secundarios. Los cambios más importantes en los hombres son el cambio de voz, el aumento de estatura y la aparición de la barba; mientras en la mujer se desarrollan los senos, se ensanchan las caderas y la voz se vuelve más aguda. Este autor afirma que todos estos cambios biológicos disparan ansiedades en lo psicosocial, tanto depresivas como persecutorias y confusionales. El sujeto experimenta una pérdida en su identidad y de su rol infantil; y desarrolla un comportamiento desafiante para con sus adultos referentes, mostrando oposicionismo, negativismo y conductas de rebeldía,

típica de esta época en la que individuo atraviesa una crisis de identidad y deja de identificarse con sus adultos referentes de la infancia.

En el siglo XX, Stanley Hall fue uno de los primeros en estudiar la adolescencia como un aspecto básico de la Psicología evolutiva. Este autor realiza un análisis biológico-orgánico de la adolescencia, mientras que otros admiten que los cambios percibidos en esta etapa dependen del momento y el lugar histórico.

Desde el punto de vista antropológico, la forma en que una cultura determina la estructura social se debe a que cada cultura se ubica dentro de una cadena de significaciones, que está dada por los llamados “mitos de origen” de esa cultura. Cada cultura propone para la adolescencia, a través de formas determinadas llamadas “ritos”, un momento de inicio, que apoya el hecho biológico del despertar pulsional, y un momento de fin, que es variable (Quiroga, 2010).

Por otra parte, Margaret Mead (citado por Musito) llevó a cabo un estudio acerca de la influencia de la cultura en la adolescencia y concluyó que la adolescencia es un hecho fundamentalmente social. Como soporte a su teoría menciona sus observaciones de sociedades primitivas de oriente en la que los problemas de los adolescentes no se plantean de la misma forma o en el mismo momento con respecto a los adolescentes de occidente. Encuentra además un elevado nivel de estrés en el adolescente occidental, generada según su criterio, por la división de estatus, roles, responsabilidades que impone su sociedad. En las sociedades de oriente, el adolescente no presenta estos niveles de estrés ya que no se encuentra sometido a dichas imposiciones sociales. La conclusión a la que arriba es que la adolescencia comprende un hecho biológico, pero también aspectos sociales.

La adolescencia desde el punto de vista del desarrollo cognitivo o intelectual, se ha venido caracterizando por la aparición de profundos cambios cualitativos en la estructura del pensamiento. A este proceso Piaget lo denomina periodo de las operaciones formales, donde la actuación intelectual del adolescente se acerca cada vez más al modelo del tipo científico y lógico. A su vez comienza en la adolescencia la configuración de un razonamiento social, teniendo como relevancia los procesos identificatorios individuales, colectivos y sociales, donde el razonamiento social del adolescente se vincula con el conocimiento del yo y los otros, la adquisición de las habilidades sociales, el conocimiento y aceptación\nnegación de los principios del orden social y con la adquisición y el desarrollo moral y valórico de los adolescentes.

Vernieri (2006) relata que la adolescencia es un periodo de gran vulnerabilidad durante el cual los chicos comienzan a estar expuestos a mayores riesgos. Quizás sea la

etapa de la vida que requiera de adultos dispuestos a escuchar, ser contenedores y conscientes. Como vemos a diario, el mundo actual impone una hiperestimulación constante, donde nuestro ser realiza un gran esfuerzo de sobreadaptación para intentar internalizar aquellas cosas que pueden ser útiles y desechar rápidamente lo que cree innecesario.

En esta etapa el individuo busca autonomía, formar su identidad, necesitará en muchos casos estar solo, de ahí es que muchos padres insisten en que sus hijos se encierran en sus cuartos, realizando actividades solitarias. Estos momentos de soledad se consideran necesarios, pero deben ser complementados con actividades en grupos, ya que nadie puede vivir sin otro. Durante esta etapa es en donde se produce la socialización con personas externas a la familia y el grupo de amigos empieza a tomar un rol importante en el desarrollo del adolescente. El grupo de pares pasa a convertirse en el principal agente de socialización, entendida como el proceso de interrelación con el medio que permite la apropiación de pautas sociales y de conductas.

Capítulo II: Socialización

En cuanto al concepto de socialización, Vander Zanden, 1986, citado por Suriá, 2011 lo define como: “es un proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad”.

Otros autores como Lara y Ocampo (2002, p.4) definen a la socialización como:

Proceso mediante el cual alguien aprende los modos de una sociedad o un grupo social dado, en tal forma que puede funcionar en ellos. El término socialización se refiere también al aprendizaje de los modos de cualquier grupo estable y duradero, la socialización es un proceso que si bien, en la niñez y adolescencia es muy significativo, nuestra conducta se ve influenciada por ella toda la vida.

Al hablar de agentes de socialización entendemos que éstos son personas e instituciones que se ocupan de que la interiorización de la estructura social se haga efectiva. Se podría afirmar que cada una de las personas con las que interactuamos en nuestra vida cotidiana es un agente socializador, siempre y cuando posea la capacidad de influir en nuestro comportamiento en la dirección y que, normalmente coincide con la orientación aceptada socialmente.

Bugental y Goodnow (1998), plantean que existen tres perspectivas básicas en cuanto al proceso de socialización: una perspectiva biológica, la perspectiva cognitiva y una perspectiva socio-cultural.

Se entiende por perspectiva biológica a que la herencia biológica nos proporciona los mecanismos necesarios para adaptarnos a la sociedad, de manera que cuando nacemos ya venimos preparados para ser capaces de llevar a término el proceso de socialización. Esta perspectiva se justifica si tenemos en cuenta que determinados signos sociales, como la sonrisa o el llanto, son instrumentos de origen biológico que nos facilitan la interacción con nuestro entorno.

A pesar que esta perspectiva haya tenido cierto eco, actualmente nadie duda en considerar que, las interacciones que mantiene la persona con su entorno son también una importante variable predictora de su desarrollo (Bronfenbrenner, 1979). Cuando se habla de perspectiva cognitiva hace referencia a las formas de procesamiento de la información en situación de socialización, tratando de considerar cómo los individuos interpretamos, categorizamos, recordamos y transformamos los acontecimientos propios del proceso de socialización. desde esta perspectiva la socialización se entiende como proceso que es establecido por los miembros de una comunidad y que, siendo compartido, es generador tanto de modelos internos de procesamiento de respuestas como de representaciones del comportamiento social que, además, influyen en las relaciones posteriores que establezca la persona (Hazan y Shaver, 1987).

Por último, la perspectiva socio-cultural toma en cuenta la importancia que tienen los grupos que rodean a la persona en su proceso de socialización, considerando que uno de los principales propósitos es que el individuo forme parte de los grupos sociales.

Es importante mencionar que la socialización guarda relación con distintos aspectos del desarrollo que tiene lugar a lo largo de la vida, tratándose de un proceso de adaptación que, además de aceptar las pautas culturales de un grupo debe adaptarse a nuevas circunstancias que acontezcan.

Socialización en la adolescencia

Para abordar la socialización durante la adolescencia es necesario conocer cómo se produce desde la niñez.

Luego del nacimiento, el niño depende exclusivamente de su medio, de su familia y principalmente de su madre o persona encargada de su cuidado, que además de brindarle protección se convierten en el primer agente de socialización. Durante ese

periodo de vida del niño hasta la etapa de escolarización, la familia es el motor socializante.

A partir de esta etapa, la escuela y el grupo de amigos empezará a cobrar importancia ampliando de este modo su red social. Durante la etapa escolar hasta aproximadamente los doce años, las amistades de los niños se encuentran limitadas a aquellos hijos de amigos de sus padres, vecinos y todos aquellos con los cuales las familias tengan algún tipo de vínculo.

Al comienzo de la adolescencia, la familia pasa a un segundo plano, aquí el adolescente empieza agruparse con sus pares, surgen amistades más estrechas, especialmente entre los del mismo sexo, inicia su adaptación a la sociedad y al formar su grupo de amigos empiezan a realizar actividades fuera de los establecimientos educativos con aquellos amigos con los cuales comparten intereses en común.

En esta etapa los padres suelen mostrar una especial preocupación por el grupo de amigos de los hijos, sintiéndose impotentes frente a su influencia. Sin embargo, la influencia de la relación paterno-filial anterior a la adolescencia juega un papel decisivo, y por ello los esfuerzos socializadores deben iniciarse desde la niñez más temprana.

Tomando las secuencias cronológicas, se hablaba de socialización primaria, socialización secundaria, además de ellas algunos autores como Revuelta, advierte que en la actualidad se puede hablar de una socialización terciaria, definida como la socialización que se produce a través de los diferentes medios virtuales. La socialización primaria y secundaria se produce en presencia física del otro, pero también se puede llevar a cabo la socialización sin ese contacto directo “cara a cara” al que estamos acostumbrados.

La socialización se produce en la interacción directa o cara a cara que el adolescente lleva a cabo con sus pares, pero hoy en día los adolescentes están inmersos y forman parte de sociedades digitales, tales que construyen vínculos con otro significativo sin tener la necesidad de conocerse presencialmente, cara a cara.

Para Raad (2004) los vínculos virtuales son aquellas interacciones sociales donde las emociones y sentimientos estarían atravesados por la tecnología formando parte de la construcción de identidad. Gracias al avance tecnológico, la comunicación cara a cara no sería necesaria todo el tiempo, llevando la comunicación al plano virtual.

Almeida (2012) sostiene que la sustitución de una interacción cara a cara por una comunicación mediada por computadores, constituye una dialéctica interactiva de protección y exposición, de visibilidad y ocultación. Por otro lado, estamos protegidos por estar removidos físicamente de las actuaciones en línea, como si las pantallas

actuaran como escudos, y por otro lado, estamos inmersos en el mayor escenario del mundo.

Bauman (2003) reflexiona sobre los vínculos considerándolos que aquellos más íntimos se vuelven líquidos e inestables y que el contacto humano y afectivo se vuelve inconstante. Al individuo se le delega la tarea de identificarse con identidades flexibles y cambiantes mientras los vínculos sociales se diluyen. Lo cierto es que los nuevos modos de comunicativos y las formas de vincularse han tomado características extraordinarias en relación al esquema comunicacional clásico, por la vertiginosidad de los avances tecnológicos.

Es preciso tener presente que los grupos de pares para los adolescentes actúan como activadores del desarrollo cognoscitivo, haciendo que ellos, puedan expresar mejor sus pensamientos y sentimientos fortaleciendo la comprensión de otro que se considera importante. La confianza que el adolescente logra fortalecer en su grupo hace que este se sienta seguro para expresarse y para sacar a flote todas sus habilidades. Generalmente el adolescente ve a su grupo como el único lugar donde puede resolver sus conflictos, por lo tanto, el grupo se convierte en un refugio natural para el sujeto. Aquí el grupo de amigos se convierte en el puente que le permite atravesar desde su mundo familiar hasta el mundo social. El adolescente tiende a buscar pertenecer a un grupo que le permita actuar, poner en práctica y desarrollar destrezas, sentirse seguro y en torno a estas relaciones podrá ir elaborando su propia identidad.

Capítulo III: Tecnologías digitales y videojuegos

Hablamos a diario sobre el uso de tecnología ya que vivimos inmersos en ella permanentemente debido a que está presente en todos los ámbitos de la vida personal y en la sociedad, la vemos en espacios nuevos que nos toca recorrer, acortando los tiempos y agilizando procesos. Se considera responsable a la tecnología de la mayoría de los descubrimientos del hombre y sus desarrollos implican cambios culturales, laborales y sociales.

Tiempo atrás era impensado que la gente pudiera trasladarse sin un animal como medio, considerando objetos peligrosos a los autos. Era impensado que la gente pudiera captar momentos de su vida a través de una cámara, como también la aparición de los primeros teléfonos que facilitaban la comunicación, como el pasaje de la radio a los primeros televisores en su momento. En un informe técnico realizado por el INDEC (2021) muestran que, en el cuarto trimestre de 2020, se registró que el 63,8% de los hogares urbanos tiene acceso a computadora y el 90%, a internet. Además, los datos

muestran que, en la Argentina, 84 de cada 100 personas emplean teléfonos celulares y 85 de cada 100 utilizan internet.

Este proceso de avances tecnológicos presenta cambios tan vertiginosos que a la sociedad le toma tiempo adaptarse a ciertos cambios, dejando obsoletas tecnologías y creando nuevas a un ritmo desmesurado.

A partir del desarrollo de la tecnología aparece de la mano el desarrollo de los videojuegos, antes se los usaba únicamente como medio de entretenimiento, ocio y diversión. Actualmente, se considera a los videojuegos como un medio de comunicación narrativa. Acácer (2019, p. 5) afirma que “el videojuego tiene su propio lenguaje, sus propios códigos y sus propias reglas y convenciones. es en la actualidad un medio artístico independiente y capaz de atraer a su público particular y contar sus propias historias”.

La pandemia de COVID-19 obligó a buscar nuevas formas de comunicación debido al confinamiento que a nivel mundial hubo que acatar, ello visualizó también alternativas de ocio y entretenimiento en casa posibilitando a niños y adolescentes a compartir tiempo con sus amigos a través de los videojuegos. La Organización Mundial de la Salud (OMS), durante el confinamiento recomendó jugar videojuegos para mantener una buena salud mental debido al cambio drástico de la vida de las personas como efecto del confinamiento.

Si hablamos de videojuego y socialización, existen varios de ellos que por su modo de juego en línea y multijugador permiten la interacción directa entre amigos, mostrando que no hay límite de distancia para interactuar con otras personas y permitiendo conocer gente de otra parte del mundo.

Tomando la frase de “permanecer cerca, aunque estés lejos” es una frase simbólica en estos momentos en que las personas se encuentran sumergidas en el mundo de la tecnología, aprovechando así, las pantallas y los recursos interactivos.

Las innovaciones tecnológicas en el diseño de juegos y plataformas han aumentado las oportunidades de interactuar y socializar mientras se juega.

Internet permite que los participantes de videojuegos se conecten e interactúen juntos, introduciendo el aspecto social de los videojuegos. Los jugadores dicen que la única diferencia entre un videojuego y un juego de mesa es que los participantes no se sientan “físicamente” en la misma mesa.

Antes de la pandemia, la dinámica de los jugadores de videojuego era dominada por el interés de jugar, además hoy en día los niños y adolescentes usan las plataformas

de juego para tener contacto con las amistades que ya tenían en la escuela y de las cuales han estado alejados por las medidas de distanciamiento social.

El videojuego ha dejado de ser una simple forma de diversión para transformarse en un dispositivo cultural (Sedeño, 2010).

A través de la bibliografía, fue posible visualizar que las concepciones que tienen los adultos sobre los videojuegos como medio de socialización, gran parte considera apropiado que los adolescentes utilicen los videojuegos como modo de estar conectados con sus pares, sosteniendo que en estos momentos son una herramienta muy útil que forma parte de esta época y que el acceso a ellos les brinda posibilidades de conocer gente nueva y de poder interactuar a través de estos dispositivos. Sin embargo, otros padres mencionaron estar de acuerdo siempre que su uso tenga limitaciones, en una medida no excesiva y con supervisión de un adulto. Por otro lado, en menor escala hubo adultos que a pesar de no estar de acuerdo, sostenían que el uso de videojuegos es inevitable, debido al contexto actual en el que están inmersos los adolescentes.

Videojuegos: su origen, tipos y función social

Frasca (2001), menciona que el videojuego incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red.

García (2009) define a los videojuegos como un tipo especial de juego, que para su uso requiere de algún medio o tipo de soporte electrónico, y que suele contar con distintos periféricos para conectarse a él y que dicho medio se caracteriza por permitir la interacción entre videojuego y uno o varios jugadores, dicha interacción es consecuencia de la información que el usuario recibe del medio y que puede ser visual, auditiva o táctil.

Es así que entendemos por videojuegos a todo tipo de juego digital interactivo. En el imaginario popular está la imagen de que los niños y adolescentes que pasan gran tiempo libre jugando videojuegos son socialmente limitados y que los videojuegos pueden impedir el desarrollo social de los menores.

Es importante realizar una breve exploración sobre los orígenes de los videojuegos. Daniel López (2006) narra la historia de los videojuegos atendiendo a su contexto histórico y tecnológico. Los videojuegos nacen en el contexto de la II Guerra Mundial, junto con los avances tecnológicos en informática y comunicación que estaban ligados al ámbito militar. En primer lugar, aparecen las máquinas recreativas en los espacios públicos como el *Computer Space* en 1970. Posteriormente los videojuegos

comenzaron a incorporarse en los hogares a través de consolas conectadas a la televisión como es el caso del videojuego *Pong* desarrollado por la empresa Atari (López, 2006). Un gran salto evolutivo de los videojuegos surge en 1984 con los primeros ordenadores personales de 8 bits: *Spectrum ZX* y *Commodore 64*.

A finales del siglo XX surgen las tres grandes empresas desarrolladoras de videojuegos en el ámbito de consolas domésticas y portátiles: *Nintendo*, *Sega* y *Sony*.

Finalmente, *Sony* se incorpora en 1994 con la *Play Station* en la cual cada tantos años va sacando una consola bajo el mismo nombre añadiendo el número de su generación. Hasta hace poco tiempo los videojuegos se podían jugar entre uno o varios jugadores de manera local. En la actualidad, con los videojuegos *on line* surgen los juegos MMO (*Massive Multiplayer Online*). La mayoría de los videojuegos se juegan a través de un servidor en el que se ubica el contenido del juego por lo que el jugador solo debe instalarse lo básico en su ordenador para empezar a jugar.

En la actualidad podemos evidenciar en el mercado una amplia variedad de plataformas y programas de videojuegos, los cuales se pueden agrupar según la clase de videojuego:

Acción:

El jugador debe usar su velocidad, destreza y tiempo de reacción. El género de acción es el más amplio y abarcativo del mundo de los videojuegos, como los videos de lucha y de disparos.

Arcade:

Son las máquinas recreativas de videojuegos disponibles en lugares públicos de diversión, centros comerciales, bares o salones recreativos. Para poder jugar una partida, el jugador debe introducir una moneda o fichas con el importe necesario, otros funcionan con tarjetas magnéticas. No son juegos de azar y apuestas, sino que se basan en la destreza del jugador.

Deportes:

Son videojuegos de consola o de computadora que simula el campo de deporte tradicional. Este tipo de videojuegos son sumamente populares, casi todos los deportes fueron recreados con un videojuego.

Laberintos:

Estos videojuegos utilizan estrategias utilizando la furtividad o infiltración para la no confrontación directa con el enemigo.

Plataforma:

Este tipo de videojuego se caracteriza por tener que caminar, correr, saltar o escalar sobre una serie de plataformas o acantilados, mientras se recogen objetos para poder completar el juego.

Simulación:

Estos videojuegos intentan recrear situaciones de la vida real. Pretenden reproducir tanto las sensaciones físicas (velocidad, aceleración y percepción del entorno) y una de sus funciones es dar una experiencia real de algo que no está sucediendo para de esta forma no poner en riesgo la vida de alguien.

Estratégicos:

Estos son juegos en los que el factor de la inteligencia, habilidades técnicas y planificación, pueden hacer predominar o impulsar al jugador hacia la victoria del juego.

Con el avance de la tecnología digital, se vienen generando mundos virtuales simulados para que las personas participen y aprendan sobre sí mismos y sobre los demás.

En relación con el entorno social individual, el concepto de jugador no es estático, sino que se desarrolla a través de la interacción social de acuerdo con el entorno o en contraste con él. Al considerar las múltiples influencias en la identidad y las culturas de los jugadores, ahora tenemos una mejor comprensión de lo que hace que los juegos digitales formen parte de la vida de las personas y cómo estas se relacionan con los juegos como actividad.

Esther Bethencourt considera que los videojuegos online presentan mundos virtuales donde es en la interacción de unos jugadores con otros a través de los canales de comunicación disponibles al alcance del usuario, donde se produce la transmisión de valores y códigos culturales. Es decir, no son los videojuegos los que transmiten esos valores, sino los jugadores en su uso y práctica quienes lo transmiten.

Los grupos sociales que se conforman dentro de los videojuegos, configuran modos de organizarse, de aprender y transmitir estrategias para llevar a cabo una acción a través del lenguaje y en esa interacción se crean amistades conformándose grupos de iguales que se unen y organizan para lograr un objetivo en común. Por los que estos juegos fomentan la sociabilidad si tenemos en cuenta los resultados en los que, en la mayoría de los videojuegos, es necesario en algún momento entablar algún tipo de relación con otros jugadores. Estos se organizan estableciendo normas y reglas.

Contexto actual

Debido a la situación actual originada por la pandemia COVID-19 se ha generado gran número de cambios en la vida cotidiana de las personas, entre ellos el acercamiento que hoy tienen las personas con sus seres queridos, la socialización virtual que ha puesto como protagonista principal a la tecnología. Si hablamos de videojuegos y socialización, los Batter royales, los múltiples juegos en línea permiten la interacción directa entre amigos dejando en evidencia que no hay límites de distancias para interactuar con otros usuarios, los emparejamientos que estos juegos brindan, permiten conocer gente de cualquier parte del mundo e interactuar con ellos.

De esta manera, a pesar de las circunstancias que se vive en estos tiempos de pandemia, tanto niños, jóvenes, adolescentes y familias se vieron afectadas, pero esto ha permitido, ver a los videojuegos como un medio para sobrellevar una situación de crisis.

Marco Metodológico

Diseño

El tipo de diseño seleccionado para esta investigación es un diseño descriptivo. Se trata de un estudio no experimental debido a que las variables no son manipuladas ya que se buscó observar los fenómenos estudiados en su contexto natural para luego analizarlos (Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio, 2006).

Continuando con la clasificación realizada por los mismos autores, este diseño es transversal o transaccional, por consiguiente, los datos fueron tomados en una única ocasión para evaluar una situación particular en un momento y contexto dado. El objetivo principal es describir el estado de las variables en un momento determinado. En este caso las variables son concepciones que tienen los adolescentes sobre los videojuegos, concepciones que tienen los padres de esos adolescentes sobre los videojuegos y grupo de pertenencia.

Identificación y definición de las variables

Variable 1: Concepciones sobre uso de videojuegos

Definición conceptual: Hablar de concepción se alude a una o varias ideas que se forman en la mente de un individuo en relación al uso de videojuegos.

Definición operacional: Se medirá a través de la declaración de los sujetos mediante un cuestionario y una entrevista semiestructurada.

Variable 2. Posición en el grupo familiar

Definición conceptual: Refiere al rol que ocupa el sujeto (padre, madre o hijo) en el grupo familiar.

Definición operacional: Se medirá según la declaración del sujeto en el cuestionario.

Área de Estudio

El estudio se realizó en la ciudad de Colón, Buenos Aires. Teniendo en cuenta lo expresado en la web, esta ciudad se encuentra ubicada al norte de la provincia de Buenos Aires. Se ubica sobre el km 276 de la Ruta Nacional 8, a 50 km de la ciudad de Pergamino y a 7 km del límite con la provincia de Santa Fe, lindando con la localidad santafesina de Wheelwright. Colón cuenta con 23,206 Habitantes (Indec, 2010).

Participantes

La muestra estuvo conformada por 30 adolescentes todos varones entre 12 y 16 años de edad y sus padres oriundos de la ciudad de Colón provincia de Buenos Aires. La misma se conformó por un criterio no aleatorio, sino incidental o por conveniencia, en otras palabras, por la disponibilidad de los sujetos dispuestos a participar.

El criterio de inclusión que se utilizó fue: Adolescentes que juegan con videojuegos, que tengan entre 12 y 16 años de edad y que vivan con ambos padres.

Técnicas e instrumentos

Se administraron dos cuestionarios, uno para los padres y otro para los adolescentes. Un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas y afirmaciones respecto a dos variables a medir. Los mismos tenían el objetivo de recabar datos sobre hábitos de uso de videojuegos que tienen los adolescentes y sobre cuáles son las concepciones que tienen ellos y sus padres sobre el uso de videojuegos como espacio de socialización. Esto se llevó a cabo a través de un cuestionario (Formulario de Google) realizado por única vez y luego se procedió a procesar los datos.

Además, se realizó una única entrevista semiestructurada con una única pregunta abierta disparadora con la finalidad de que los padres y adolescentes amplíen sobre los datos que se obtuvieron del cuestionario.

Cuestionario para adolescentes: Este instrumento consistía en dos partes. En la primera parte se indagó por medio de 12 preguntas cerradas acerca de los hábitos de uso de videojuegos de los adolescentes. La segunda, indaga las concepciones acerca de los videojuegos midiendo el grado de acuerdo o desacuerdo de los participantes ante 12 afirmaciones acerca del uso de videojuegos.

Cuestionario para padres: Este instrumento consistía en dos partes. En la primera parte se indagó por medio de 12 preguntas cerradas acerca de los hábitos de uso de videojuegos de los adolescentes según la percepción de los padres. La segunda, indaga las concepciones de los padres acerca de los videojuegos midiendo el grado de acuerdo o desacuerdo de los participantes ante 12 afirmaciones acerca del uso de videojuegos.

Procedimientos

La aplicación del instrumento se realizó por medio cuestionario de manera presencial. El día de la administración de la entrevista se le informó a cada participante los

objetivos y la presentación del estudio. Se recordó que la entrevista era libre y voluntaria, además se aclaró que no hay respuestas buenas o malas. Fueron entrevistados 5 pares de padre-hijo/a adolescente por separado.

Consideraciones Éticas

Se solicitó el consentimiento informado de todos los participantes, tanto padres como adolescentes, y a su vez, los padres firmaron el consentimiento de los adolescentes. La participación de los sujetos en el estudio fue de manera voluntaria, todos fueron informados previamente acerca de los objetivos del mismo y se garantizó el anonimato. y se les informó que la divulgación de los datos no excede los fines de la investigación.

Resultados

Análisis de hábitos y concepciones de los adolescentes en torno a los videojuegos

Con el objetivo de caracterizar los hábitos de uso y las concepciones de los adolescentes respecto al uso de los videojuegos como espacio de socialización, se estudiaron a 30 adolescentes entre 12 y 16 años. La mayoría de los adolescentes encuestados son varones y tienen entre 12 y 13 años (Figura 1. A. y B.).

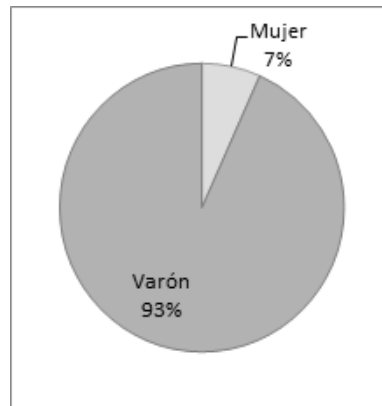


Figura 1A. Porcentaje de adolescentes encuestados según género.

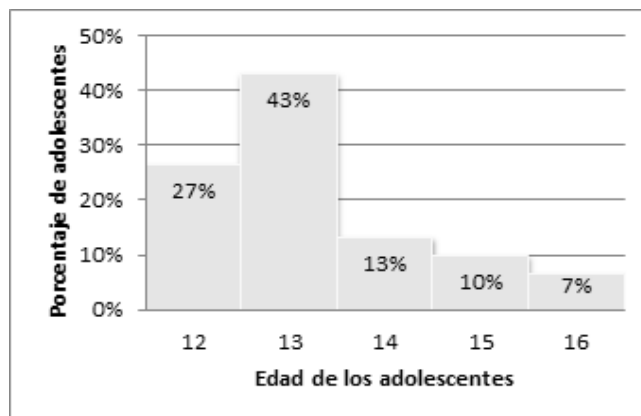


Figura 1B. Porcentaje de adolescentes encuestados según edad.

Análisis de hábitos de uso videojuegos en adolescentes

La totalidad de los adolescentes encuestados utilizan videojuegos y lo hacen en su mayoría con una frecuencia diaria (73%) o casi diaria (5 o 6 veces por semana, 17%) como se muestra en la Figura 2.

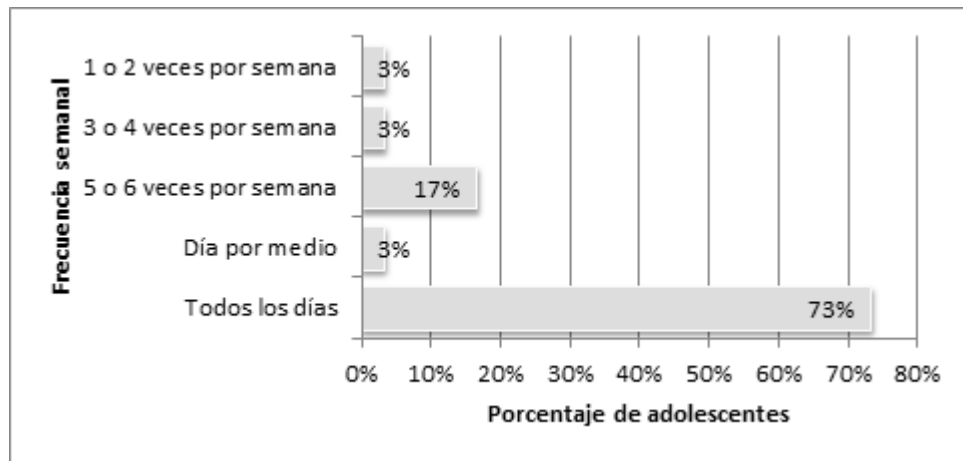


Figura 2. Porcentaje de adolescentes encuestados según frecuencia semanal de uso de videojuego.

Asimismo, se encontró que alrededor de la mitad de los adolescentes juegan entre 3 y 4 horas diarias en una semana típica, y el 37% juega 5 horas diarias o más (ver figura 3.A).

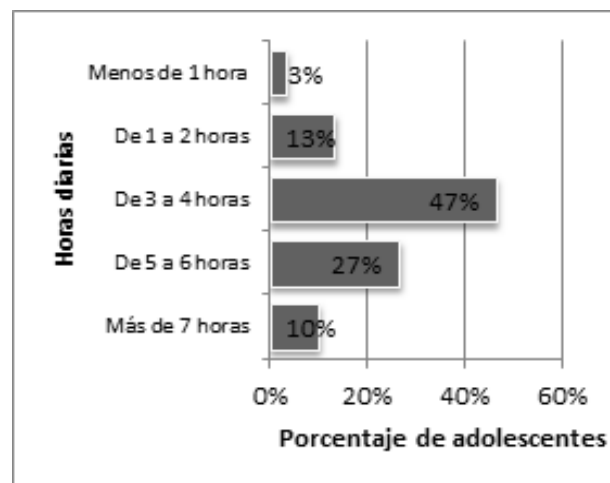


Figura 3A. Porcentaje de adolescentes encuestados según la cantidad de horas diarias que juegan en una semana típica.

En cuanto a los fines de semana, pareciera producirse un aumento de las horas diarias que los adolescentes emplean para los videojuegos. En correspondencia con lo mencionado, el 66% de los adolescentes juega al menos 5 horas diarias en un fin de semana típico (Figura 3.B.).

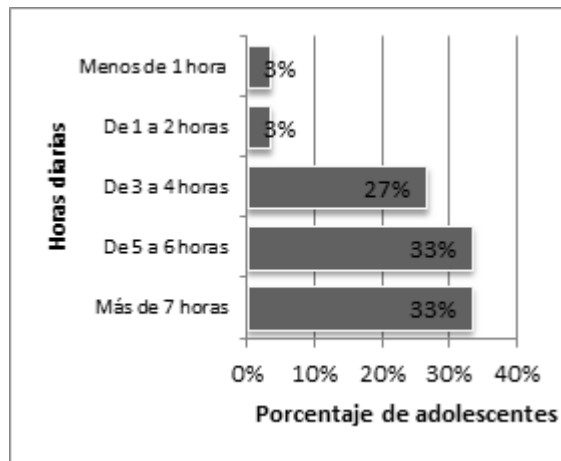


Figura 3B. Porcentaje de adolescentes encuestados según la cantidad de horas diarias que juegan en un fin de semana típico.

En general, el uso de videojuegos es durante la tarde (73%) o la noche (90%). Son pocos los encuestados que señalaron utilizarlos a la mañana o madrugada (23% y 10%) (ver figura 4).

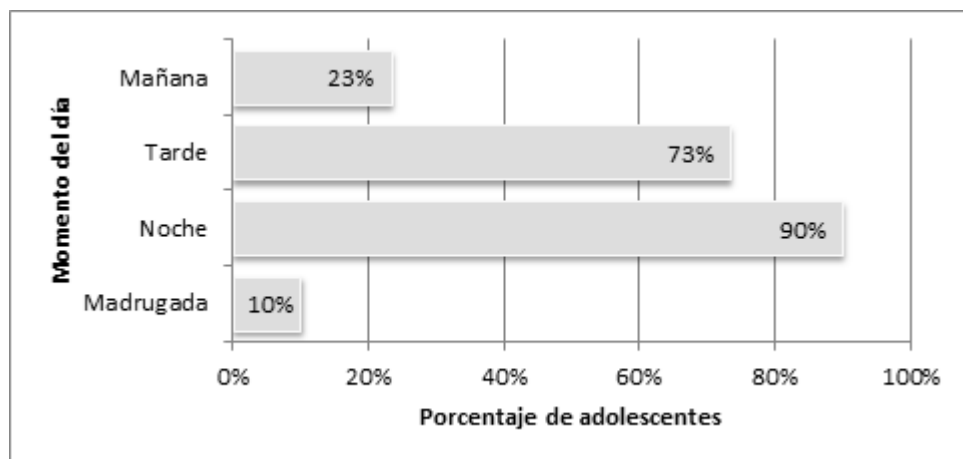


Figura 4. Porcentaje de adolescentes encuestados según el momento del día en que utilizan videojuegos.

Excepto un adolescente, el resto juega a los videojuegos en forma on-line, de los cuales, la totalidad lo hace con amigos (Figura 5). Alrededor de la mitad de los encuestados, juegan de manera online con desconocidos (52%), el 17% juega solo/a y el 14% con alguien de la familia.

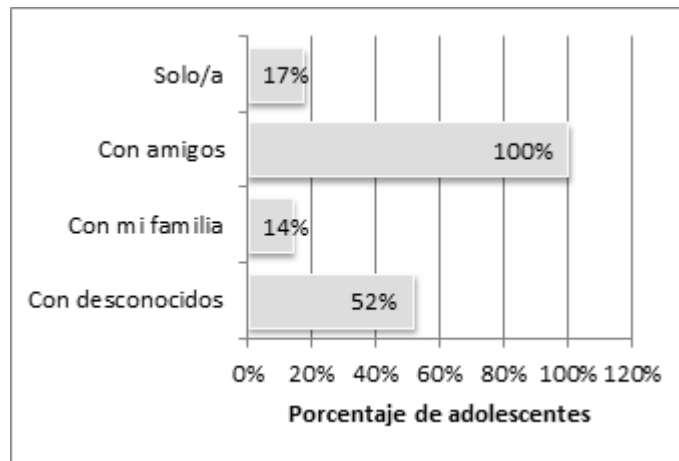


Figura 5. Porcentaje de adolescentes encuestados según con quién juega.

Entre los videojuegos favoritos de los encuestados, se destaca *Fortnite*, sus consecutivos son *Minecraft*, *Free Fire* y *Fifa* en igual proporción (ver Figura 6).

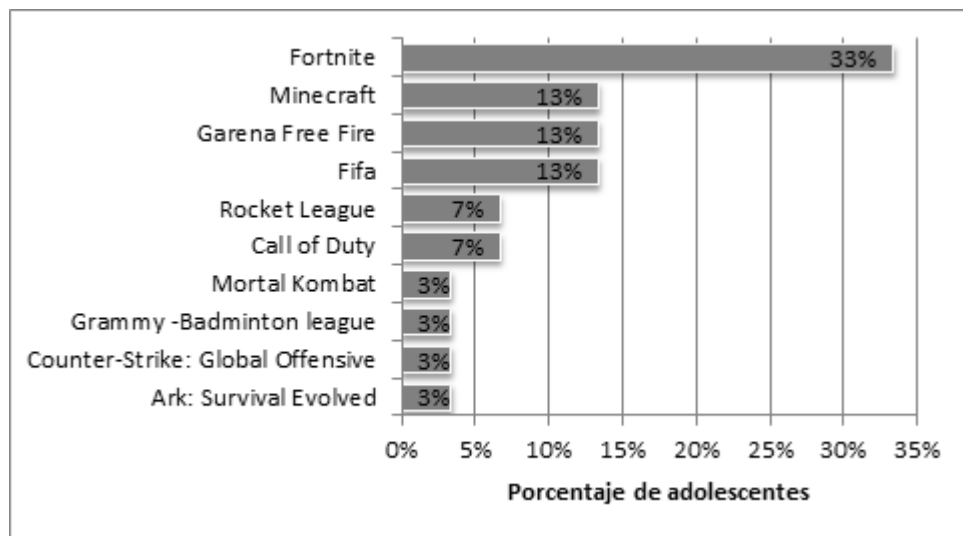


Figura 6. Porcentaje de adolescentes encuestados según su videojuego favorito.

En conclusión, los datos muestran que la totalidad de los adolescentes juegan con videojuegos, en su mayoría de forma online con una frecuencia diaria. Con respecto a la relación entre el uso de videojuegos durante una semana típica y un fin de semana típico, se pudo evidenciar un incremento de horas de uso de videojuegos durante un fin de semana típico. A su vez, el momento del día que los adolescentes eligen jugar es durante la tarde o noche y la mayoría de ellos manifestaron jugar con amigos y desconocidos.

Concepciones respecto a los videojuegos en adolescentes

Además, se consultó a los adolescentes sobre si consideraban que los videojuegos le ayudan hacer nuevos amigos y si los videojuegos le ayudan a estar en contacto con los amigos que ya tienen. El 70% de los encuestados señalaron que los videojuegos le ayudan hacer nuevos amigos (Figura 7.A) y el 97% indicó que le ayudan a estar en contacto con los amigos que ya tienen (Figura 7.B).

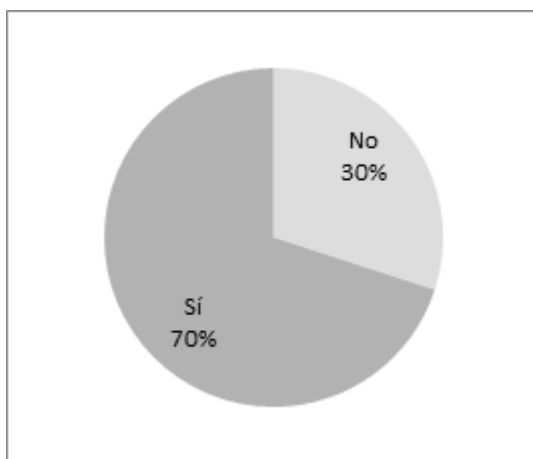


Figura 7.A. Porcentaje de adolescentes encuestados según si creen que los videojuegos le ayudan a hacer nuevos amigos.

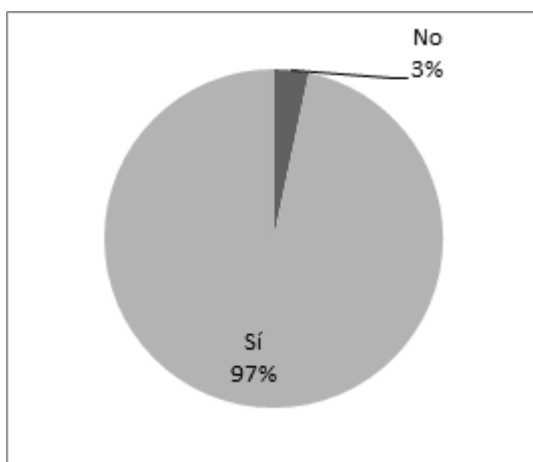


Figura 7.B. Porcentaje de adolescentes encuestados según si creen que los videojuegos le ayudan a estar en contacto con los amigos que ya tienen.

Asimismo, se incluyeron en el cuestionario una serie de afirmaciones donde los participantes debían indicar su nivel de acuerdo con las mismas. Las afirmaciones con las cuales *están de acuerdo* la mayoría de los adolescentes son (ver Figura 8):

- ❖ “Durante la pandemia, los videojuegos me ayudaron a no perder el contacto con mis amigos” (90% de los encuestados).
- ❖ “Jugar videojuegos es jugar, solo es una nueva forma de hacerlo” (77% de los encuestados).
- ❖ “Los videojuegos favorecen la interacción con personas a distancia” (77% de los encuestados).
- ❖ “La pandemia aumentó de forma problemática el uso de videojuegos” (67% de los encuestados).
- ❖ “Los videojuegos se utilizan para estar en contacto con amigos” (90% de los encuestados).
- ❖ “Los vínculos generados de forma virtual son menos importantes que los de la vida real” (50% de los encuestados).

Las afirmaciones con las cuales *no están de acuerdo* la mayoría de los adolescentes son (ver Figura 8):

- ❖ “Jugar con videojuegos es dejar pasar tiempo con amigos” (60% de los encuestados)
- ❖ “Usar videojuegos para jugar afecta negativamente la creatividad” (77% de los encuestados)
- ❖ “Los amigos que se hacen de forma virtual son igual de importante que los de la vida real” (43% de los encuestados)

La siguiente afirmación “El uso de videojuegos genera aislamiento y problemas de socialización” obtuvo un 47% de respuestas (*ni en acuerdo ni en desacuerdo*) y un 43% de respuestas en *desacuerdo*.

Otras afirmaciones con mayor opinión intermedia fueron “Los videojuegos nos ayudan a entretenernos como familia” y “Los videojuegos afectan negativamente el tiempo que pasamos en familia” (la primera con un 50% de los adolescentes y la segunda con un 47%).

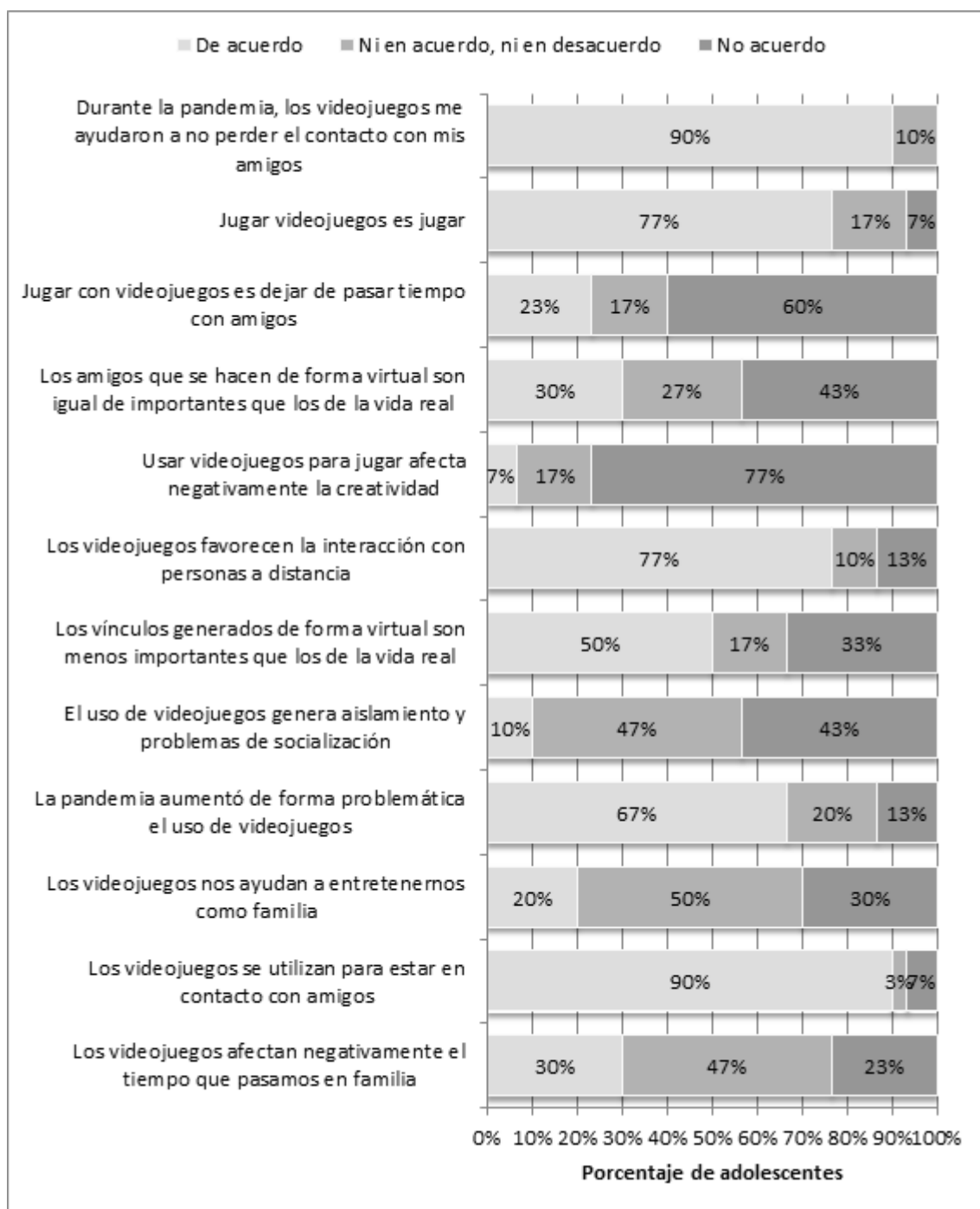


Figura 8. Porcentaje de adolescentes encuestados según su nivel de acuerdo/ desacuerdo con respecto a diferentes afirmaciones.

En conclusión, los datos muestran que los adolescentes tienen una percepción positiva con respecto a los videojuegos, considerándolos una nueva forma de jugar y a través de ello un medio para socializar, es por ello que el 90% está de acuerdo con que “Los videojuegos se utilizan para estar en contacto con amigos”, además el 70 % ha logrado hacer nuevos amigos a través de los videojuegos.

Es interesante también observar cómo los videojuegos fueron un medio importante para que los adolescentes sobrellevaran el aislamiento durante la pandemia. Esto se refleja, por ejemplo, en la afirmación “Durante la pandemia, los videojuegos me ayudaron a no perder el contacto con mis amigos” en la cual el 90 % de los adolescentes afirmó estar de acuerdo. En síntesis, en estos tiempos donde todo parecería estar a la deriva, los videojuegos resultaron ser un nuevo espacio de socialización elegido por ellos para estar en contacto con sus amigos, crear nuevos vínculos y poder interactuar con personas a distancia. Estos resultados guardan estrecha relación con lo que sostienen Luque y Guzmán (2018). Los autores formularon que durante el juego predomina la interacción con otras personas y que además el motivo más importante que tienen para jugar con videojuegos online es el de carácter social ya que los jugadores hacen amigos a través de estos. Además, Levis (2003) sostiene que los videojuegos como así también otros dispositivos tecnológicos ocupan un espacio importante en el proceso de socialización de los individuos, llegando a la conclusión de que favorecen la posibilidad de conocer gente, permitiendo comunicación y entretenimiento como alternativa a los espacios tradicionales. Lo cual resultaría un dato no menor para este estudio, ya que concuerda con los datos del presente trabajo, evidenciando que los videojuegos predominantemente el modo *on line* son un medio para interactuar con otras personas posibilitando a través de estos dispositivos hacer nuevos amigos sin ser solo un medio de entretenimiento.

Análisis de hábitos y concepciones de los adultos en torno al uso videojuegos por parte de los adolescentes

En esta sección, se analizarán las respuestas dadas por los padres en relación al uso de videojuegos por parte de sus hijos/hijas adolescentes para conocer sus concepciones y caracterizarlas.

El 67% de los adultos encuestados corresponde a la figura madre y el 33 % restante a padre (Figura 9.A).

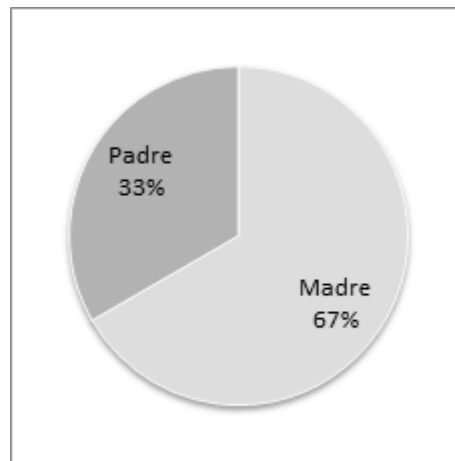


Figura 9.A. Porcentaje de adultos encuestados según quién contesta.

La edad de los adultos encuestados varía de 32 a 46 años de edad y alrededor de la mitad poseen entre 40 y 45 años (Figura 9.B).

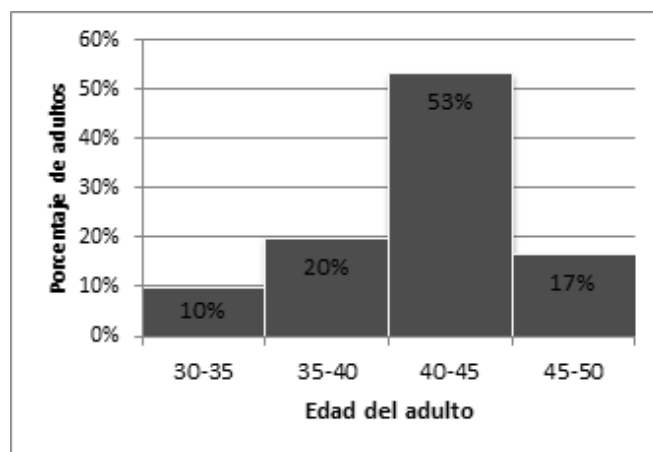


Figura 9.B. Porcentaje de adultos encuestados según edad.

La totalidad de los adolescentes encuestados viven con sus padres (madre y padre) y el 73% vive, además con hermanos/as (ver Figura 10).

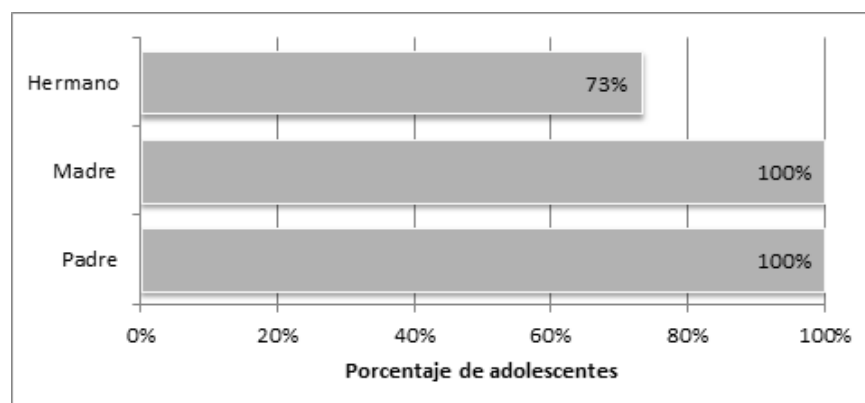


Figura 10. Porcentaje de adolescentes según con quien conviven.

Análisis de hábitos de uso videojuegos en adolescentes desde la percepción de los padres

El 100% de los padres encuestados señalan que sus hijos/as juegan a los videojuegos, y el 90% considera que lo hace todos los días (figura 11).

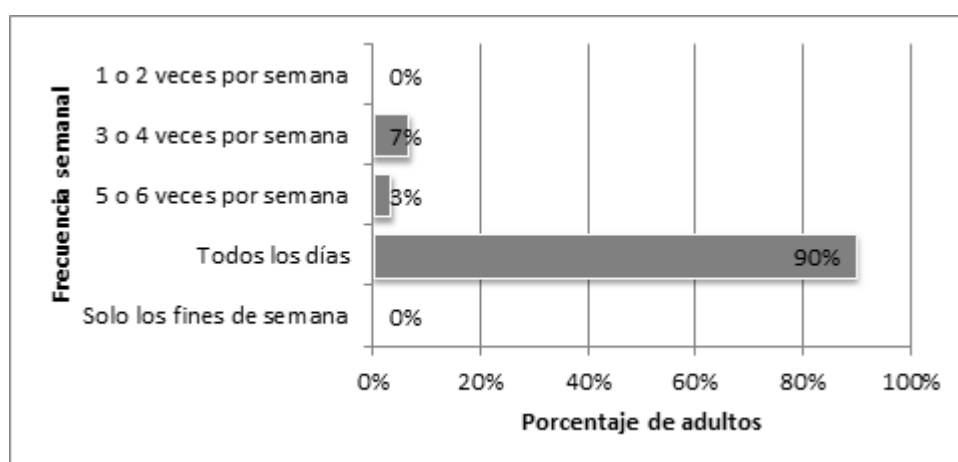


Figura 11. Porcentaje de adultos encuestados según la frecuencia semanal que consideran que su hijo/a juega videojuegos.

Aproximadamente la mitad de los adultos encuestados consideran que su hijo/a juega a los videojuegos entre 3 y 4 horas diarias en una semana típica, y el 33% opina que lo hace con una frecuencia superior a 5 horas diarias (Figura 12.A). De forma análoga a lo obtenido en las encuestas a los adolescentes, los fines de semana, parecería producirse un aumento de las horas diarias que los adultos consideran que sus adolescentes juegan videojuegos (Figura 12.B). Dando lugar a que el 63% de los padres consideran que su hijo/a juega al menos 5 horas diarias en un fin de semana típico.

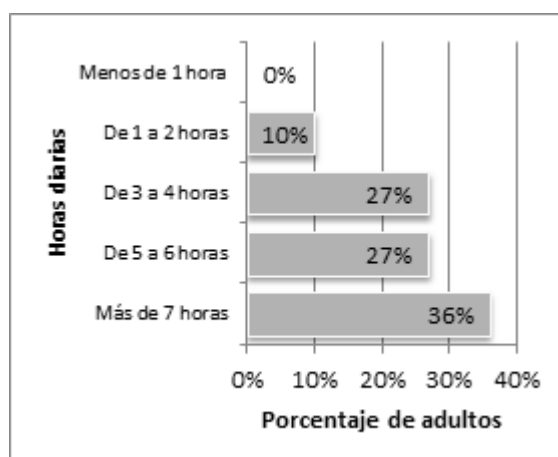


Figura 12.A. Porcentaje de adultos encuestados según la cantidad de horas diarias que consideran que su hijo/a juega en una semana típica.

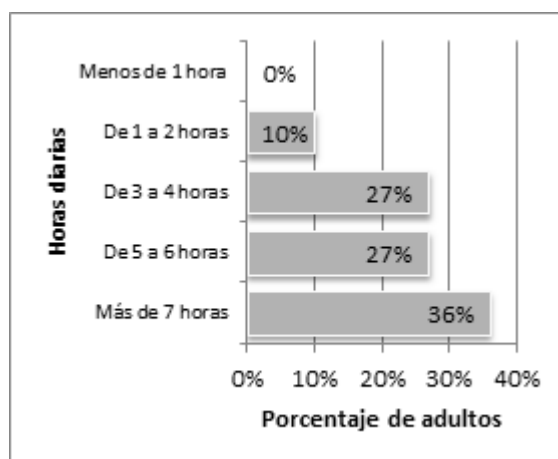


Figura 12.B. Porcentaje de adultos encuestados según la cantidad de horas diarias que consideran que su hijo/a juega en un fin de semana típico.

Al igual que lo observado en las encuestas de adolescentes, el mayor uso de los videojuegos es durante la tarde (70%) o la noche (90%). Son pocos los padres encuestados que señalaron que su hijo/a juega a la mañana o madrugada (30% y 20%, respectivamente) aunque hubo un aumento respecto a lo declarado por los adolescentes (Figura 13).

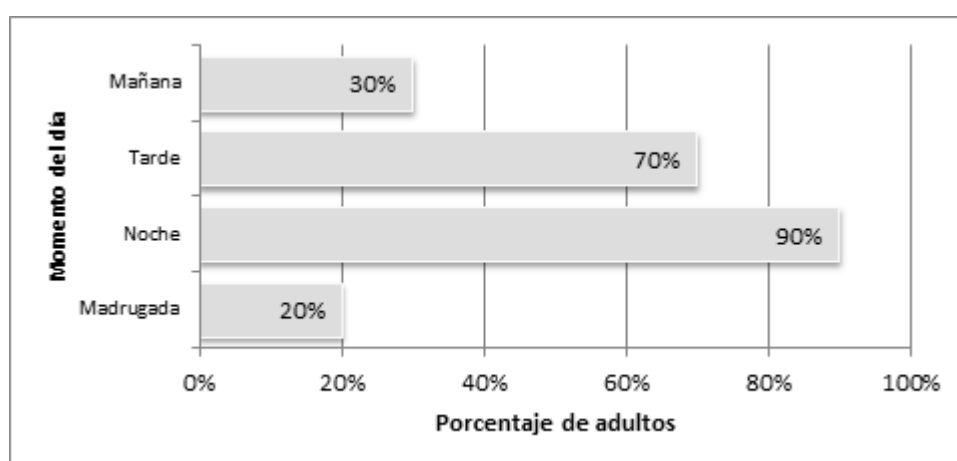


Figura 13. Porcentaje de adultos encuestados según el momento del día en que consideran que su hijo/a utiliza videojuegos.

Ante la pregunta “¿Tu hijo/a juega videojuegos de forma on-line?”, se obtuvo una respuesta afirmativa para la totalidad de los adultos encuestados. Los padres indican que su hijo/a juega con sus amigos (100% de las opiniones). El 30% de los adultos

menciona que su hijo/a juega con desconocidos, el 27% indica que juega solo/a y el 20% que juega con alguien de su familia (Figura 14).

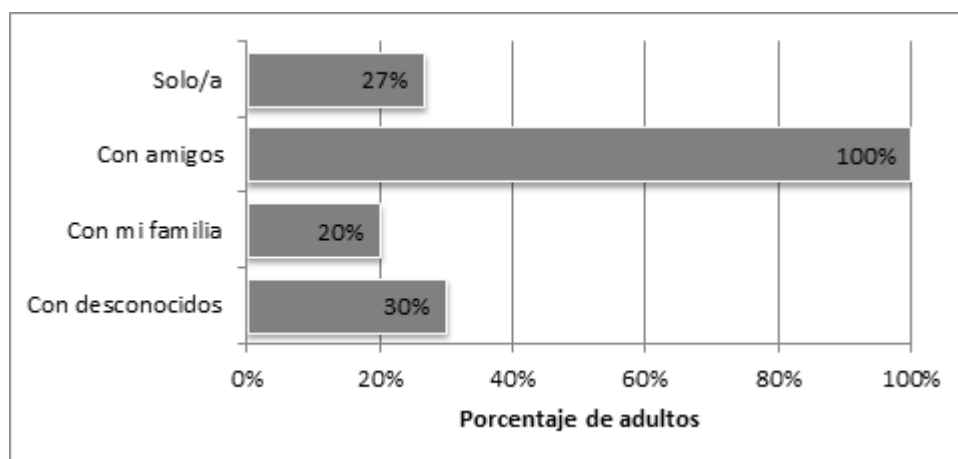


Figura 14. Porcentaje de adultos encuestados según con quien consideran que su hijo/a juega a los videojuegos.

Entre los videojuegos favoritos que destacan los adultos, Figura 15, se encuentran con mayor porcentaje el *Fortnite*; sus consecutivos son *Minecraft* (23%) y *Call of Duty* (17%). El 10% de los padres desconoce el videojuego favorito de su hija/a.

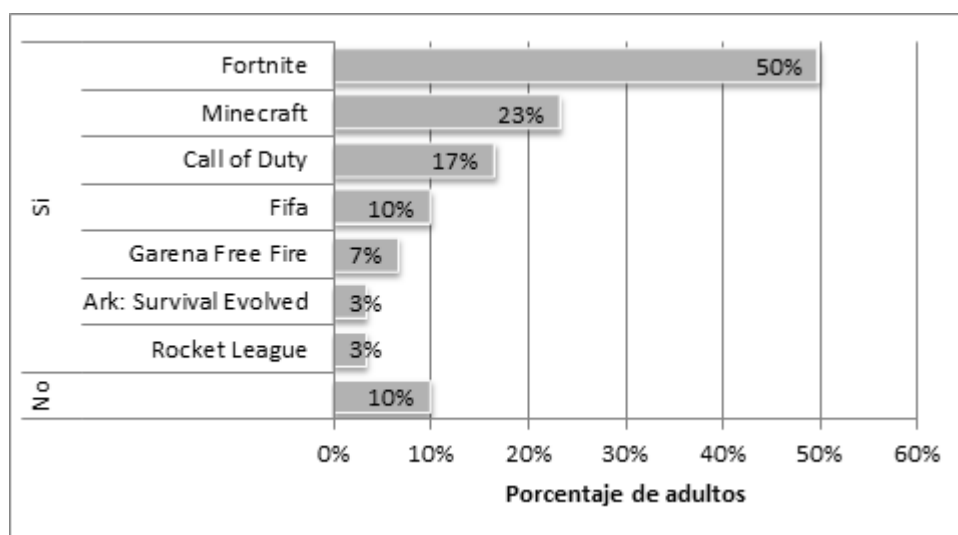


Figura 15. Porcentaje de adultos encuestados según el videojuego favorito de su hijo/a.

En conclusión, los datos descriptivos que se pueden extraer de la totalidad de los encuestados con respecto a los hábitos de uso de videojuegos en adolescentes, se observa que, los padres reportan hábitos de uso similares a los declarados por los adolescentes. Específicamente concuerdan con el tiempo de uso, con la modalidad

online, como así también hay coincidencia con respecto a la frecuencia de uso diario y al momento del día en que juegan.

Además, en cuanto a con quién juegan los adolescentes, se evidencia una completa concordancia con respecto a que comparten el juego con amigos.

Sin embargo, se observan diferencias cuando mencionan jugar con desconocidos. Aquí se evidencia un incremento de porcentaje de adolescentes que eligen jugar con desconocidos en relación a lo que consideran los padres.

Concepciones respecto a los videojuegos en adolescentes desde la percepción de los padres

En la Figura 16.A, se puede observar que el 83% de los adultos encuestados consideran que los videojuegos no ayudan a su hijo/a para hacer nuevos amigos y el 67% si considera que los ayuda a mantenerse en contacto con los amigos que ya tiene (Figura 16.B).

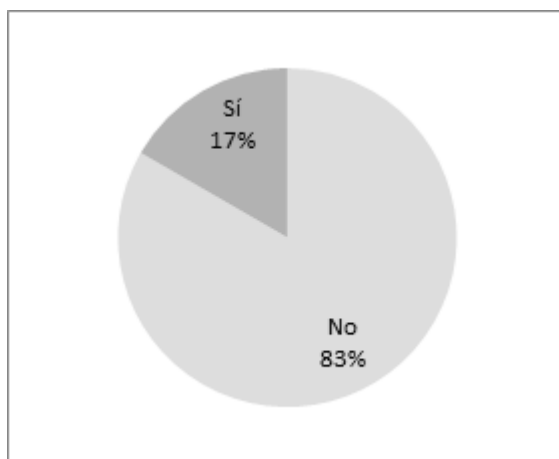


Figura 16.A. Porcentaje de adultos encuestados según si consideran que los videojuegos ayudan a su hijo/a a hacer nuevos amigos.

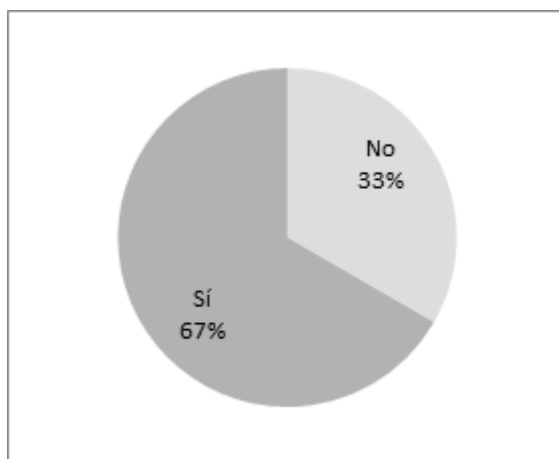


Figura 16.B. Porcentaje de adultos encuestados según si consideran que los videojuegos ayudan a su hijo/a a estar en contacto con los amigos que ya tiene.

Las afirmaciones con las cuales *están de acuerdo* la mayoría de los adultos son (Figura 17):

- ❖ “Durante la pandemia, los videojuegos ayudaron a que los adolescentes no pierdan el contacto con sus amigos” (87% de los padres).
- ❖ Los adolescentes que juegan con videojuegos dejan de pasar tiempo con sus amigos” (57% de los adultos encuestados).
- ❖ “Los videojuegos favorecen la interacción con personas a distancia” (60% de los adultos encuestados).
- ❖ “Los vínculos generados de forma virtual son menos importantes que los de la vida real” (60% de los adultos encuestados).
- ❖ “El uso de videojuegos genera aislamiento y problemas de socialización” (57 % de los adultos encuestados).
- ❖ La Pandemia aumentó de forma problemática el uso de videojuegos” (93% de los adultos encuestados).
- ❖ “Los videojuegos afectan negativamente el tiempo que pasamos en familia” (87% de los adultos encuestados).

Las afirmaciones con las cuales *no están de acuerdo* la mayoría de los padres son (Figura 17):

- ❖ “Los amigos que se hacen de forma virtual son igual de importantes que los de la vida real” (87% de los adultos encuestados).
- ❖ “Los videojuegos nos ayudan a entretenernos como familia” (80% de los adultos encuestados).

La afirmación “Jugar videojuegos es jugar, sólo es una nueva forma de hacerlo” obtuvo acuerdo en el 47% de los padres y en el 43% de los mismos la respuesta fue intermedia (ni en acuerdo ni en desacuerdo).

La afirmación “Usar videojuegos para jugar afecta negativamente la creatividad” fue acordada por el 43% de los adultos y adquirió una respuesta intermedia en el 40% de los mismos.

Otra afirmación con opiniones repartidas entre los adultos que están en acuerdo y ni en acuerdo ni en desacuerdo fue “Los videojuegos se utilizan para estar en contacto con amigos” (con un 40% y 50% de los adultos encuestados, respectivamente).

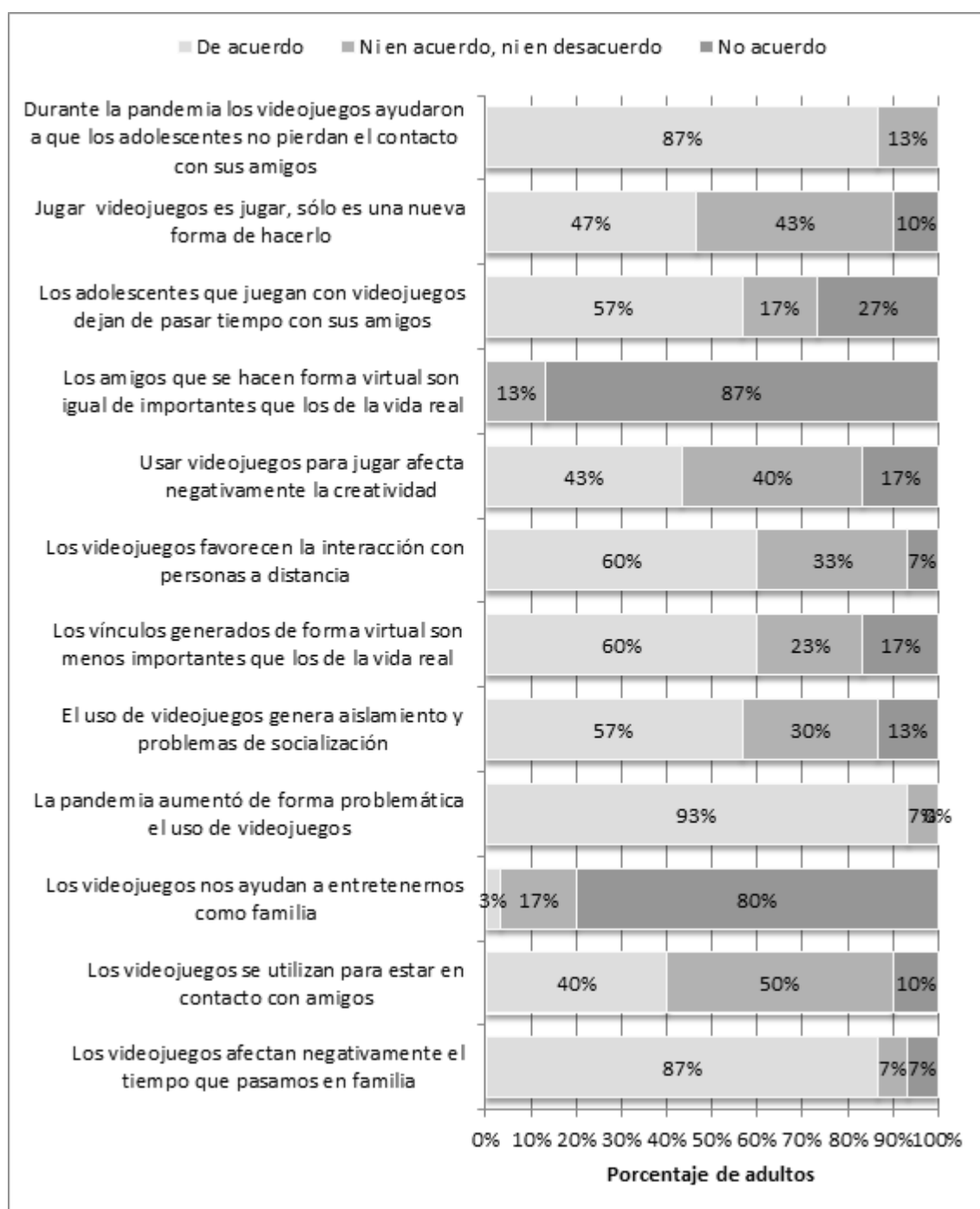


Figura 17. Porcentaje de adultos encuestados según su nivel de acuerdo/desacuerdo con respecto a diferentes afirmaciones.

Algunos comentarios finales que realizaron los padres tienen que ver con el uso controlado/medido de los videojuegos, el uso de los mismos como medio de enseñanza, el uso de otros dispositivos alternativos de entretenimiento como celulares y redes sociales, el difícil contexto de pandemia. A continuación, se transcriben las mismas para profundizar en sus opiniones:

❖ “Creo que como todo juego debe ser usado con moderación. inevitablemente éstos años de pandemia han hecho mucho más difícil las relaciones de

contacto presencial y los adolescentes estuvieron más tiempo, que, en épocas normales, encerrados y sin demasiadas alternativas”.

❖ “Me tiene muy preocupado la situación y no es fácil de manejar en estos tiempos, donde los ingresos de los salarios son muy bajos y hay que trabajar muchas horas para solventar la situación. Los adolescentes quedan solos demasiado tiempo”

❖ No solo es la consola de videojuegos, también es el celular y las distintas redes sociales”

❖ “Que se utilice/aprovechen los videojuegos como medio de enseñanza”

❖ “Todo lo que se haga de forma desmedida y sin control de los padres, respectivamente, trae problemas en el adolescente”

❖ “El uso de los videojuegos puede abrir la mente, pero en algunos casos también los lleva al aislamiento”

En conclusión, como resultados de la encuesta realizada a padres, se destaca que gran parte de ellos cree que los videojuegos no ayudan a hacer nuevos amigos, para ser exactos un 83% de los padres, por otra parte, un 67 % considera que los videojuegos ayudan a su hijo a estar en contacto con los amigos que ya tiene. En una de las afirmaciones sobre: “Durante la pandemia, los videojuegos ayudaron a que los adolescentes no pierdan el contacto con sus amigos, el 87 % de los padres respondió estar de acuerdo con esto, es decir que debido a la emergencia sanitaria los videojuegos actuaron como medio de socialización para que sus hijos/as no pierdan el contacto con sus amigos. Asimismo, el 60% de los adultos encuestados está de acuerdo que los videojuegos favorecen la interacción con personas a distancia. Esto está en relación con la literatura que sostiene que los videojuegos cumplen un rol social en la vida de los adolescentes. Sin embargo, los padres al brindar sus opiniones muestran cierta ambivalencia ya que también ponen de manifiesto que el uso de los videojuegos por parte de los adolescentes afecta de manera directa y bajo su criterio negativamente el tiempo compartido en familia, y con amigos, como así también afecta la creatividad, provocando en los adolescentes aislamiento y falta de socialización con su entorno. Estos resultados en esta investigación, concuerdan con lo que sostiene Prado Henao (2017) con respecto a las percepciones de los padres de familia respecto a las tecnologías. El autor encontró que los mismos presentan grandes preocupaciones relacionadas al aislamiento, como así también a perder espacios comunes con respecto al uso de los dispositivos tecnológicos por parte de los adolescentes.

En síntesis, y de acuerdo a lo planteado por Estefanel (Unicef), se identifican dos perspectivas por parte de los adultos, radicalmente opuestas con respecto al uso de tecnologías por parte de los adolescentes. Por un lado, aquellos padres que visualizan los peligros, les genera miedo y no creen en su utilización de los dispositivos tecnológicos. Por otro lado, se encuentran aquellos que, en situaciones de confinamiento, las ven como una herramienta social para sobrellevar el aislamiento. De este modo, se encuentran percepciones con ciertas contradicciones ya que por un lado el adolescente la necesita para poder vincularse y por otro a las familias les es casi imposible evitar el uso de las tecnologías.

Similitudes y diferencias entre las concepciones de los adultos y sus hijos/as

Para realizar el análisis de las similitudes y diferencias obtenidas por los padres e hijos/as acerca de las concepciones que tienen sobre el uso de videojuegos como espacio de socialización, se seleccionaron 5 pares y se realizó una entrevista a cada uno. En esta sección se presentan los resultados obtenidos para estos 5 pares de padres-hijos/as.

Tanto los padres como sus hijos/as concuerdan en que utilizan videojuegos. Tres de cinco pares de padre-hijo/a concuerdan con que la frecuencia de uso es diaria y uno de los pares presentó una diferencia mínima (Rta. padre: todos los días- Rta hijo: 5 o 6 veces por semana). si analizamos las respuestas de manera global, se observaron en ambos casos, padres e hijos, que la mayor frecuencia se encuentra en la frecuencia diaria, lo que avala que las opiniones de los padres son similares a la de sus hijos.

En relación a la cantidad de horas diarias que juegan en una semana típica, existió una sola coincidencia exacta entre padre-hijo/a, y 3 coincidencias cercanas; y si tenemos en cuenta las horas diarias que juegan los fines de semana, encontramos 2 / 5 coincidencias exactas. También podemos ver en los resultados de las encuestas, que las frecuencias obtenidas para cada intervalo de horas diarias de juego son similares entre ambos grupos encuestados (ver Figura 18 A y B).

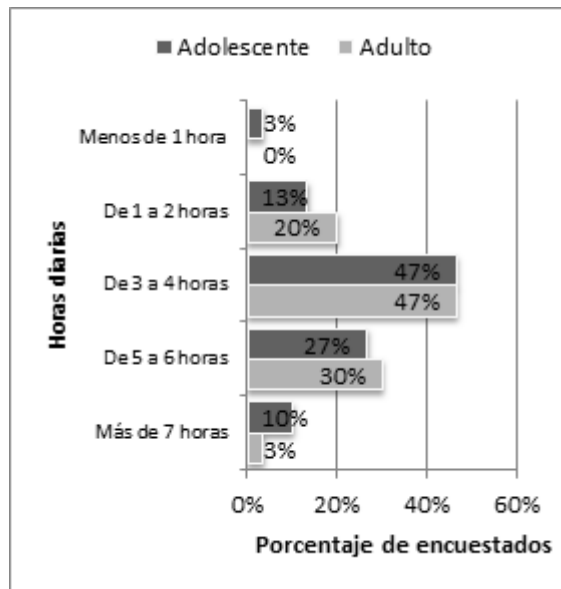


Figura 18.A. Comparación entre las opiniones de los padres e hijos/as en cuanto a la cantidad de horas diarias que juegan en una semana típica.

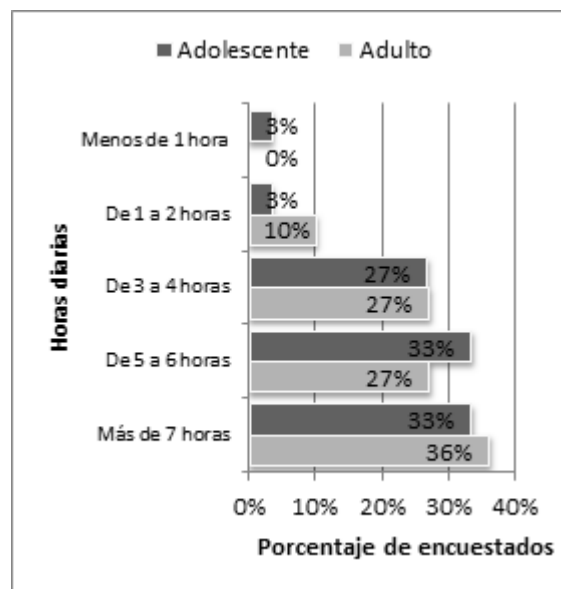


Figura 18.B. Comparación entre las opiniones de los padres e hijos/as en cuanto a la cantidad de horas diarias que juegan en un fin de semana típico.

En las secciones anteriores, observamos que en general el uso de videojuegos es durante la tarde o la noche, lo cual coincide tanto para las opiniones de los adultos y de su hijo/a, (Figura 19). Analizando los 5 pares de padre-hijo/a, se obtuvieron similitudes en 4 de 5 parejas.

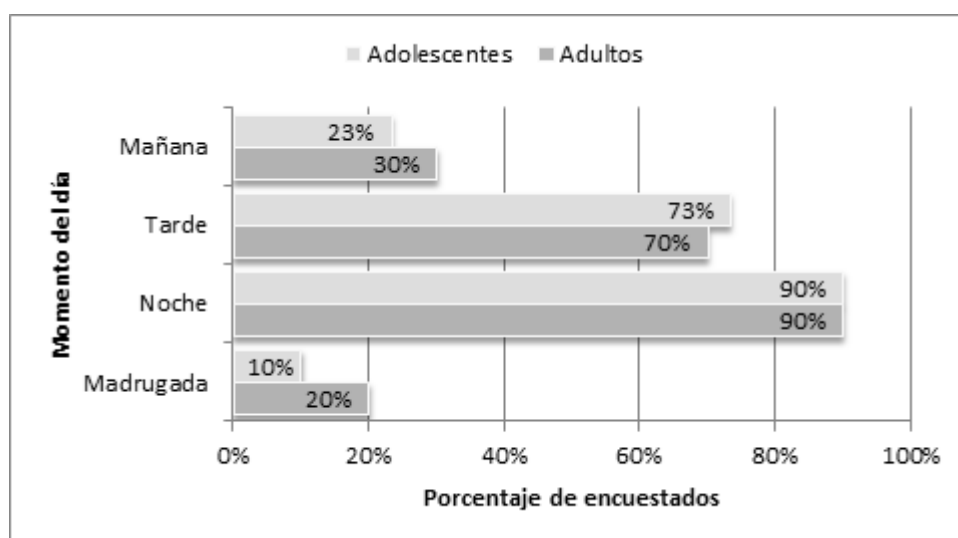


Figura 19. Comparación entre las opiniones de los adultos e hijo/as en cuanto al momento del día en que utilizan videojuegos.

Las 5 díadas de padres-hijos/as coinciden en relación a que los adolescentes juegan a los videojuegos en forma on-line y con respecto a con quién comparten el juego. Comprando la totalidad de los encuestados, se observan diferencias cuando mencionan jugar con desconocidos (Figura 20).

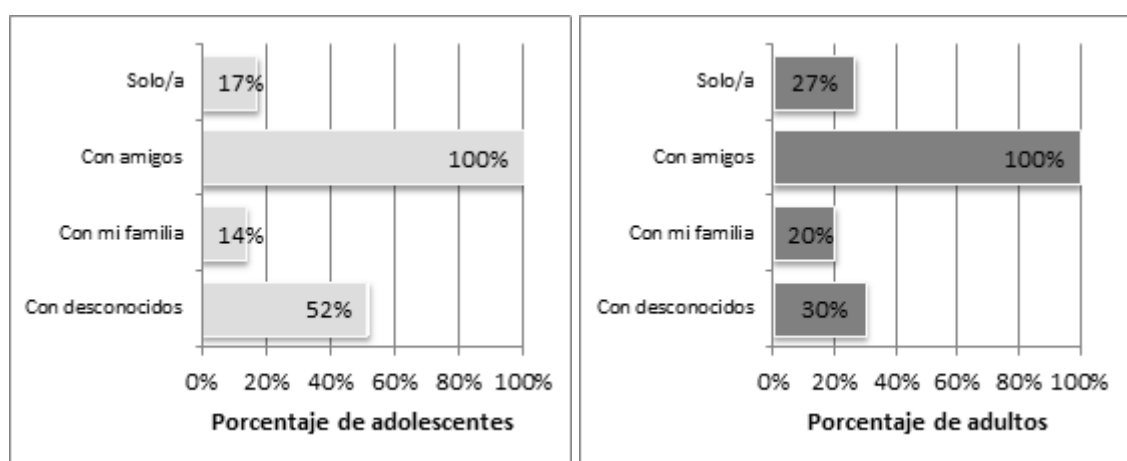
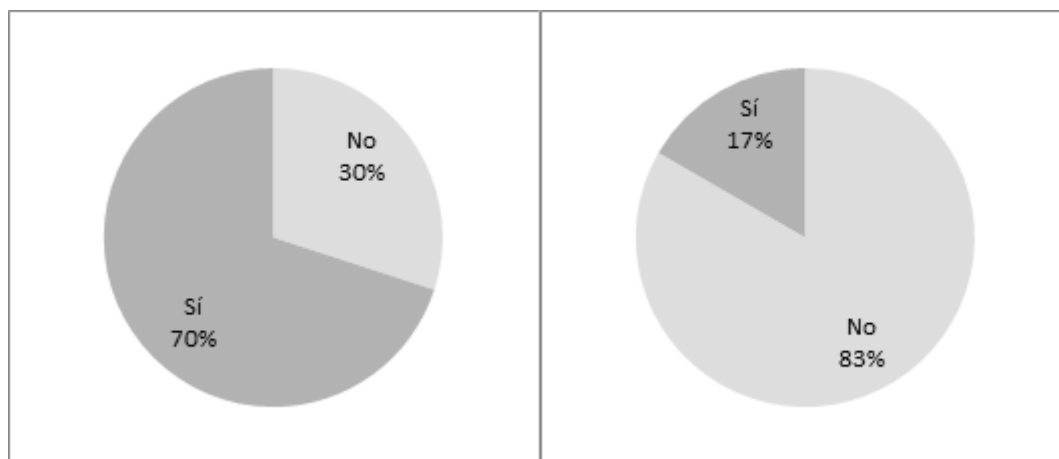


Figura 20. Comparación entre las opiniones de los adultos e hijos/as en relación a con quien los adolescentes juegan a los videojuegos.

En la figura 21, se presentan los resultados obtenidos ante la pregunta: ¿Crees que los videojuegos te ayudan hacer nuevos amigos? Podemos observar las diferencias entre las opiniones de los padres e hijos/as, dado que el mayor porcentaje de adolescentes consideran que si generan nuevos amigos, lo cual no sucede para los padres encuestados. Si tenemos en cuenta los 5 pares de adultos- hijos/entrevistados se

observa el mismo comportamiento que a nivel general, no existe concordancia entre las 5 opiniones de las diadas.

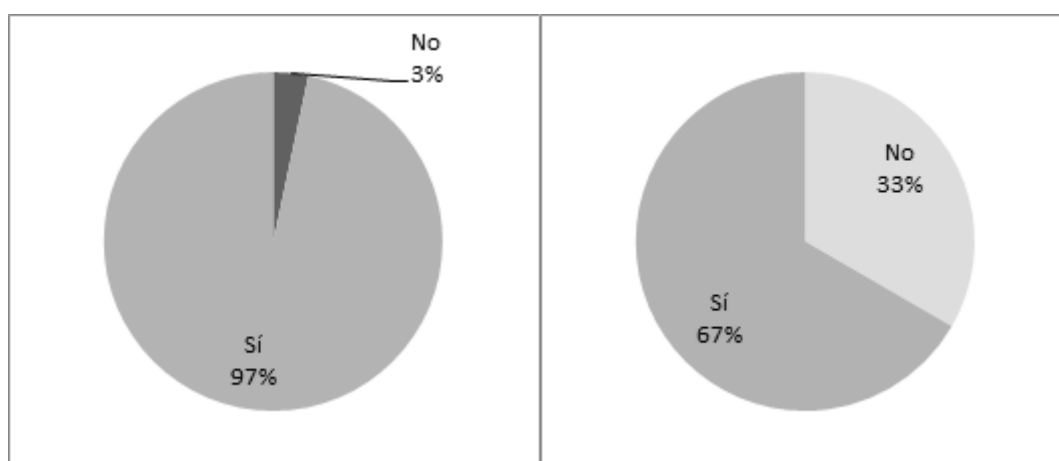


Opiniones de los adolescentes

Opiniones de los adultos

Figura 21. Comparación entre las opiniones de los adultos e hijos/as en relación a si creen que los videojuegos le ayudan a hacer nuevos amigos

De manera similar, analizamos las similitudes en relación a la pregunta ¿Crees que los videojuegos ayudan al adolescente a estar en contacto con los amigos que ya tienen? (Figura 22). Los resultados difieren entre padres e hijos/as, pero son similares en 4 de los 5 pares analizados en el cuestionario.



Opinión de los adolescentes

Opinión de los adultos

Figura 22. Comparación entre las opiniones de los adultos e hijos/as en relación a si creen que los videojuegos le ayudan a estar en contacto con los amigos que ya tienen ‘

En la Figura 23, se puede observar las afirmaciones para las cuales existen similitudes y diferencias entre las opiniones de los padres e hijos/as. Este mismo comportamiento se observó para los 5 pares de padres-hijos/as.

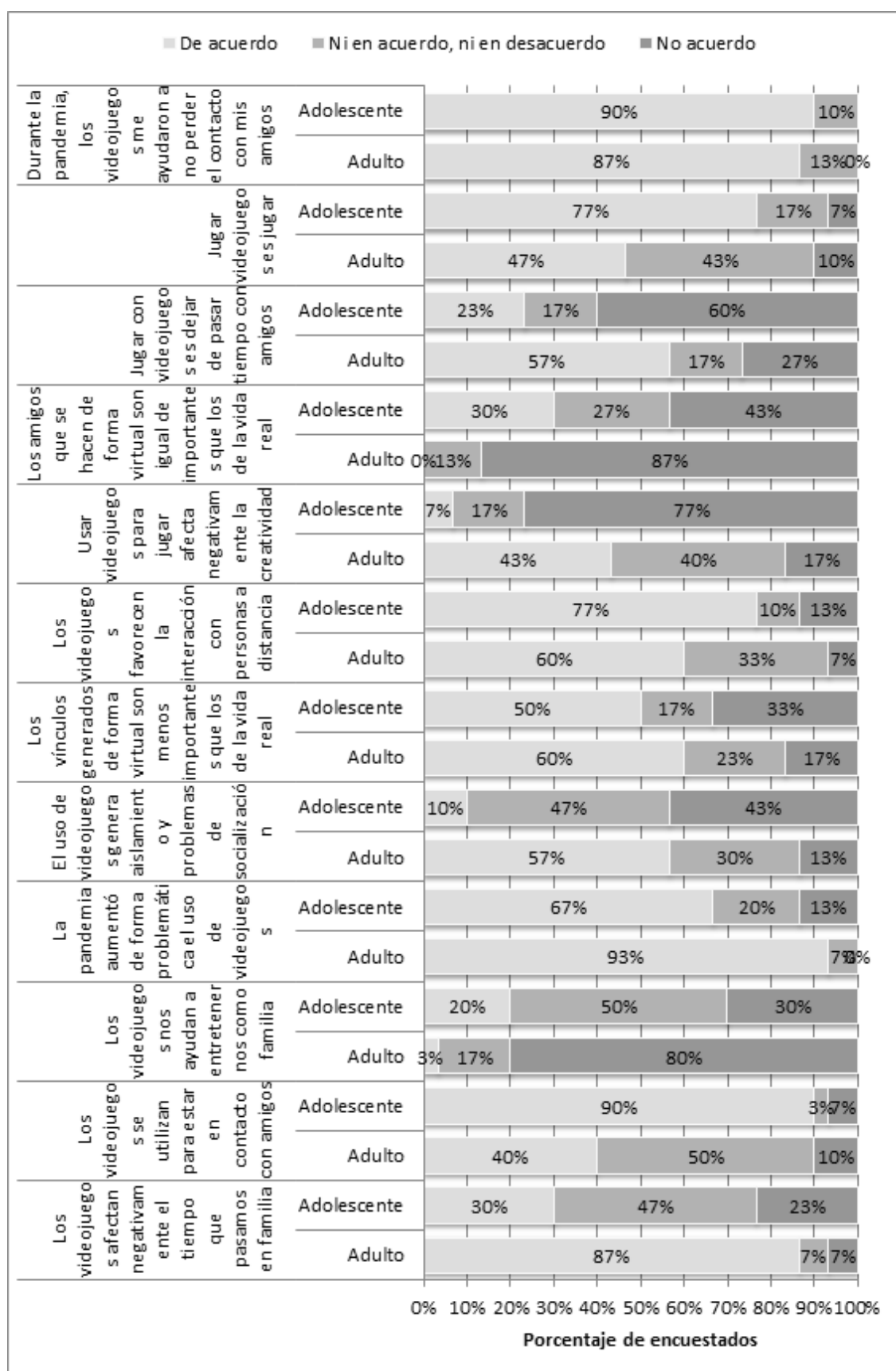


Figura 23. Comparación entre las opiniones de los adultos e hijos/as en relación a su nivel de acuerdo/desacuerdo con respecto a diferentes afirmaciones.

En resumen, las afirmaciones para las cuales se observan claras diferencias, se encuentran:

- ❖ “Jugar videojuegos es jugar, solo es una nueva forma de hacerlo”.
- ❖ “Jugar con videojuegos es dejar de pasar tiempo con amigos”.
- ❖ “Los amigos que se hacen de forma virtual son igual de importantes que los de la vida real”.
- ❖ “Usar videojuegos para jugar afecta negativamente la creatividad”.
- ❖ “El uso de videojuegos genera aislamiento y problemas de socialización”.
- ❖ “La pandemia aumentó de forma problemática el uso de videojuegos”.
- ❖ “Los videojuegos nos ayudan a entretenernos como familia”.
- ❖ “Los videojuegos se utilizan para estar en contacto con amigos”.
- ❖ “Los videojuegos afectan negativamente el tiempo que pasamos en familia”.

Entrevista a padres-hijos

En esta sección se presentan los datos obtenidos de las entrevistas realizadas a 5 diadas padre-hijo. Durante la entrevista se brindó confianza a cada uno de ellos, realizándose de forma individual y respetando su identidad. Éstas se llevaron a cabo en la casa de cada diada.

Con el fin de poder registrar todos los datos que brindaban los entrevistados, se utilizó un audio grabador.

Por otra parte, los nombres expuestos aquí son ficticios a modo de resguardar el anonimato de los participantes.

El objetivo de la entrevista fue profundizar sobre los datos que se obtuvieron de los cuestionarios, es decir, conocer qué piensan los padres y sus hijos sobre los videojuegos con respecto a la socialización.

Análisis de entrevistas a padres

Se realizó una entrevista abierta para complementar el análisis de los cuestionarios, la cual se inició con la siguiente pregunta disparadora: ¿Qué piensas sobre los videojuegos respecto a la socialización?

A partir de los datos obtenidos, la mayoría de los padres consideran que sería importante que los adolescentes inviertan su tiempo en otras actividades y no tanto en los videojuegos. Por ejemplo, opinaron que hay otras formas que consideran mejores

para que los adolescentes estén en contacto con sus pares como interactuando cara a cara con sus amigos. Esto se ve reflejado en lo que menciona Mariela “...Y, creo que es una forma de socializar, pero no comparto que mis hijos pasen tanto tiempo frente a las pantallas, ahí siento que deja de lado otras formas de socializar que son muy importantes también. Por ejemplo, el contacto cara a cara para mí es más importante que a través de un videojuego”.

La aceptación que hacen de estos dispositivos lo hacen teniendo en cuenta el contexto de pandemia, donde los videojuegos sirvieron para que los adolescentes estuvieran en contacto con sus amigos. Esto se ve reflejado en lo que menciona Rocío “Bueno, considero que durante la pandemia fue la forma que encontraron los chicos para entretenerse y estar en contacto con sus amigos, no lo veo mal. En el caso de mi hijo no perdió el contacto con sus primos de Buenos Aires, eso fue bueno. El tema es cuando no hay control.”

Por otro lado, la mayoría de los padres hicieron hincapié en la importancia de un uso medido ya que consideran que cuando no hay límite los adolescentes pasan tiempo encerrados y sin contactos.

Esto se ve reflejado en lo que menciona Marina “A mí me parece que hay otras formas de socializar mejores que los videojuegos, me parece bien que lo usen como entretenimiento pero que sea medido. Si uno los deja se la pasan encerrados jugando con los jueguitos en vez de salir a buscar algún amigo, aunque sea para dar una vuelta en bicicleta, no sé, eso es lo que me parece a mí. El tema es que todo cambió tanto. Asimismo, Alejandro opina “No soy partidario de que pasen tantas horas con videojuegos, se pierden cosas y momentos, parece que están en otra. Antes vivíamos igual sin los videojuegos, hasta mejor vivíamos porque los chicos de ahora están encerrados en su cuarto y no hacen otra cosa que jugar. Antes salíamos afuera después de llegar de la escuela y nos juntábamos a ver qué podíamos hacer inventábamos cosas, ahora si no tienen los jueguitos se aburren”

En general, se observa una ambivalencia en el discurso de los padres ya que, si bien admiten que sus hijos utilizan videojuegos para jugar y estar en contacto con sus amigos, la mayoría parecería preferir que utilizaran ese tiempo en otras actividades.

Análisis de la entrevista a adolescentes

Se realizó una entrevista abierta para complementar el análisis de los cuestionarios, la cual se inició con la siguiente pregunta disparadora: ¿Qué piensas sobre los videojuegos respecto a la socialización?

A partir de los datos obtenidos sobre el total de los adolescentes entrevistados, surgió una coincidencia total por parte de ellos, dado que opinaron que no solo consideran a los videojuegos una forma de entretenimiento y diversión, sino que además para ellos es un medio para interactuar con amigos, hacer nuevas relaciones con personas a distancia. Esto se ve reflejado en lo que menciona Valentino *“Los videojuegos para mí son mis favoritos. Todos mis amigos juegan con los videojuegos. Al jugar online vamos hablando con mis amigos, intercambiamos cosas del juego y nos reímos mucho. A veces jugamos al FIFA contra unos chicos que van a quinto grado y cuando nos vemos en la escuela hacemos apuestas de quién gana la partida. Yo pienso que sirven un montón para estar en contacto con gente”*. Asimismo, Nicolás opina *“Los videojuegos son lo que todos los chicos elegimos para jugar, porque jugamos con nuestros amigos. Hay veces que los padres no nos entienden. Aparte que con los videojuegos podés jugar con gente de otros países. Por ahí jugas sin hablar con algunos porque no entiendes que te quiere decir”*. De modo similar Matías opina: *“Para mí los videojuegos son una de las cosas con las que más me entretengo porque mientras jugamos con mis amigos nos divertimos un montón. También hablamos de otras cosas, no sé, por ejemplo, hablamos de que cenamos o si hicimos los deberes o hablamos de algo que pasó en la escuela”*

Además, los videojuegos les sirvieron de ayuda durante el confinamiento para socializar con sus pares y no solo como modo de juego y diversión. Esto se ve reflejado en lo que menciona Gennaro *“Yo pienso que los videojuegos son importantes porque podemos estar hablando con amigos y cada cual en su casa. Cuando pasó lo de la pandemia, mi familia no me dejaba salir ni juntarme con mis amigos entonces nos poníamos de acuerdo en conectarnos en alguna hora y jugábamos en red. Aparte el jugar en red como lo hacemos podés conocer a otros chicos. Yo por ejemplo no jugaba tanto antes, pero con la pandemia que al principio no se podía hacer nada empecé a jugar más, también para charlar con los chicos. También juego mucho con mi primo que vive en Buenos Aires que pasó un montón de tiempo que no nos pudimos ver y por lo menos jugábamos juntos a los videojuegos”*.

En general, se observa que los jóvenes comparten sus opiniones con respecto a la utilización que hacen con respecto a los videojuegos, la mayoría de ellos consideran

que no solo es una forma de juego, sino que además lo consideran un medio para relacionarse y estar en contacto con amigos.

Los resultados obtenidos en esta investigación, concuerdan en general con la bibliografía consultada, ya que se ha podido evidenciar que mayoritariamente los adolescentes consideran a los videojuegos como espacio de socialización mientras que las concepciones de los padres con respecto al uso de videojuegos como espacio de socialización presenta cierta ambivalencia ya que por un lado consideran que los videojuegos favorecen la socialización en el contexto de pandemia, sin embargo consideran que promueven el aislamiento la falta de creatividad y que disminuye el tiempo compartido en familia.

Conclusión

La presente tesis tuvo como objetivo comparar las similitudes y diferencias entre las concepciones que tienen los adolescentes y sus padres sobre los videojuegos como espacio de socialización. Respecto a los objetivos que sostuvieron este trabajo, se puede concluir que los mismos han sido alcanzados en su totalidad, dado que el diseño metodológico elegido permitió el conocimiento de las concepciones que manifestaron adolescentes y adultos sobre videojuegos como espacios de socialización.

En primer lugar, se estudiaron los hábitos de uso de videojuegos en adolescentes, luego se estudiaron las concepciones que ellos tienen respecto a los videojuegos como espacio de socialización. Además, se estudiaron las concepciones de los adultos con respecto al uso de videojuegos por parte de los adolescentes. Finalmente, se establecieron similitudes y diferencias entre las concepciones que tienen los padres y sus hijos sobre el uso de videojuegos como espacio de socialización.

Se encontró que la totalidad de los adolescentes encuestados utilizan videojuegos y lo hacen de forma on-line. Además, se evidenció que la mayoría juega con amigos, y la mitad de ellos con desconocidos. Con respecto a las concepciones que tienen los adolescentes sobre los videojuegos se encontró que los utilizan como medio de socialización lo cual se profundizó durante la pandemia ya que a través de éstos pudieron mantener el contacto con sus pares, como así también posibilitando hacer nuevos amigos y no solo considerándolos una nueva forma de juego. Estos resultados son similares a los hallados por Cole y Griffiths (2007), en el cual en su investigación encontraron que los usuarios de videojuegos reconocían haber establecido buenos amigos durante el juego, sentían que podían compartir temas personales con sus amigos dentro del videojuego. De esta manera los autores resaltan la posibilidad que dan estos juegos para motivar las relaciones interpersonales entre los usuarios. Asimismo, se encuentra en concordancia con otra investigación que concluyó que los adolescentes han podido sobrellevar mejor el confinamiento gracias a la posibilidad de compartir tiempo de juego con sus amigos virtuales (Chamarro, 2020). Por tanto, a partir de los datos obtenidos en el presente trabajo nos permiten concluir que, por lo general, los videojuegos tienen un papel importante para los jóvenes, ya que sirven como espacio para relacionarse, como así también combatir el aislamiento que la situación sanitaria provoca.

Por otra parte, los adultos mostraron cierta ambivalencia en sus concepciones sobre los videojuegos. Por un lado, reconocieron que los videojuegos favorecieron la socialización en contexto de pandemia, pero, asimismo, consideran que los videojuegos

disminuyen el tiempo compartido en familia y promueve el aislamiento del adolescente y la falta de creatividad.

Además, se determinó el rol de los videojuegos durante el confinamiento al observar los resultados de las encuestas, debido a que tanto adolescentes como padres llegaron a un punto en común, coincidiendo que gracias a los videojuegos los adolescentes mantuvieron relaciones entre amigos y familiares a distancia. Es decir, dado el recorrido logrado en el presente trabajo es posible afirmar que los adolescentes tienen una concepción positiva con respecto al uso de videojuegos como espacio de socialización, mientras que por parte de los padres tienen concepciones por momentos contradictorias pero mayoritariamente negativas respecto al uso de videojuegos sintiendo preocupación por la influencia que puede ejercer esta nueva tecnología en el desarrollo de sus hijos adolescentes, percibiéndolos como generadores de aislamiento.

Este estudio presenta algunas limitaciones tales como el tamaño de la muestra, que podría ampliarse, así como el tipo de muestreo utilizado, ya que, al ser por conveniencia, los participantes fueron mayoritariamente varones. Por otra parte, sería importante realizar un estudio más extenso que abarque otros contextos geográficos. Además, hubiera sido interesante contar con un estudio que haya analizado las mismas variables en la misma población o en una población similar para poder determinar cómo el contexto de pandemia afectó las concepciones respecto de los videojuegos tanto de padres como de adolescentes. Sería interesante dar a conocer las concepciones de los adolescentes a los padres ya que el uso de videojuegos en el hogar suele ser un tema de controversia.

Referencias bibliográficas

- Alcácer, A. (2019). El videojuego como medio narrativo. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Almeida, L. (2012). La personalidad y su influencia en los estilos de comunicación en estudiantes y docentes de psicología. (Tesis de licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato. Ecuador.
- Amorín, D. (2008). Apuntes para una posible Psicología Evolutiva. Montevideo: Psicolibros.
- Aragón Carretero, Y. (2011). Desarmando el poder antisocial de los videojuegos. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesor, 14(2), 97-113
- Bauman, S. (2003). Modernidad líquida. México, Fondo de Cultura Económica
- Bauman, Z. (2003) Modernidad Líquida. Buenos Aires, Argentina
- Catalano, F, Kunst, M., Mancinelli E., Pérez L., Laneri P., Bonazzi F., Castaño A., Garido A., Frutos Robledo D., Grinberg I., Yamashita Unzain D., Zanabria J.M. (2017). Encuesta Nacional de Consumos Culturales 2017. Ministerio de Cultura. Argentina.
- Challco, L. & Guzman, C. (2018). Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingeniería de la UNAS. Recuperado de
- Chamarro, A. (2020). Impacto psicosocial de la COVID-19: algunas evidencias, muchas dudas por resolver.
- Cole, H, & Griffiths, M. (2007). Interacciones sociales en jugadores de rol en línea multijugador masivo. Ciberpsicología y comportamiento, 10 (4)
- Ferrer, M. y Ruíz, J. A. (2005). Uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años. Una aproximación mediante encuesta. ICONO 14: Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías, nº 7. ISSN: 1697-8293
- Frasca, G. (2001). Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate. Master's thesis Unpublished doctoral dissertation, Georgia Institute of Technology
- Henao Prado, J (2017) Las percepciones de los estudiantes y familias sobre tecnologías de la información y la comunicación en la vida cotidiana y sus relaciones. (Tesis licenciatura en Psicología). Universidad Externado de Colombia, Facultad de Ciencia Sociales y Humanas, Bogotá, Colombia.
- <https://www.gamerfocus.co/juegos/la-esa-comparte-datos-recientes-sobre-el-consumo-de-videojuegos-en-estados-unidos/>
- INDEC. (2020). Obtenido de <https://www.indec.gob.ar/indec/web/Nivel3-Tema-4-26>

- Infobae <https://www.infobae.com/gaming/2020/03/26/el-director-de-laoms-recomendojugar-videojuegosdurante-la-cuarentena/>
- Lara, M. & Ocampo, V. (2002). Psicología Social, elementos para la formación social del niño. Bogotá-Colombia: Universidad Santo Tomás.
- Levis, D. (2003): Videojuegos: cambios y permanencias. Comunicación y pedagogía: nuevas tecnologías y recursos didácticos, (184),64-69.
- López,F. (2012). Construcción y validación de un cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa (40), 197.
- Newzoo. (2019). Newzoo | Games, Esports & Mobile Market Intelligence. Reporte global de videojuegos. <https://newzoo.com/solutions/standard/marketforecasts/global-mobile-market-report/>
- Prensky, M. (2001) Digital natives, digital immigrants.
- Raad, A. (2004). “Comunidad Emocional, Comunidad Virtual: Estudio sobre las Relaciones Mediadas por Internet”. Revista Mad Nro. 10. Departamento de Antropología, Universidad de Chile. <http://www.revistamad.uchile.cl/index.php/RMAD/article/view/14785/0>
- UNICEF. (2017). Situación de los adolescentes en Argentina. Obtenido de Obtenido el 14 de noviembre en: <https://www.unicef.org/argentina/informes/situaci%C3%B3n-de-losadolescent>
- Unicef. Pantallas en casa: Guía para acompañar a las familias en el uso de internet.
- Vernieri, M. (2006). Adolescencia y autoestima (2a ed.). Buenos Aires: Bonum.
- Zhuxuan, Z. (2017). Videojuegos, Educación y Desarrollo. (Tesis Doctoral). Universidad Autónoma de Madrid.

ANEXO A
Cuestionario para padres

Concepciones de adolescentes y padres acerca de los videojuegos

El siguiente formulario es parte de una investigación a cargo de Iacoponi Daniela, estudiante de Psicología de la Universidad Abierta Interamericana de la ciudad de Rosario. El objetivo del instrumento es conocer cuáles son las concepciones que tienen los adultos con respecto al uso de videojuegos.

Los datos aquí brindados serán utilizados exclusivamente a los fines de la investigación.

***Obligatorio**

1. ¿Acepta participar en esta investigación? *

Marca solo un óvalo.

☐ Sí *Salta a la pregunta 3*

☐ No

2. ¿Acepta que su hijo/a participe en esta investigación? *

Marca solo un óvalo.

☐ Sí *Salta a la pregunta 3*

☐ No

Preguntas

3. ¿Quién contesta? *

Marca solo un óvalo.

☐ Madre

☐ Padre

4. Edad

5. ¿Con quién vive el adolescente? *

6. ¿Su hijo/a juega con videojuegos? *

Marca solo un óvalo.

☐ Sí

☐ No

7. En caso que hayas contestado que sí, ¿con qué frecuencia semanal su hijo/a juega con videojuegos? *

Marca solo un óvalo.

☐ 1 o 2 veces por semana

☐ 3 o 4 veces por semana

☐ 5 o 6 veces por semana

☐ Todos los días

☐ Solo los fines de semana

8. ¿Cuántas horas juega por día en una semana típica? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Menos de 1 hora
- ☐ De 1 hora a 2 horas
- ☐ De 3 a 4 horas
- ☐ de 5 a 6 horas
- ☐ Más de 7 h

9. ¿Cuántas horas juega por día un fin de semana típico? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Menos de 1 hora
- ☐ De 1 hora a 2 horas
- ☐ De 3 a 4 horas
- ☐ de 5 a 6 horas
- ☐ Más de 7 horas

10. ¿En qué momento del día juega? *

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Mañana
- ☐ Tarde
- ☐ Noche
- ☐ Madrugada

11. ¿Tu hijo/a juega videojuegos de forma on-line? *

Marca solo un óvalo.

☐ Sí

☐ No

12. ¿Sabés con quién suele jugar tu hijo/a videojuegos? *

Selecciona todos los que correspondan.

☐ Solo/a

☐ Con amigos

☐ Con la familia

☐ Con desconocidos

Otro: ☐ _____

13. ¿Sabes cuál es el videojuego favorito de tu hijo? Si lo sabes escribilo a continuación *

14. ¿Crees que los videojuegos ayudan a tu hijo/a hacer nuevos amigos? *

Marca solo un óvalo.

☐ Sí

☐ No

15. ¿Crees que los videojuegos ayudan a tu hijo/a a estar en contacto con los amigos que ya tiene? *

Marca solo un óvalo.

☐ Sí

☐ No

16. ¿Qué tanto acordás con las siguientes afirmaciones? Marca solo una opción por fila

*

Marca solo un óvalo por fila.

	De acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	No acuerdo
Durante la pandemia los videojuegos ayudaron a que los adolescentes no pierdan el contacto con sus amigos	☐	☐	☐
Jugar videojuegos es jugar, sólo es una nueva forma de hacerlo	☐	☐	☐
Los adolescentes que juegan con videojuegos dejan de pasar tiempo con sus amigos	☐	☐	☐
Los amigos que se hacen forma virtual son igual de importantes que los de la vida real	☐	☐	☐
Usar videojuegos para jugar afecta negativamente la creatividad	☐	☐	☐
Los videojuegos favorecen la interacción con personas a distancia	☐	☐	☐
Los vínculos generados de forma virtual son menos importantes que los de la vida real	☐	☐	☐
El uso de videojuegos genera aislamiento y problemas de socialización	☐	☐	☐
La pandemia aumentó de forma problemática el uso de videojuegos	☐	☐	☐
Los videojuegos nos ayudan a entretenernos como familia	☐	☐	☐
Los videojuegos se utilizan para estar en contacto con amigos	☐	☐	☐
Los videojuegos afectan negativamente el tiempo que	☐	☐	☐

pasamos en familia

17. ¿Quisieras agregar algo más?

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

ANEXO B
Cuestionario para adolescentes

Concepciones de adolescentes y padres acerca de los videojuegos como espacio de socialización

El siguiente formulario es parte de una investigación a cargo de Iacoponi Daniela, estudiante de Psicología de la Universidad Abierta Interamericana de la ciudad de Rosario. El objetivo del instrumento es conocer cuáles son las concepciones que tienen los adolescentes de 12 a 16 años con respecto al uso de videojuegos. Los datos aquí brindados serán utilizados exclusivamente a los fines de la investigación.

*Obligatorio

1. ¿Querés participar de esta investigación? *

Marca solo un óvalo.

☐ Sí *Salta a la pregunta 2*

☐ No

Preguntas

2. Género *

Marca solo un óvalo.

☐ Mujer

☐ Varón

3. Edad *

4. ¿Utilizas videojuegos? *

Marca solo un óvalo.

☐ Sí

☐ No

5. ¿Con qué frecuencia semanal? *

Marca solo un óvalo.

☐ 1 o 2 veces por semana

☐ 3 o 4 veces por semana

☐ 5 o 6 veces por semana

☐ Todos los días

☐ Solo los fines de semana

6. ¿Cuántas horas por día jugas en una semana típica? *

Marca solo un óvalo.

☐ Menos de 1 hora

☐ De 1 a 2 horas

☐ De 3 a 4 horas

☐ De 5 a 6 horas

☐ Más de 7 horas

7. ¿Cuántas horas por día jugas un fin de semana típico? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Menos de 1 hora
- ☐ De 1 a 2 horas
- ☐ De 3 a 4 horas
- ☐ De 5 a 6 horas
- ☐ Más de 7 horas

8. ¿En qué momento del día jugas? *

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Mañana
- ☐ Tarde
- ☐ Noche
- ☐ Madrugada

9. ¿Jugas con videojuegos de forma on-line? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí
- ☐ No

10. ¿Con quién jugas? *

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Solo/a
- ☐ Con amigos
- ☐ Con mi familia
- ☐ Con desconocidos

11. ¿Cuál es tu videojuego favorito? *

12. ¿Crees que los videojuegos te ayudan hacer nuevos amigos? *

Marca solo un óvalo.

☐ Sí

☐ No

13. ¿Crees que los videojuegos te ayudan a estar en contacto los amigos que ya tenes? *

Marca solo un óvalo.

☐ Sí

☐ No

14. ¿Qué tanto acuerdas con las siguientes afirmaciones? Marca solo una opción por fila *

Marca solo un óvalo por fila.

	De acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	No acuerdo
Durante la pandemia los videojuegos me ayudaron a no perder el contacto con mis amigos	☐	☐	☐
Jugar videojuegos es jugar, sólo es una nueva forma de hacerlo	☐	☐	☐
Jugar con videojuegos es dejar pasar tiempo con amigos	☐	☐	☐
Los amigos que se hacen de forma virtual son igual de importantes que los de la vida real	☐	☐	☐
Usar videojuegos para jugar afecta negativamente la creatividad	☐	☐	☐
Los videojuegos favorecen la interacción con personas a distancia	☐	☐	☐
Los vínculos generados de forma virtual son menos importantes que los de la vida real	☐	☐	☐
El uso de videojuegos genera aislamiento y problemas de socialización	☐	☐	☐
La pandemia aumentó de forma problemática el uso de videojuegos	☐	☐	☐
Los videojuegos nos ayudan a entretenernos como familia	☐	☐	☐
Los videojuegos se utilizan para estar en contacto con amigos	☐	☐	☐
Los videojuegos afectan negativamente el tiempo que pasamos en familia	☐	☐	☐

15. ¿Quisieras agregar algo más?

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios