

## TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

FORMACIÓN DEL PROFESORADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA,  
BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL Y ENSEÑANZA DE IDIOMAS  
MODALIDAD DE ORIENTACIÓN

*Los videojuegos y la educación emointelectual:  
Pensar la comunicación adolescente del futuro*

Autor: GREGORIO DAVID MARTÍN FERNÁNDEZ

Tutor: ANTONIO HERNÁNDEZ DÍAZ

CURSO ACADÉMICO 2017/2018

CONVOCATORIA: JUNIO

Universidad de La Laguna

Facultad de Educación

Máster Universitario en Formación del Profesorado en Educación Secundaria  
Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas  
Modalidad de Orientación

Trabajo Fin de Máster

Tutor: Antonio Hernández Díaz

Autor: Gregorio David Martín Fernández

San Cristóbal de La Laguna 2018

## AGRADECIMIENTOS

A Antonio Hernández Díaz, por su labor de tutorización, su asesoramiento y atención continua, que ha sido fundamental para la realización de este trabajo.

A todos los profesores del IES Alcalde Bernabé Rodríguez, equipo directivo y Departamento de Orientación, que han facilitado la realización de este estudio.

Al alumnado de 2º de la ESO y 1º de Bachillerato, por su participación, implicación y colaboración en la realización de los cuestionarios y los “Grupos de Debate”.

A Heriberto Jimenez Betancort por su colaboración y apoyo decisivo en el análisis estadístico de los datos recabados en este estudio.

Son una *puerta abierta...*

(alumna 2º de ESO)

No creo que jugar a los videojuegos sea algo malo, creo que la agresividad es un sentimiento que está en nosotros, como puede ser la alegría, la tristeza... Que tengas la oportunidad de definirla hasta un punto, controlarla y saber hacia dónde apuntar, no creo que sea algo malo

(alumna de 1º de Bachiller)

Se intenta demonizar los videojuegos porque te producen placer. Los videojuegos no son aceptados porque hay gente que no acepta el cambio, no lo consideran un arte como en su día el cine o el teatro, y al no aceptarlo, tratan de destruirlo como puedan

(alumno de 1º de Bachiller)

No todos los videojuegos son violentos. Soy vegetariana y a veces en juegos mato a ciervos y me los como y no por ello en la vida real voy a hacer lo mismo

(alumna de 1º de Bachiller)

Yo juego a videojuegos para apartarme del mundo exterior, porque a veces hay cosas horribles, cosas que no me gustan

(alumna 2º de ESO)

## ÍNDICE

1. <u>Introducción</u> .....	2
2. <u>Marco teórico</u> .....	6
3. <u>Diseño Empírico</u> .....	14
3.1 <u>Población y Muestra</u> .....	14
3.2 <u>Metodología</u> .....	15
3.2.1 <u>Cuestionario</u> .....	16
3.2.2 <u>Grupos de Debate</u> .....	17
3.3 <u>Resultados</u> .....	18
3.3.1 <u>Análisis del cuestionario</u> .....	18
a) <u>Análisis estadístico</u> .....	18
b) <u>Análisis cualitativo</u> .....	32
3.3.2 <u>Análisis de Contenido de los Grupos de Debate</u> .....	36
a) <u>Categorización</u> .....	36
b) <u>Análisis Grupos de Debate</u> .....	45
4. <u>Conclusiones</u> .....	51
5. <u>Referencias Documentales</u> .....	53
a) <u>Bibliografía</u> .....	53
b) <u>Otros Documentos</u> .....	54

## ANEXOS

Anexo I <u>Cuestionario</u> .....	55
Anexo II <u>Cuadro de la categorización de la respuesta abierta del cuestionario</u> .....	59
Anexo III <u>Transcripción opiniones alumnado</u> .....	61

## Resumen

El presente trabajo pretende ahondar en los nuevos hábitos de expresión, diversión, aprendizaje y socialización de los y las adolescentes; para ello nos situamos en uno de los múltiples escenarios que la *era digital* nos oferta: el uso de los videojuegos. Con el avance de las nuevas tecnologías, los videojuegos han dejado de ser un instrumento exclusivamente lúdico, para convertirse en un medio de socialización y transmisión cultural de relevancia en la actualidad, hecho que hemos corroborado en este trabajo. El objeto de este estudio, ha sido el análisis de la relación entre el uso de nuevas tecnologías, en este caso lo videojuegos, con los procesos de aprendizaje y educación emointelectual. Para ello se utilizó la metodología cualitativa mediante “Grupos de Debate”, que permitió conocer de una forma abierta y cualitativa las opiniones de los y las adolescentes, sobre sus motivos e intereses para usar los videojuegos. Se concluye manifestando la necesidad de continuar profundizando en este ámbito, con el fin de asegurar el diálogo intergeneracional. Para ello, creemos necesaria la formación de los profesionales de la educación, así como de las familias, que permita comprender mejor la experiencia de la construcción de la adolescencia en la *era digital*, asumiendo de una manera responsable nuestro papel como educadores.

**Palabras clave:** videojuegos, adolescencia, era digital, educación emointelectual.

## Abstract

The present work aims to delve into the new habits of expression, fun, learning and socialization of teenagers; for this we are in one of the multiple scenes that the *digital age* offers us: the use of videogames. With the advance of new technologies, videogames have ceased to be an exclusively ludic instrument, to become a means of socialization and cultural transmission of relevance today, a fact that we have corroborated in this work. The object of this study has been the analysis of the relationship between the use of new technologies, in this case videogames, with learning processes and “emointelctual” education. For this purpose, the qualitative methodology was used through "Discussion Groups", which made possible to know in an open and qualitative way the opinions of teenagers, about their motives and interests to use videogames. It is concluded by stating

the need to continue deepening in this area, in order to ensure intergenerational dialogue. So, we believe necessary the training of professionals education, as well as families, to better understand the experience of building adolescence in the *digital age*, assuming in a responsible way our role as educators.

**Keywords:** videogames, adolescence, digital age, “emointelectual” education.

## 1. INTRODUCCIÓN

El motivo que anima la realización de este Trabajo Fin de Máster (en adelante TFM), se basa en conocer mejor los nuevos *dialectos* de la adolescencia. Usamos el término “dialecto” para referirnos al fenómeno de la socialización de los jóvenes en el contexto de la *era digital*, en la que conviven modalidades de comunicación heredadas de las generaciones anteriores, junto a otras más propias de las nuevas tecnologías. Esta situación está dando lugar a un tipo particular de comunicación multimodal, en la que lo audiovisual desempeña un papel fundamental. En este trabajo, nos centraremos en el uso y costumbres de los y las adolescentes<sup>1</sup> en el manejo de los videojuegos.

La desconsideración de los adultos respecto a esta realidad, junto al desinterés respecto a los códigos comunicativos de esta franja de la población, podría conllevar la profundización de una brecha comunicativa intergeneracional de consecuencias indeseables. Las consecuencias de esta actitud, que a veces adquiere matices de satanización, podría conducirnos a conclusiones erróneas, del tipo de que las nuevas tecnologías pudieran ser la causa del incremento de comportamientos anómalos entre los adolescentes, como la violencia escolar y de género. De antemano no podemos afirmar ni negar relaciones al respecto, pero parecería que resulta más fácil llegar a resultados de ese tipo, que plantearse qué es lo que está sucediendo en nuestra sociedad para que estén reemergiendo, en todas las franjas de edad, comportamientos caracterizados por el egocentrismo y la falta de empatía.

Nuestro trabajo no pretende abordar asuntos de tanta magnitud, pero tampoco quiere darle la espalda, como tampoco ignorar las derivaciones futuras que pudieran resultar del incremento excesivo de la importancia de la imagen corporal, de la intensificación de acciones de riesgo y del uso masivo e indiscriminado de las nuevas tecnologías. Necesitamos comprender mejor qué está pasando entre los jóvenes y cómo están registrando las consecuencias de esos fenómenos en la construcción de su experiencia vital. Nos interesa saber cómo y porqué coexisten en estos momentos tres situaciones diversas: fenómenos minoritarios de una enorme crueldad y violencia; junto a

---

<sup>1</sup> A lo largo del trabajo se usará un lenguaje no sexista, tratando de utilizar el neutro; en ocasiones ambos géneros; y en otras, el masculino, con carácter inclusivo.

acontecimientos de control y sumisión, y violencias más amplias, que podríamos denominar de *baja intensidad* (vigilancia a través del móvil, por ejemplo); y a experiencias mayoritarias de una enorme valía personal y poder de socialización, tal y como hemos comprobado en este trabajo, cuando nos hemos puesto a hablar sin prejuicios con los y las adolescentes.

Más curioso resulta, aún, comprobar que los comportamientos anteriores no constituyen realidades aisladas, sino que son, son permeables al tránsito entre unas y otras, aunque por lo general predomina la razonabilidad. Si queremos no interrumpir la comunicación con los adolescentes, tenemos que interesarnos en conocer qué es lo que quieren. Eso es lo que hemos intentado en nuestro estudio sobre el uso y costumbre de los adolescentes con los videojuegos.

El presente TFM pertenece a la *modalidad de investigación* y la elección de su contenido ha sido el resultado del cruce de dos perspectivas solidarias, que comparten la curiosidad por el uso de los nuevos códigos de comunicación por parte de la población adolescente. Uno, parte de mi curiosidad por el mundo de la tecnología digital y su relación con los aspectos de la personalidad y el aprendizaje. Y el otro, proviene de la investigación-acción del Equipo de Trabajo de Atención al Mundo Afectivo en la Escuela (en adelante *AMAE*), centrado en lo que denominan la *capacitación afectiva* del profesorado y la *educación emointelectual* del alumnado<sup>2</sup>.

Favorecer la comunicación entre los *nativos digitales* y la franja de adultos que se socializó en una época anterior, requiere un esfuerzo asimétrico por parte de los segundos, tanto a nivel escolar, como familiar. Este trabajo forma parte de ese intento, en el ámbito restringido de los usos y costumbres de la población adolescente en relación a los videojuegos. Sabemos que se trata de un asunto controvertido que suele despertar reacciones viscerales y contrapuestas, que por nuestra parte hemos intentado evitar.

En primer lugar, nos ha interesado conocer, en voz de sus protagonistas, las motivaciones que lleva a los y las adolescentes a adentrarse en el mundo de los videojuegos; pensamos que es una manera honesta de indagar un fenómeno, sin

---

<sup>2</sup> Para una aproximación a este enfoque se puede consultar Hernández Díaz, A. (en prensa). *Sognare un altro ascolto nella scuola. Un'esperienza svolta nel «Programma dell'Infanzia» del Governo delle Canarie*. En Angelo Moroni (coord.). *L'ascolto educativo. Esplorazioni psicologiche nella scuola di oggi*. Mimesis Edizioni

convertirnos en profetas de sus bondades, ni en inquisidores de sus maldades. Y en segundo lugar nos hemos planteado, como reflexión, la posibilidad de que los videojuegos puedan convertirse en aliados, más que en enemigos, del desarrollo *psicoafectivo* y *emointelectual* de la infancia y la adolescencia, tanto en el ámbito familiar como escolar. Si esta consideración se confirmara, habría que plantearse, para futuras ocasiones, la necesidad de elaborar e implementar líneas de formación dirigidas a padres y madres, y a profesionales de la educación, para ampliar su comprensión y para expandir su apertura sobre las nuevas forma de comunicación multimodal de la población adolescente.

Para llevar a cabo la finalidad de este TFM contemplamos dos instrumentos de recogida de información, que aplicamos en un nivel de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y en otro nivel de Bachiller. En concreto elegimos segundo de la ESO, como un nivel intermedio y representativo de esta etapa; y primero de Bachillerato, como otro nivel significativo de siguiente tramo educativo.

En ambos casos usamos un cuestionario construido al efecto, partiendo de nuestros intereses y teniendo en cuenta otros modelos utilizados en investigaciones que habían sido llevadas a cabo anteriormente (algunas, como TFM; y otras, como macroencuestas llevadas a cabo por estudios de Instituciones como el Ministerio de Educación y el Instituto de la Mujer). Y además, organizamos “Grupos de Debate” en los niveles educativos contemplados, para conocer de forma más abierta y cualitativa las opiniones de los y las adolescentes sobre sus motivos e intereses para usar los videojuegos. En conjunto constituyeron no sólo una fuente de información excelente, sino además, y sobre todo, una apasionante experiencia de hablar *cara a cara* con los protagonistas.

Dada la sensibilidad que estos temas despiertan, extremamos el cuidado en cumplir los requisitos éticos que deseablemente deben reunir los trabajos de este tipo en el contexto escolar. Para ello se llevaron a cabo varias entrevistas con el profesorado responsable de los alumnos participantes, en las que fue presentado el método y los objetivos del trabajo; además, fue informado el Equipo Directivo y la Jefa del Departamento de Orientación del Centro, siendo finalmente aprobado por el Consejo Escolar. Antes de iniciar la recogida de información, se informó al alumnado sobre las características y finalidades del estudio,

garantizando la confidencialidad de sus intervenciones e incidiendo en el carácter voluntario de la actividad.

El conjunto de los datos obtenidos, como resultado de la aplicación del cuestionario y de la organización del debate entre adolescentes, ha sido suficientemente alentador como para que el Máster de Formación del Profesorado de la Universidad de La Laguna (ULL) se comprometa a incluir en su docencia, así como en los TFM, una línea más amplia y continuada de investigación, sobre asuntos semejantes o complementarios. La necesidad de evitar la brecha comunicativa entre adolescentes y los adultos, y la conveniencia de comprender mejor la experiencia de la construcción de la adolescencia en la *era digital*, así lo aconsejan.

## 2. MARCO TEÓRICO

Aunque el objeto de estudio de este TFM no se adentra directamente en la tradición de la inteligencia y de la educación emocional, nos parece que tener en cuenta esta tradición ayuda a expandir las intenciones del mismo. En este sentido, resulta difícil abstraerse de las repercusiones que tuvo la obra de Salovey & Mayer (1989), en la que introdujeron el concepto de *inteligencia emocional*, entendida como el subconjunto de la inteligencia social que implica la capacidad de monitorear los propios sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y usar esta información para guiar el pensamiento y las acciones. En esa obra, los autores se hicieron eco, de la aportación de Cantor y colaboradores, sobre las *tareas de la vida*<sup>3</sup>, y del concepto de Epstein, sobre el *pensamiento constructivo*, para llamar la atención sobre la importancia de la afectividad.

En nuestro País, ha sido Rafael Bisquerra (2005) uno de los autores que ha logrado tener mayor repercusión, en la escuela y en la investigación, a la hora de plantear la importancia de la *educación emocional*, que entiende como una educación que debe preparar para la vida. El autor alude a la *educación emocional* como un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo integral de la persona, con objeto de capacitarle para la vida.

A nivel divulgativo, es innegable que la obra de Daniel Goleman (1996), *Inteligencia emocional*, ha tenido un impacto en la población general, que no han logrado conseguir las publicaciones anteriores, teniendo estas mayor consistencia teórica.

Con la vista puesta en esta tradición es como podrían adquirir mayor transcendencia las repercusiones de este trabajo que, a su vez, también debería nombrar el trabajo de Manuel Castell (1997), la *sociedad de la información*. Ambas perspectivas rebasan las pretensiones de este trabajo, y nuestro conocimiento actual, pero al menos habría que señalarlas como fundamentos de una posible una línea de investigación, en ciernes.

---

<sup>3</sup> Una obra que quizás no ha sido suficientemente aprovechada en la escuela fue la aportación de Guy Claxton (1987, 1995), cuyo título habla ya de la adecuada combinación entre *la vida y el aprendizaje*, y de la importancia de las *creencias emocionales*.

Con este título se refiere Pilar Lacasa (2018) al asunto de *cómo se comunicarán las próximas generaciones*. Se trata de un problema que, aunque trasciende los objetivos de nuestro trabajo, debemos tener en cuenta como uno de los marcos de referencia de nuestra preocupación, sobre el uso de los videojuegos por parte de la población adolescente. Compartimos el planteamiento de la autora cuando entiende que la aparición imparable de nuevos instrumentos de comunicación, no es un asunto nuevo en el contexto de la evolución cultural de la humanidad.

Ocurrió con la aparición de la escritura cuneiforme en Mesopotamia y la aparición de la imprenta (Pozo, 1996, 1998). Ocurrió de nuevo cuando los teléfonos estaban colgados en una pared de la casa y cuando había que salir a la calle para llamar desde una cabina; cuando se compraba “el periódico” como si fuera el único existente o se oía la radio o el tocadiscos, que estaban colocados en un mueble que se compraba al efecto; y cuando apareció la televisión y se pusieron de moda los tebeos, los cómics y el cine. Volvió a suceder más tarde cuando aparecieron los primeros ordenadores personales, mucho más grandes que los actuales, los CDs, los disquetes y los MP3. Y se aceleró vertiginosamente con la aparición de internet y de lo que ha pasado a llamarse las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), en medio de nuestra *era digital*.

Por lo tanto, lo novedoso no es tanto la aparición de nuevos instrumentos de comunicación e información, sino la masividad, la aceleración de los cambios, la variabilidad de dispositivos, la hiperproducción, la divulgación informativa y la generalización del uso de estas tecnologías.

En un sentido parecido, tampoco es nuevo que la comunicación se haya convertido en *multimodal*, pues ya lo era, sino las formas y maneras en las que se usa ahora esta variedad comunicativa, que se caracterizan por la sincronidad y la condensación. Los y las adolescentes se ha adiestrado para usar y recibir informaciones que viajan por diferentes vías y vehículos: orales, escritos (impresos o digitales) y audiovisuales. Todo esto marca una nueva relación con el espacio y el tiempo, que recuerdan la revolución de la relatividad de Einstein.

La comunicación humana difícilmente va a dejar de ser *multimodal*, como ya lo ha sido desde siempre, pero lo que va a resultar decisivo va a ser la tarea de socializar a las nuevas generaciones, de forma razonable y responsable, en el manejo de los nuevos códigos y tecnologías, que tienen lo audiovisual y la imagen como protagonistas esenciales. Es posible que pronto dejemos atrás la tecnología *3D* o la *realidad aumentada*, por algo nuevo que ahora desconocemos. Sería muy esperanzador y deseable que la revolución digital no fuera incompatible con la recuperación de la paciencia, el silencio y las relaciones *cara a cara*, a escala humana.

El libro de Pilar Lacasa ofrece, en este sentido, un guión interesante para llevar a cabo una reflexión educativa sobre las *nuevas formas de comunicación en el futuro*: los dispositivos móviles en un mundo global, la alfabetización digital, la reinención de la imagen, el uso de los *remix*, el fenómeno de los *fans* y los *youtubers* (nosotros añadiríamos los *influencer*), y las nuevas experiencias audiovisuales y con la imagen. A su propuesta de centrar la atención sobre la influencia de la comunicación multimodal en el *habla*, el *pensamiento* y el *diálogo*, tan solo habría que añadirle las *emociones*, en las que se adentran tímidamente nuestro TFM.

### *Las nuevas identidades de aprendizaje*

Avril Loveless y Ben Williamson (2017) proponen una interesante y actualizada reflexión acerca de cómo se construirán las *nuevas identidades de aprendizaje en la era digital*. Repensar la educación en este contexto deberá ser una responsabilidad de las políticas educativas y de las investigaciones académicas. El libro de Loveless y Williamson supone una avanzadilla en este sentido, aportando una visión crítica sobre la cuestión de los *aprendices en red*, tratando de vislumbrar cuál será su futuro como ciudadanos y ciudadanas de un mundo globalizado y digitalizado. Los autores ponen el acento en la necesidad de pensar la educación, la tecnología y la creatividad, en la *era digital*.

Para ello parten, en la primera parte del libro, de un intento de *cartografiar* esta época, imaginando qué es la *era digital* y el *pensamiento en red*, para hablar de un tipo de cultura impersonal, distante y de sus consecuencias biopolíticas. Continúan repensando cuestiones como las siguientes: el futuro de la educación en esta época, las formas de

conocimiento, la necesidad de la formación permanente y las *redes* como parte de la nueva escuela. Para terminar esta parte, planteándose la *construcción de las nuevas identidades de aprendizaje*, preguntándose sobre una posible “crisis de identidad” y reflexionar sobre el surgimiento de nuevas identidades, como: las *identidades híbridas* (“do-it-yourself”, “hazlo tu mismo”), las *identidades re-mezcladas* y las *identidades pedagógicas cibernéticas*; en esta parte incluyen una reflexión interesante sobre la tendencia *Second Life*, creado por Linden Lab, que es como una *segunda vida* en la que sus “residentes” pueden explorar el mundo virtual, interactuar con otros “residentes”, establecer relaciones individuales y grupales, y comerciar con “propiedades virtuales”.

En la segunda parte, los autores se adentran en la cuestión del pensamiento, el currículo y la educación, para reflexionar sobre asuntos tan trascendentes como: el pensamiento a través de herramientas digitales; la creación de un prototipo de currículo para el futuro y la “escolarización inteligente” (constructivismo *suave*, currículo 2.0, psicologización del currículo...); y el perfil del profesorado en la *era digital*, que es una cuestión que debería tenerse en cuenta en los máster de formación docente.

Los propios autores concluyen aclarando que su propuesta no consiste en un llamamiento a la reforma radical del futuro de la educación, sino en una reflexión modesta sobre cómo están pensando la educación, la tecnología y la creatividad, en la *era digital*. A su vez reclaman que repensemos críticamente estos temas, haciéndose eco de la perspectiva de Foucault sobre la “crítica”, que en su opinión no consiste tanto en decir qué cosas no están bien, como en ver qué tipo de evidencias, conexiones y formas de pensamiento adquirido y no reflexivo, animan las prácticas que se aceptan.

El objetivo de nuestro TFM, como ya vimos en el caso de las *expresiones del futuro de la adolescencia*, es menos ambicioso que el que nos proponen Loveless y Williamson, en su libro sobre las *nuevas identidades de aprendizaje*. Sin embargo, como en la anterior ocasión, se muestra solidario con este tipo de preocupaciones, que pueden llegar a ser determinantes en el futuro de la educación. Somos especialmente sensibles al tema de las *identidades de aprendizaje* porque, aunque no es el objeto de estudio de nuestro TFM, tuvimos ocasión de comprobar en vivo, en los “Grupos de Discussion”, cómo se plantean los nuevos adolescentes la función de aprender. Resultó tranquilizador. Pese a lo que se

pudiera pensar, no solo saben combinar el esfuerzo por aprender, con el uso de los videojuegos, sino que a medida que avanza la edad van diversificando sus intereses y costumbres, tendiendo más hacia la socialización, que al aislamiento, y viendo en los videojuegos una herramienta para ampliar sus aprendizajes.

Como el caso del libro de Pilar Lacasa, en esta ocasión volvemos a echar en falta la inclusión del mundo afectivo en la reflexión sobre *las nuevas identidades de aprendizaje en la era digital*.

### *Monstruos y brujas*

Los niños y niñas eligen a sus héroes con más sentido del que podemos pensar: desde el *capitán américa* de entonces, pasando por los *pokémon* de hace unos años, hasta los *superhéroes de Marvel* en la actualidad. Los personajes de cine, televisión o series, y del mundo de las consolas y de los videojuegos, ayudan a poblar la imaginación infantil y alimentan las fantasías que esta necesita para enfrentar los requerimientos de su vida interna y externa.

#### Matando monstruos

El libro de Gerad Jones (2002), *Matando monstruos*, ahonda en esta idea, explicando por qué los niños y los adolescentes necesitan fantasías y superhéroes. Su controvertido planteamiento consiste en considerar que la violencia imaginaria podría ayudar a elaborar simbólicamente la agresividad.

Dicho planteamiento converge con una de las propuestas del Enfoque AMAE (Hernández, A., en prensa), respecto a si el trabajo emocional en la escuela debería o no combinar la promoción de las emociones que podríamos llamar positivas, junto a la tarea de ayudar a elaborar psicológicamente aquellas otras que tradicionalmente se han considerado negativas. Según este enfoque, se trataría de no parar tempranamente estas emociones, sino de ayudar al alumnado a transformarlas. Sin poder entrar en esta cuestión, por necesitar tiempo para madurarla, derivamos a quien le interese a la publicación divulgativa de Susana Méndez Gago (2014), sobre *La bondad de los malos sentimientos*.

Esta polémica tiene mucho interés para nuestro TFM, ya que entre los alumnos y alumnas que participaron en los “Grupos de Debate” se planteó, en varias ocasiones, un diálogo sobre el uso de la violencia en los videojuegos, dándose el caso de que algunos lo entendían como una forma de descargar su agresividad, mientras que otros no compartían esta opinión.

En el prólogo del libro de Gerard Jones, la psiquiatra infantil Lynn Ponton opina que los juegos de matar tienen mucho que decirnos sobre el mundo de los niños y los adolescentes. Es muy importante que intentemos escuchar. Jones plantea una forma novedosa de entender las fantasías de los niños y el papel de la violencia en la imaginación, defendiendo que ese mundo de fantasías, plagados de monstruos y superhéroes, ayuda a los niños y niñas a elaborar sus propias emociones. Varias décadas antes, Bruno Bettelheim (1976) había planteado algo semejante respecto a los cuentos tradicionales, en su conocido libro, *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. El autor considera que estos tienen una extraordinaria importancia para la formación moral e intelectual de los niños y niñas.

### La bruja debe morir

En esta línea se expresa el libro de Sheldon Cashdan (2000), *La bruja debe morir*, en el que se describe cómo los cuentos de hadas ayudan a los niños y niñas a confrontar los conflictos psíquicos, mediante la transposición de sus problemas internos a las batallas que libran los personajes en los relatos. El autor detalla con destreza como los cuentos de hadas expresan las preocupaciones vitales de los seres humanos y desvela la función que en esa labor desempeñan imágenes simbólicas tan prototípicas como: las madrastras, las zapatillas de cristal, las botas de siete leguas... Para ello se vale de historias como *Pinocho*, *La hija del molinero* y *Ruiponce*, entre otros.

El autor parte de resaltar el valor del factor de *desconcreción* de la mágica expresión *érase una vez*, con lo que se consigue distanciar, en el tiempo y en el espacio, de los problemas que el niño o niña puedan identificar en el relato; para terminar con la proposición, habrá una vez, con la que el autor quiere dejar abierta la posibilidad de que los niños y niñas puedan enfrentar sus conflictos. Entre medio, realiza un trayecto que va desde las *bellas durmientes*, hasta el *mago de Oz*, lo que le permite repasar diferentes

situaciones de la condición humana: la vanidad (*espejito, espejito*), la glotonería (las *migas de pan* de Hansel y Graetel) y la envidia (*las zapatillas* de la medianoche), pasando por el engaño, la lujuria, la avaricia, y la holgazanería.

En el caso de los adolescentes ocurre que otras fuentes como los cómic, los mangas o los videojuegos, podrán ocupar un espacio semejante, frente a las problemáticas existenciales que se plantean a estas edades. En ese contexto hemos querido situar el objeto de estudio de este TFM.

### *La cultura del deslizamiento*

Sobre este asunto profundiza el excelente ensayo del sociólogo francés, David Le Breton, *Adolescencia bajo riesgo*, en el que el autor introduce el concepto de la *cultura del deslizamiento*, para englobar lo que metafóricamente llama el *juego de la muerte*, las *pasiones del vértigo*, el *juego de la ordalía*, y los *ritos de pasaje* de la adolescencia. La tesis que mantiene el autor es que mientras que en otro tiempo, el umbral de reconocimiento de la existencia era el pensamiento crítico y la rebeldía (*pienso, luego existo*), en la actualidad se ha elevado este umbral hasta colocarse en la experiencia con el cuerpo (*sufro, luego existo*).

La acertada compilación de aportaciones que logra reunir el coordinador de esta publicación, habla por sí misma: En el apartado de *En busca de sentido*, se incluyen título como *la vida en juego, para existir y los deportes extremos*. Y en el siguiente, titulado *Los juegos ambiguos de la violencia*, se hace referencia a *las palabras y los golpes*; los motines y *cultura punk*; *el cuerpo insoportable*; *los hijos de Ícaro*; y *la banda, el riesgo y el accidente*. No tiene desperdicio la contribución de Christian Michel, sobre *las confidencias en el consultorio, la escucha del médico*, para saber valorar la importancia de la escucha emocional en ámbitos no psicoterapéuticos, como la los centros de salud, que en nuestro caso trasladaríamos a la escuela.

### *La escucha emointelectual en la escuela*

Tomamos este término del Enfoque AMAE (Hernández, A., en prensa), para insertar este TFM en una línea de trabajo que se sitúa entre las emociones y la inteligencia. Nuestro trabajo con los videojuegos encaja bien en lo que ese enfoque denomina *recursos*

*didácticos no-saturados*: “Si los recursos didácticos de carácter *saturado*, que son los más habituales en la escuela, tienen un carácter cerrado, completo, finalizado, condensado, abstracto, sabido, conclusivo, certero, simple y cristalizado; los recursos didácticos *no saturados*, son de naturaleza abierta, incompleta, procesual, disipada, borrosa, no-sabida, reflexiva, incierta, compleja y creativa” (Hernández, A., en prensa, p. 31).

Ciertamente es que la finalidad de este TFM es inicialmente más limitada, pues se centra en la comprensión del uso y costumbres de los videojuegos, por parte de los y las adolescentes; pero sin lugar a dudas, este objetivo adquiriría otra trascendencia si dicha comprensión tuviera una continuidad en la experimentación del uso de los videojuegos como una herramienta educativa, lo que supondría una línea específica de formación del profesorado en los centros educativos.

### 3. DISEÑO EMPÍRICO

Para el análisis de la información recabada, se han consultado algunas publicaciones que comparten objeto de estudio con el presente trabajo: el uso de videojuegos y su influencia en la población adolescente. Uno de los más relevantes es la investigación coordinada por Díez (2004), publicada por el Instituto de la Mujer y el Ministerio de Educación y Ciencia<sup>4</sup>, centrada en el análisis de estereotipos sexistas en los videojuegos. Entre sus principales objetivos se contemplan: identificar los hábitos de uso de los videojuegos en los y las adolescentes; identificar las relaciones que se establecen entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico; y conocer la visión que tienen las personas jóvenes sobre los valores que transmiten los videojuegos, entre otros. Todo ello con la finalidad de promover el conocimiento acerca de los videojuegos y proponer alternativas mediante la identificación de contenidos inadecuados, que ofrezcan oportunidades didácticas y de desarrollo moral. Por otro lado, se ha consultado la publicación del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2015)<sup>5</sup>, que evalúa la evolución de los principales indicadores relativos a los hábitos y prácticas culturales de los españoles, además de profundizar en otros aspectos relevantes en el ámbito cultural. También se han tenido en cuenta varios Trabajos de Fin de Máster, como el de Casado (2016)<sup>6</sup>, orientado a la exploración de propuestas de uso de los videojuegos en clases de Español y Lengua Extranjera; y el de Martín (2017)<sup>7</sup>, trabajo centrado en explorar el uso de las TICs, y su relación con el bienestar psicológico y el rendimiento académico, con la finalidad de plantear líneas de actuación desde la orientación educativa.

#### 3.1 POBLACIÓN Y MUESTRA

##### *Contexto del centro*

Este estudio se ha llevado a cabo con la participación del alumnado del IES “Alcalde Bernabé Rodríguez”. Se trata de un Centro Público situado en el municipio de Santa Cruz de

---

<sup>4</sup> Díez, J., *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*, Madrid, Instituto de la Mujer y Ministerio de Educación y Ciencia, 2004; en el que se lleva a cabo un análisis de la representación de estereotipos de género en los videojuegos.

<sup>5</sup> MECD (2015) Encuesta de hábitos y prácticas culturales en España 2014-2015. Madrid. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

<sup>6</sup> Casado, A.(2016) *Los videojuegos como herramienta de apoyo en la enseñanza E/LE*. Trabajo de Fin de Máster. Universidad Internacional de La Rioja. Sevilla

<sup>7</sup> Martín, A.(2017) *El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la adolescencia y su relación con el bienestar psicológico y el rendimiento académico: Propuestas de actuación desde el ámbito de la orientación educativa*. Trabajo de Fin de Máster. Universidad de La Laguna. La Laguna.

Tenerife. La mayoría del alumnado posee un nivel socio-cultural medio y medio-alto, aunque existe un sector formado por alumnos/as con un nivel sociocultural medio-bajo. Los colegios de Primaria adscritos son los Centros Públicos “Onésimo Redondo”, “Fray Albino” e “Isabel la Católica”. El Centro recibe alumnos/as procedente de zonas colindantes a los dos centros citados más alejados del Instituto, e incluso de los barrios periféricos de Santa Cruz, dada la situación privilegiada del IES en lo que a comunicaciones se refiere. También hay que reseñar la existencia en el centro de un porcentaje de alumnos/as inmigrantes, cuyas familias viven y trabajan en el entorno del centro.

### *Muestra*

La selección de la muestra para este estudio, se llevó a cabo mediante un *muestreo incidental*, debido a su accesibilidad, respetando el criterio de proporcionalidad entre géneros y etapas evolutivas escogidas. La muestra estuvo compuesta por un total de 178 estudiantes del centro educativo IES Alcalde Bernabé Rodríguez, de los cuales, un 45,5% (n=81) eran mujeres y un 54,5% (n=97) eran varones. La mayoría de los sujetos (96,6%) de la muestra tenían edades comprendidas entre 13 y 17 años con una media de edad de 14,99 años (DT= 1,57). El nivel educativo de los y las participantes corresponde a 2º curso de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) (n=83, 46,6%) y 1º de Bachillerato (n=95, 53,4%).

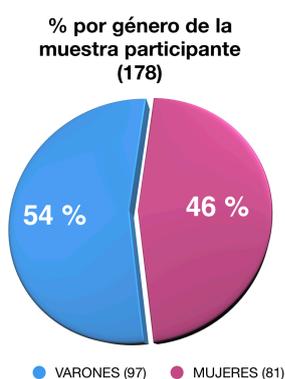


Figura 1. Porcentaje de la muestra según género.



Figura 2. Porcentaje de la muestra según curso.

## 3.2 METODOLOGÍA

Aunque la naturaleza de este trabajo es mayoritariamente cualitativa, a través de “Grupos de Debate” entre el alumnado, se optó por complementarla con una aportación cuantitativa, mediante el uso de un cuestionario *ad hoc*.

En un primer momento, se administró en el aula y de forma colectiva dicho cuestionario, a cada uno de los siete grupos participantes; de éstos, tres pertenecían a segundo de la ESO y cuatro a primero de Bachillerato. Se procuró que el tiempo destinado a ello se correspondiera con el horario de tutorías, para minimizar así, el impacto en el desarrollo de la actividad académica del Centro. Al comienzo de la administración del cuestionario, se proporcionó al alumnado las instrucciones pertinentes para la realización de la actividad, estando presente el autor de la investigación durante todo el proceso, para resolver las dudas que iban surgiendo y asegurando la correcta cumplimentación.

Una vez finalizado el cuestionario, se informó a los y las participantes de las características de la segunda fase del estudio, que consistiría en la organización de varios “Grupos de debate”, que se llevarían a cabo la siguiente semana. En este momento se configuró una lista con el alumnado interesado en participar en los debates, de la cual se hizo una selección de un total de 24 alumnos y alumnas.

### 3.2.1 Cuestionario

El instrumento utilizado fue un cuestionario implementado de forma presencial, cuyo objetivo era analizar una serie de aspectos considerados relevantes para la investigación. La mayoría de cuestiones eran cerradas, aunque se intercalaron algunas preguntas “abiertas” que pudieran permitir a los encuestados/as complementar y/o matizar, la información del resto de ítems. Las preguntas cerradas eran de varios tipos: dicotómicas (Sí o No), politómicas (se elige una opción entre varias), elección múltiple (se puede elegir una o varias de las elecciones sin ser excluyentes entre sí) y escalas valorativas (se elige la opción que mejor defina su opinión o estado).

El cuestionario constaba de 21 preguntas divididas en dos secciones: la primera se centraba en el análisis de variables relacionadas con las preferencias y hábitos de consumo de videojuegos de los y las participantes, mientras que la segunda pretendía analizar aspectos de carácter personal y emocional; para diseñar esta última parte,

utilizamos algunas de las escalas usadas por Martín (2017): escala PANASN de afecto positivo y negativo para niños y adolescentes (Watson,1988); escala de Felicidad Subjetiva (Lyubomirsky y Lepper, 1999); escala de Confianza General (Yamagishi y Yamagishi, 1994); y 2 ítems de la escala de Satisfacción con la Vida (Diener, Suh, Lucas y Smith, 1999).

Análisis estadístico: El análisis de datos se realizó con el programa estadístico “Statistical Package for the Social Sciences” (SPSS), llevándose a cabo el análisis de estadísticos descriptivos, correlaciones y diferencias de medias con muestras independientes.

Para comprobar si existían diferencias significativas con respecto a los hábitos de uso de videojuegos, en función del género y el curso académico, se sometieron los datos recogidos a la prueba T -Student. Se llevaron a cabo correlaciones entre la frecuencia y la cantidad de horas dedicadas al uso de videojuegos, con los resultados de cada una de las escalas anteriormente descritas.

### *3.2.2 Grupos de Debate*

La técnica de carácter cualitativo fue el “Grupo de Debate”. Podemos definir el *grupo de discusión como una técnica no directiva que tiene por finalidad la producción controlada de un discurso por parte de un grupo de sujetos que son reunidos, durante un espacio de tiempo limitado, a fin de debatir sobre determinado tópico propuesto por el investigador* (Gil, 1992-93, p. 201). Los *grupos de discusión hacen posible la extracción de un tipo de datos que difícilmente podrían obtenerse por otros medios, ya que configuran situaciones naturales en las que es posible la espontaneidad y en las que, gracias al clima permisivo, salen a la luz opiniones, sentimientos, deseos personales que en situaciones experimentales rígidamente estructuradas no serían manifestados* (Gil, 1992-93, p. 210).

El objetivo que se pretendía con los “Grupos de Debate” era indagar acerca del uso que hacen los y las adolescentes de los videojuegos, y sobre sus opiniones y percepciones, además de analizar que tienen para ellos y la repercusión que tienen en sus vidas.

Para conformar los grupos se seleccionaron un total de 24 alumnos y alumnas, que se distribuyeron en cuatro grupos: dos de ellos con alumnado perteneciente al segundo curso de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO); y otros dos con alumnos/as de primero

de Bachillerato. Ambos géneros estaban representados en la misma proporción en cada uno de los grupos. La elección de los integrantes estuvo basada fundamentalmente en tres criterios: condición de usuarios de videojuegos, la motivación manifestada para participar, y el grado de elaboración de las respuestas a las preguntas abiertas del cuestionario.

En el desarrollo de los debates se recogieron datos sobre los hábitos de consumo de videojuegos de los y las adolescentes, las percepciones acerca de los mismos, los formatos y tipos de juegos, la supervisión a la hora de jugar, las aficiones y actividades de ocio complementarias a los videojuegos, y los aspectos relacionados con el razonamiento moral, entre otros.

Los debates tuvieron una duración aproximada de 55 minutos cada uno. En cada una de las cuatro sesiones se realizaron grabaciones de audio, con el previo consentimiento de todos los y las presentes, lo que permitió posteriormente la transcripción de la información recabada. Una vez obtenida la información de relevancia, se procedió a su análisis y categorización.

### 3.3 RESULTADOS

A lo largo de este apartado se hará alusión a los datos y resultados obtenidos en los estudios ya mencionados. Uno del Instituto de la Mujer y el Ministerio de Educación y Ciencia (2004), *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*; y el otro del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2015) *Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales España 20014-2015*, con una finalidad comparativa.

#### 3.3.1 ANÁLISIS DEL CUESTIONARIO

##### a) Análisis Estadístico Del Cuestionario

##### *Uso de los videojuegos*

Como se puede observar en la figura 3, la gran mayoría de los y las adolescentes encuestados son usuarios de videojuegos; concretamente, un 82% (n=146) de los y las estudiantes juegan, de las cuales el 35% (n=51) son chicas y el 65% (n=95) chicos; frente a un 18% (n=32) que

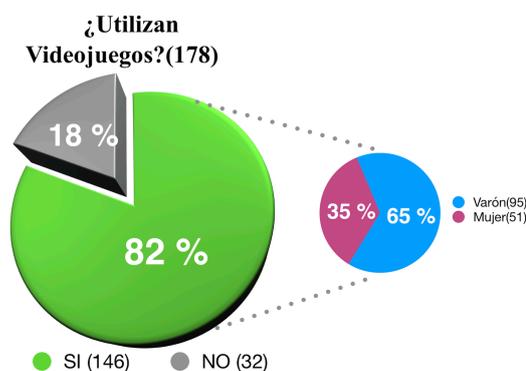


Figura 3. Porcentaje usuarios de videojuegos

no lo juega. Estos resultados son similares a los obtenidos en el estudio realizado por el Instituto de la Mujer (2004), en el que se encontró que el 84% de los y las encuestados/as utilizaban videojuegos.

Si se tiene en cuenta el nivel académico de los y las participantes, podemos apreciar una evidente diferencia entre la ESO y Bachillerato, jugando el alumnado de este último, un 20,2% menos que los participantes de la ESO. Este dato sugiere que los jóvenes van dejando de jugar a medida que se hacen mayores, hecho que es verificado por los testimonios de los grupos de debate, en los que afirman que a medida que van haciéndose mayores, decrece su interés por los videojuegos, dando prioridad a otras cosas como los estudios o las relaciones con iguales.

**2°ESO ¿Utilizan Videojuegos? (83)**

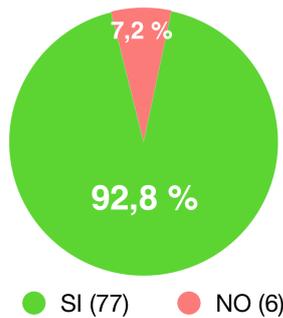


Figura 4. Porcentaje usuarios de videojuegos 2º ESO

**1ºBACH ¿Utilizan Videojuegos? (95)**

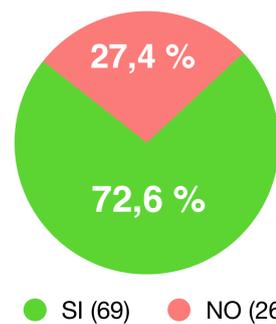


Figura 5. Porcentaje usuarios de videojuegos 1º Bach.

Nuevamente podemos encontrar similitudes con los resultados obtenidos en el estudio Instituto de la Mujer (2004), en el que la edad crítica, en cuanto al uso de videojuegos, se sitúa en la franja de los 9 a los 17 años de edad, produciéndose una clara tendencia a su abandono a partir de los 15 años, aproximadamente.



Figura 6. Porcentaje usuarios de videojuegos según la edad. Extraído de Instituto de la Mujer (2004) *La diferencia sexual en el análisis de videojuegos*.

Cuando analizamos la condición de jugadores o no jugadores en ambas etapas evolutivas, teniendo en cuenta el género, podemos apreciar algunas diferencias (véase figuras 7,8,9 y 10).

En el caso de los varones, podemos comprobar que la diferencia entre jugadores y no jugadores en ambos cursos es mínima, observándose una pequeña diferencia, de 4,2% de adolescentes, que dejan de jugar desde 2° de ESO a 1° de Bachillerato. Llama la atención como la totalidad de los participantes varones encuestados, pertenecientes a 2° de ESO, son usuarios de videojuegos. Por el contrario, en el caso de las mujeres, podemos observar una evidente diferencia entre las dos etapas, decreciendo el número de jugadoras del 82,4% en 2° ESO, al 51,1% en 1° de Bachillerato; esto es, en el transcurso de 2° de ESO a 1° de Bachillerato, dejan de jugar un 31,3% de las mujeres, frente al 4,2% de varones.

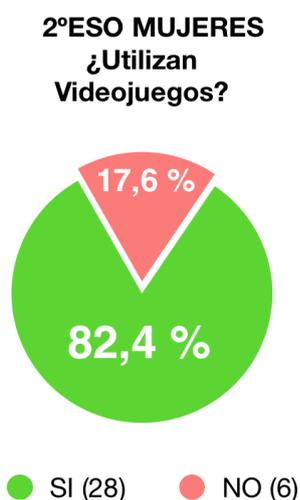


Figura 7. Porcentaje usuarias de videojuegos 2° ESO

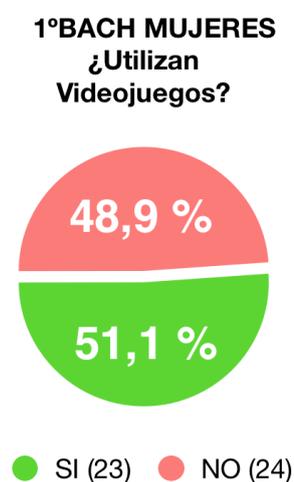


Figura 8. Porcentaje usuarias de videojuegos 1° Bach.



Figura 9. Porcentaje usuarios de videojuegos 2° ESO

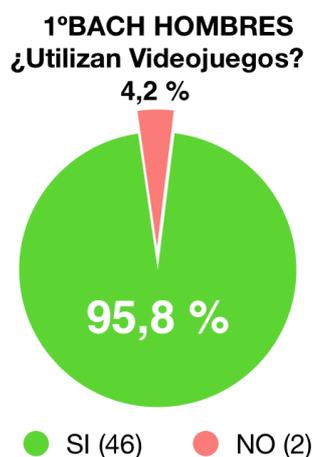


Figura 10. Porcentaje usuarios de videojuegos 1° Bach.

## Frecuencia

Podemos contemplar que la mayoría de los jugadores hacen uso de los videojuegos con bastante frecuencia (véase figura 11); concretamente, casi la mitad de los encuestados juegan varias veces a la semana (48,6%) y un 28,8% de ellos/as, lo hacen todos los días. Por otro lado, son menos los y las jugadores/as que hacen uso de videojuegos solo una vez a la semana (6,2%), varias veces al mes (13%) o una sola vez al mes (3,4%). Estos datos nos muestran que no son tan frecuentes los jugadores “esporádicos”, sino que por el contrario, el 77,4% de los jugadores hacen uso de videojuegos varias veces a la semana e incluso todos los días.



Figura 11. Frecuencia de uso de videojuegos

Las comparaciones en el promedio de frecuencia de uso de videojuegos, mostraron diferencias estadísticamente significativas entre mujeres y hombres ( $t=-2,797$ ,  $gl=144$ ,  $p<0.01$ ), jugando los hombres con más frecuencia que las mujeres. En cuanto a la frecuencia de uso de videojuegos, teniendo en cuenta el curso de los y las participantes, no se encontraron diferencias significativas entre 2º de ESO y 1º de Bachillerato.

## ¿Cuándo juegan?

Podemos apreciar en el gráfico, como la mayoría de los y las adolescentes hace uso de los videojuegos tanto entre semana como durante los fines de semana (65%), frente a un 32,9% que los utiliza solo los fines de semana y un 2,1% que juega solo entre semana. Estos datos contrastan con los obtenidos por el Instituto de la Mujer (2004), en el que se obtiene que un 27,49% usa videojuegos todos los días de la semana, un 65,96% solo los fines de semana y un 6,55% que los usa habitualmente los días de clase.

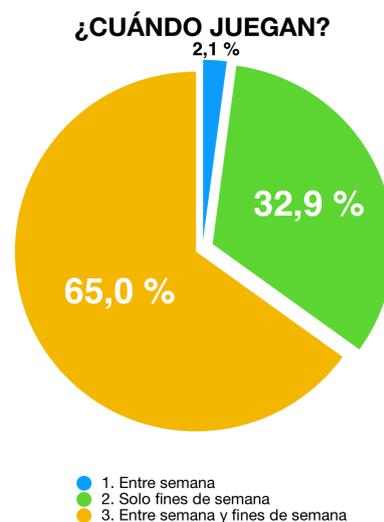


Figura 12. Días semanales que se destinan al uso de videojuegos

### ¿Cuánto juegan?

Si atendemos al tiempo que dedican al día al uso de videojuegos, aproximadamente la mitad de participantes dedican entre 1 y 3 horas diarias a jugar (50,7%), el 28,1% dedica más de tres horas al día y el 21,2% menos de una hora.

La comparación de medias en el número de horas diarias que dedican los y las participantes al uso de videojuegos, muestran diferencias significativas entre hombres y mujeres ( $t=-4,032$ ,  $gl=144$ ,  $p<0.000$ ), dedicando los chicos más horas diarias de juego que las chicas. No se encontraron diferencias significativas entre alumnos/as de 2º de ESO y 1º de Bachillerato en este aspecto.

### ¿CUÁNTO JUEGAN AL DÍA?

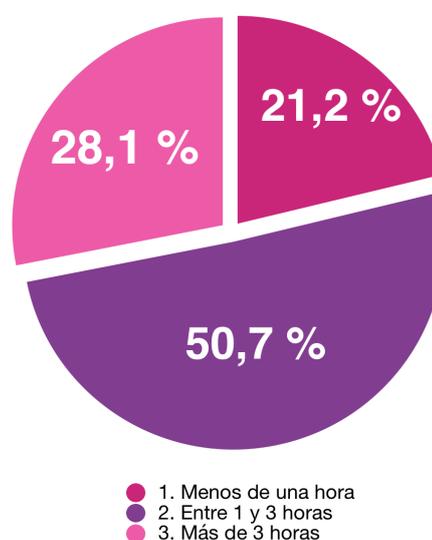


Figura 13. Cantidad de horas diarias dedicadas al uso de videojuegos

### Plataformas Utilizadas

Como se puede observar en el gráfico, la plataforma más utilizada por los jóvenes para hacer uso de videojuegos es la consola, afirmando un 82,9% de los y las participantes que hacen uso de este dispositivo; el (62,3%), el PC y 60,3%, el móvil; por último, la tablet la usan el 23,3%. Estos resultados coinciden con los obtenidos en la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales en España realizada por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2015), según el cual: durante

### PLATAFORMAS UTILIZADAS

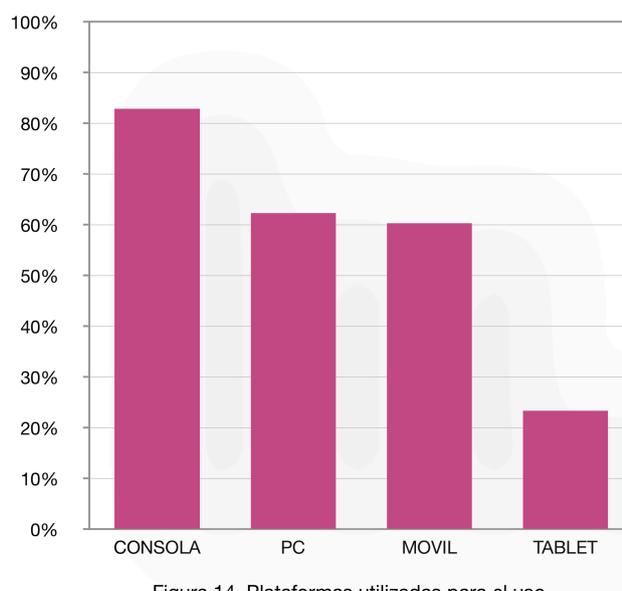


Figura 14. Plataformas utilizadas para el uso de videojuegos

los años 2014 y 2015, la población española de edades comprendidas entre los 15 y 24

años, hacía uso de consolas, en un 75,3%, del PC, en un 41,4%, del Móvil en un 28,4% y Tablet en un 12,8%.

Era de esperar que las plataformas de juego tradicionales, como son la consola y el PC, fueran las más escogidas por los y las participantes, aunque cabe destacar que los dispositivos móviles (tablets y teléfonos móviles) se sitúan muy cerca de los que hasta hace muy poco tiempo eran las únicas plataformas en las que se podía hacer uso de videojuegos. Posiblemente esto se deba a la creciente evolución de los dispositivos móviles, que ha ocasionado que los teléfonos inteligentes sustituyan al PC como principal medio para acceder a internet; parece que en el caso de los videojuegos, se está dando la misma tendencia. Esto es un dato importante si tenemos en cuenta que un 95% de los españoles de entre 15 y 19 años ya poseían un smartphone en 2015, según el estudio del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2015); lo que sumado al hecho de que los costes de adquisición de apps de videojuegos son muy inferiores a los de consolas o pc, incluso llegando a ser algunos gratuitos, lo que expone a los adolescentes a este tipo de contenidos.

Se ha llevado a cabo la prueba T-Student para hallar diferencias entre las plataformas utilizadas para jugar, en función al género.

Tabla 1: Diferencia de medias entre géneros según las plataformas utilizadas para jugar.

Plataformas	Mujeres		Hombres		t(gl)	P	Sig.
	$\bar{X}_1$	DT	$\bar{X}_2$	DT			
PC	0,57	0,500	0,65	0,479	-0,995 (144)	0,321	
Móvil	0,65	0,483	0,58	0,496	-0,798(144)	0,426	
Consola	0,69	0,469	0,91	0,294	-3,031(71,72)	<b>0,03</b>	*
Tablet	0,33	0,476	0,18	0,385	1,992 (85,7)	<b>0,05</b>	*

\*\*\*  $p < 0,001$ ; \*\*  $p < 0,01$ ; \*  $p < 0,05$ .

Como se puede apreciar en la tabla, existen diferencias significativas entre mujeres y varones en el uso de la consola y tablets, siendo las consolas más utilizadas por los varones que por mujeres ( $t = -3,031$ ;  $p < .05$ ); mientras que las tablet son usadas más por mujeres que por varones ( $t = 1,992$ ;  $p < .05$ ). Si atendemos al nivel académico del alumnado,

únicamente encontramos diferencias significativas en el uso de tablet para jugar a videojuegos ( $t = -3,324$ ;  $p < .001$ ), siendo superior en 2º de ESO, respecto a 1º Bachillerato.

### *Géneros Favoritos*

Los cinco géneros preferidos por el alumnado que participó en el estudio son: los juegos de disparos (shooter), de acción, de aventuras, de estrategia y de peleas. Por otro lado, los juegos de arcade, musicales y juegos de mesa se sitúan entre los menos escogidos (Figura 15).

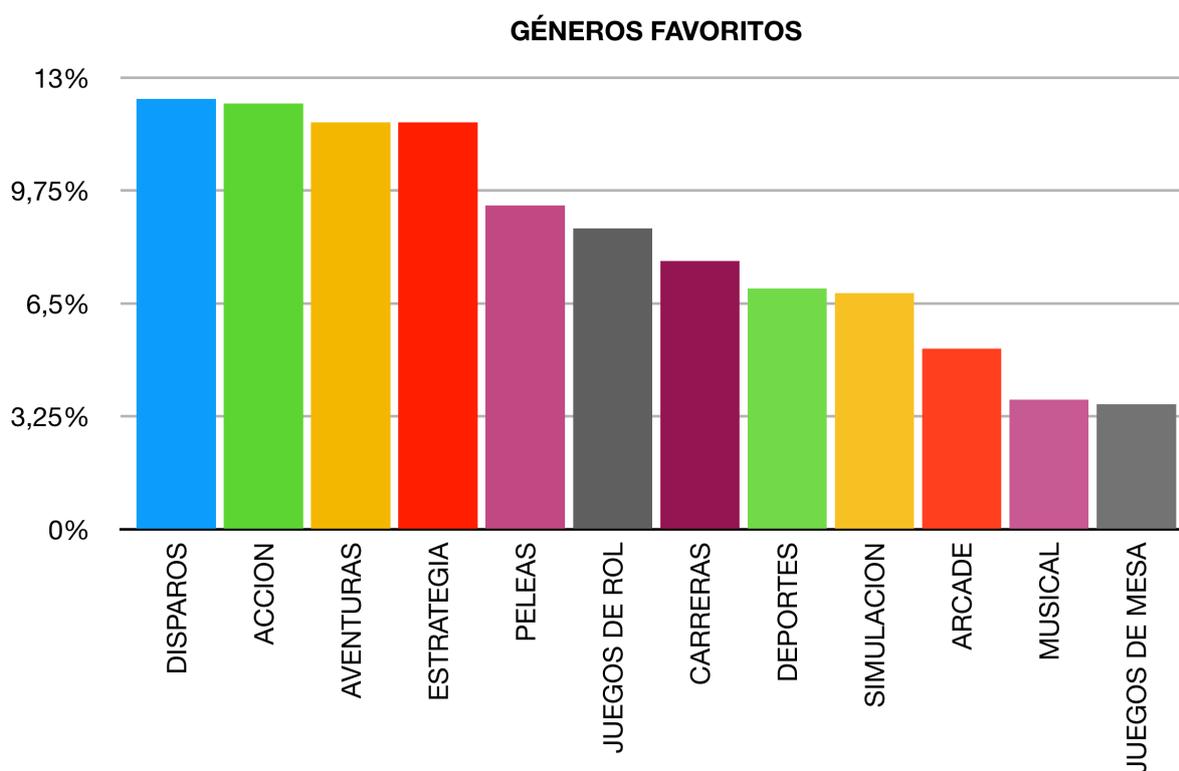


Figura 15. Géneros de videojuegos más escogidos por los adolescentes

Como se puede comprobar en la siguiente tabla (véase tabla 2), existen algunas diferencias significativas desde el punto de vista del género, en cuanto a preferencias de géneros de videojuegos. Los varones muestran mayor preferencia hacia juegos arcade, juegos de rol, juegos de acción y juegos de disparos, respecto a las mujeres. Por otro lado, las mujeres prefieren juegos de carreras, juegos de mesa y juegos musicales, en comparación a los varones. Si tenemos en cuenta la variable nivel académico, únicamente observamos diferencias significativas en los géneros de arcade ( $t = 2,082$ ,  $gl = 132,717$ ,  $p < 0,05$ ) en los que el alumnado de 1º de Bachillerato muestran preferencia en relación a 2º de ESO; y

juegos de carreras ( $t=-2,202$ ,  $gl=143,88$ ,  $p<0.05$ ), en los que el alumnado de 2º de ESO de muestran preferencia en relación a 1º de Bachillerato.

Tabla 2: Diferencia de medias entre géneros según los géneros de videojuegos más escogidos.

Géneros	Mujeres		Hombres		$t(gl)$	P	Sig.
	$\bar{X}_1$	DT	$\bar{X}_2$	DT			
<i>Arcade</i>	.16	367	.33	0,471	-2,4 (125,370)	<b>0,018</b>	*
<i>Peleas</i>	.49	505	.47	0,502	0,189(144)	0,850	
<i>Aventuras</i>	.63	488	.59	0,495	0,444(144)	0,657	
<i>Juegos de Rol</i>	.31	469	.52	502	-2,422 (108,72)	<b>0,017</b>	*
<i>Carreras</i>	.51	505	.34	475	2,014(97,165)	<b>0,047</b>	*
<i>Juegos de Mesa</i>	.31	469	.12	322	2,695(75,91)	<b>0,009</b>	**
<i>Acción</i>	.51	505	.69	463	-2,171 (95,029)	<b>0,032</b>	*
<i>Musical</i>	.41	497	.07	263	4,53 (65,332)	<b>0,000</b>	***
<i>Estrategia</i>	.53	504	.64	482	-1,308 (98,49)	0,194	
<i>Deportes</i>	.35	483	.36	482	-0,059 (144)	0,953	
<i>Simulación</i>	.43	500	.31	463	1,49(95,78)	0,139	
<i>Disparos</i>	.41	497	.76	431	-4,199(90,59)	<b>0,000</b>	***

\*\*\*  $p<0,001$ ; \*\*  $p<0,01$ ; \*  $p<0,05$ .

### *Juegos Favoritos*

Para sondear los títulos y estilos de videojuegos de los que hacen gala los adolescentes, pedimos a los y las participantes, mediante una pregunta abierta, que enumeraran sus videojuegos favoritos. Se contabilizaron un total de 149 títulos, que abarcaban todos los géneros y estilos. En el siguiente gráfico se muestran los 20 videojuegos más usados en la muestra analizada, en el que se puede observar una clara predominancia de los seis

primeros títulos sobre el resto: Fornite, Call of Duty, Grand Theft Auto (GTA), League Of Legends (LOL), Mario y FIFA.

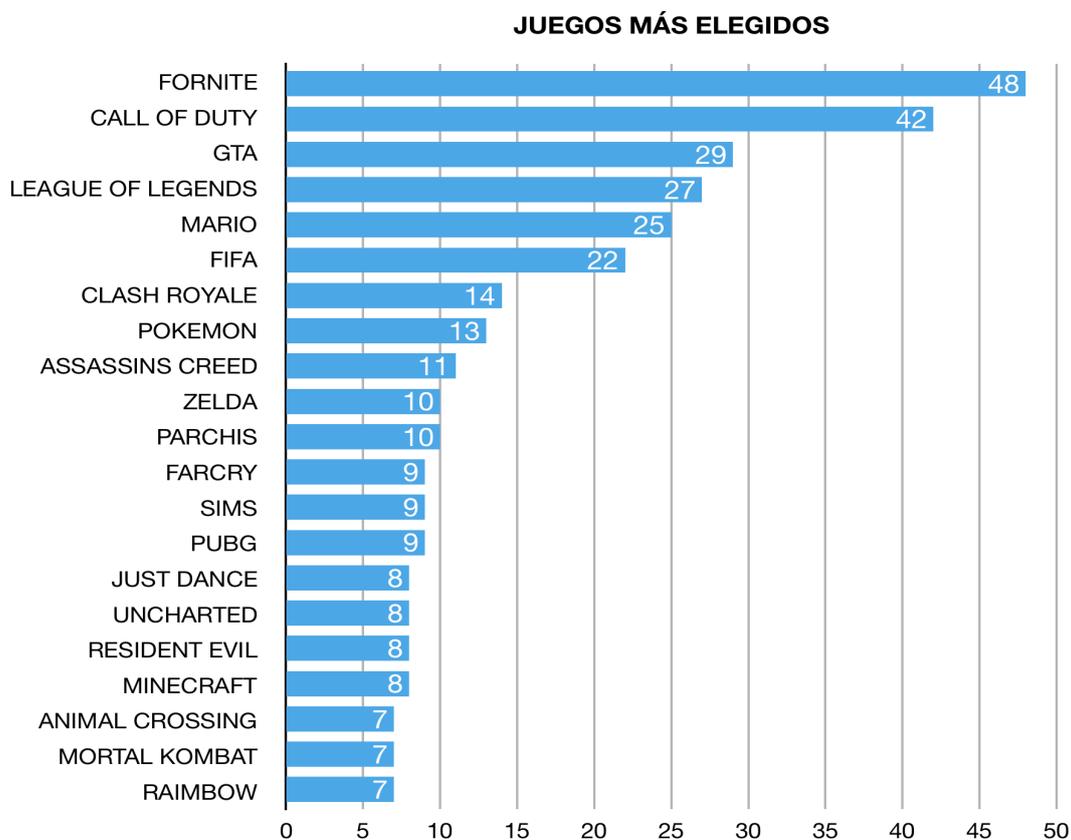


Figura 16. Videojuegos señalados como favoritos por los adolescentes

A

modo de curiosidad, a continuación se hace una breve descripción de los tres juegos con mayor mención en la muestra. Para un análisis más profundo de algunos de los videojuegos, se puede consultar el estudio del Instituto de la Mujer (2004)<sup>8</sup>.

Fornite: es un videojuego perteneciente al género de Battle Royale, mezclando supervivencia y mundo abierto (es aquel que ofrece al jugador la posibilidad de moverse libremente por un mundo virtual y alterar cualquier elemento a su voluntad). Los videojuegos de Battle Royale desafían a un grupo de jugadores, comenzando con un equipamiento mínimo, a que busquen armas y



<sup>8</sup> En el estudio realizado por el Instituto de la Mujer y el Ministerio de Educación y Ciencia (2004) *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*, se lleva a cabo un profundo análisis videográfico de los videojuegos más vendidos y usados en esos años; algunos de los cuales tienen, hoy día, igual o mayor éxito que entonces, encontrándose en la lista anteriormente descrita.

eliminen a otros oponentes, mientras evitan quedar fuera de un "área segura" (el campo de juego se hace más pequeño), siendo el ganador el último jugador en pie. En la actualidad, este juego está reservado para mayores de 12 años.

Call Of Duty: se trata de una saga de videojuegos de disparos (shooter) en primera persona, ambientados en diferentes escenarios bélicos basados en hechos históricos, algunos muy conocidos como el desembarco de Normandía. En la actualidad, este juego está reservado para mayores de 18 años.



GTA (Grand Theft Auto): es una saga de videojuegos de mundo abierto, disparos en tercera persona, acción y aventura, en la que el jugador tiene la posibilidad de experimentar experiencias propias de otros géneros, integradas en un mismo escenario, en ocasiones se dan escenas de conducción o carreras, enfrentamientos armados, simulación, etc. Este juego está reservado para mayores de 18 años.

### *Para qué usan videojuegos*

Basándonos en el siguiente gráfico (figura 17), podemos afirmar inequívocamente, que la finalidad principal para la que los y las adolescentes hacen uso de videojuegos es divertirse, acumulando ésta casi una cuarta parte (24,9%) del total de respuestas.

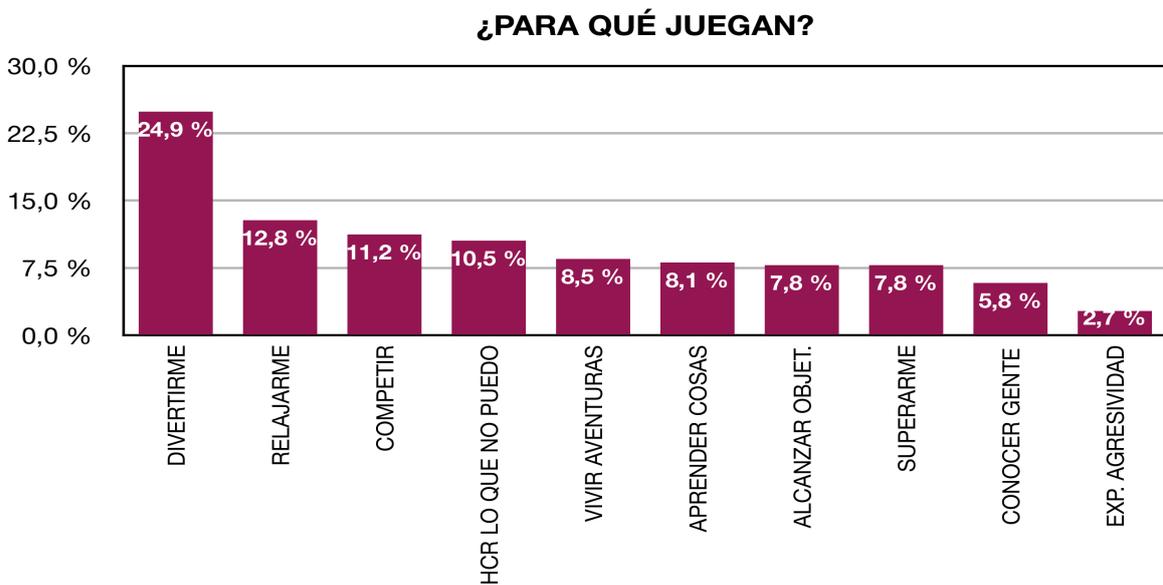


Figura 17. Finalidades del uso de videojuegos

La siguientes finalidades más señaladas son las de “relajarse” (12,8%), “competir” (11,2%) y “hacer cosas que en la realidad no puedo” (10,5%). Por último, con porcentajes inferiores al 10% se encuentran las finalidades de “vivir aventuras” (8,5%), “aprender cosas nuevas” (8,1%), “alcanzar objetivos” (7,8%), “superarme a mi mismo” (7,8%), “conocer gente nueva” (5,8%), “experimentar agresividad” (2,7%).

Si tenemos en cuenta el género, se pueden contemplar diferencias significativas en algunas finalidades por las que la muestra hace uso de videojuegos (véase tabla 3). Los varones los utilizan más para competir que las mujeres ( $t=-2,831$ ,  $gl=112,401$ ,  $p<0.01$ ); también son ellos los que más los usan para relajarse ( $t=-3,601$ ,  $gl=108,945$ ,  $p<0.001$ ); y también son los varones quienes hacen más uso de los videojuegos para aprender cosas ( $t=-3,234$ ,  $gl=128,735$ ,  $p<0.01$ ).

Tabla 3: Diferencia de medias entre géneros según la finalidad del uso de videojuegos.

¿Para qué?	Mujeres		Hombres		t(gl)	P	Sig.
	$\bar{X}_1$	DT	$\bar{X}_2$	DT			
Divertirme	0,92	0,272	0,96	0,202	-0,91(144)	0,361	
Alcanzar Objetivos	0,24	0,428	0,33	0,471	-1,181(111,138)	0,240	
Vivir Aventuras	0,27	0,451	0,35	0,479	-0,895(144)	0,372	
Competir	0,27	0,451	0,51	0,503	-2,831(112,401)	<b>0,005</b>	<b>**</b>
Relajarme	0,29	0,460	0,59	0,495	-3,601(108,945)	<b>0,000</b>	<b>***</b>
Hacer cosas que en la realidad no puedo	0,31	0,469	0,44	0,499	-1,542(108,143)	0,126	
Conocer gente	0,16	0,367	0,25	0,437	-1,404(118,440)	0,163	
Experimentar Agresividad	0,06	0,238	0,13	0,334	-1,413(132,818)	0,160	
Aprender Cosas	0,16	0,367	0,39	0,490	-3,234(128,735)	<b>0,002</b>	<b>**</b>
Superarme	0,22	0,415	0,34	0,475	-1,596(114,784)	0,113	

\*\*\*  $p<0,001$ ; \*\*  $p<0,01$ ; \*  $p<0,05$ .

Atendiendo al nivel académico, no encontramos diferencias significativas, excepto cuando se les pregunta para qué hacen uso de videojuegos: en el caso del alumnado de 1º de

Bachillerato los utilizan para relajarse, en una medida significativamente mayor que el alumnado de 2º de la ESO ( $t=2,157$ ,  $gl=144$ ,  $p<0.05$ ).

### *Por qué usan videojuegos*

La razón principal por la que los y las adolescentes hacen uso de los videojuegos es por encontrarse aburridos/as (35,3%); este resultado es coherente con la principal finalidad señalada, la diversión y el entretenimiento. Las siguientes razones por las que los adolescentes juegan, son: porque experimentan sensaciones nuevas (17,5%), porque sus amigos juegan (15,3%), porque necesitan desahogarse (10,6%) y porque se identifican con los personajes (10,3%). Por último, con menos de un 5% de elecciones, se sitúan las siguientes razones: “porque soy el protagonista”(4,7%), “porque me siento solo” (3,4%) y “porque me siento triste” (2,8%).

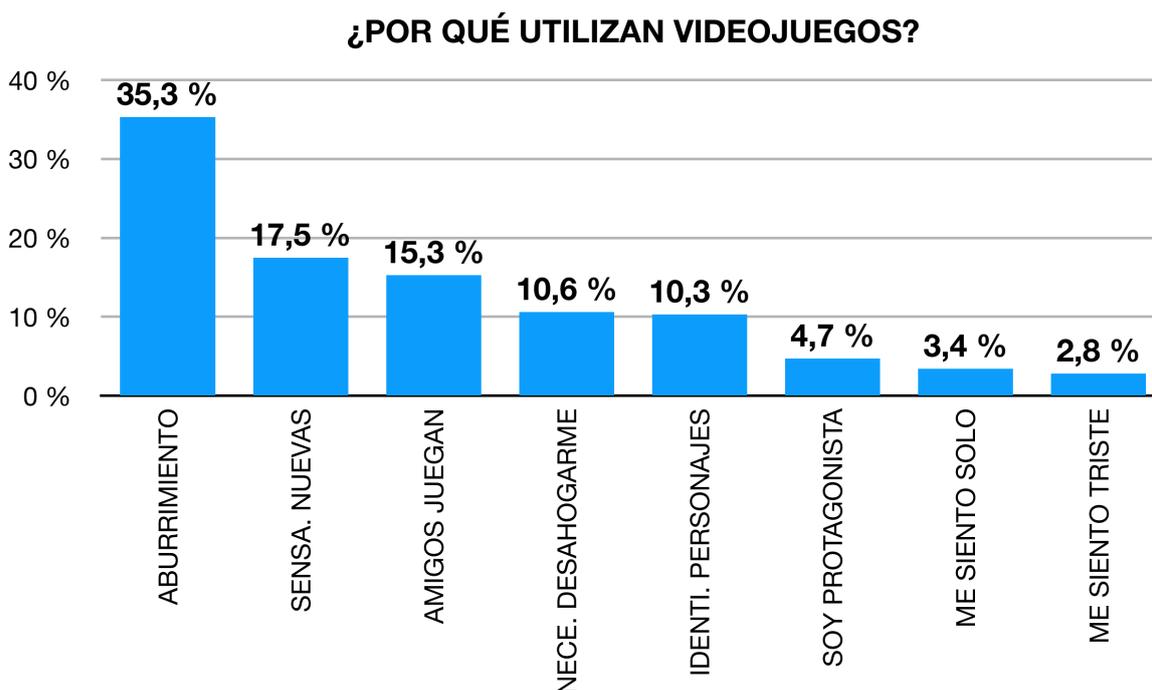


Figura 11. Porcentajes de las razones por las cuales hacen uso de videojuegos

En relación al género, los varones afirman jugar porque experimentan sensaciones nuevas y porque sus iguales juegan, en mayor medida que las mujeres (véase tabla 4). Únicamente se encontraron diferencias significativas en las razones para jugar, cuando se tuvo en cuenta el nivel académico, en la variable “Porque me siento sólo” ( $t=-2,801$ ,  $gl=96,829$ ,

p<0.01), que fue más elegida por los y las participantes de 2°ESO, respecto a los de 1°Bachillerato.

Tabla 4: Diferencia de medias entre géneros razones para hacer uso de videojuegos

Razones	Mujeres		Hombres		t(gl)	P	Sig.
	$\bar{X}_1$	DT	$\bar{X}_2$	DT			
Me aburro	0,84	0,367	0,74	0,443	1,549(119,679)	0,124	
Soy el protagonista	0,10	0,300	0,11	0,309	-0,136(144)	0,892	
Estoy triste	0,06	0,238	0,06	0,245	-0,103(144)	0,918	
Exp. Sensaciones nuevas	0,22	0,415	0,47	0,502	-3,321(119,919)	<b>0,001</b>	<b>**</b>
Juegan mis amigos	0,22	0,415	0,40	0,492	-2,392(118,149)	<b>0,018</b>	<b>*</b>
Me siento solo	0,04	0,196	0,09	0,294	-1,360(137,307)	0,176	
Necesito desahogarme	0,18	0,385	0,26	0,443	-1,230(115,272)	0,221	
Me identifico con personajes	0,16	0,367	0,26	0,443	-1,549(119,679)	0,124	

\*\*\* p<0,001; \*\* p<0,01; \* p<0,05.

### Metas en el uso de videojuegos

Cuando se pregunta a los adolescentes las metas que persiguen al hacer uso de videojuegos, mayoritariamente hacen alusión a aspectos relacionados con la competitividad tales como, derrotar a rivales (30,9%) o alcanzar poder (20,7%) (véase figura 11).

Cuando se atiende al género, obtenemos diferencias en algunas categorías: los chicos quieren alcanzar poder y derrotar rivales, en mayor medida que las chicas; mientras que ellas dan más importancia a otras metas no listadas (tabla 5). No se encontraron diferencias significativas en ninguna de las metas cuando se tuvo en cuenta el nivel académico. Nuevamente estos datos se asemejan a los obtenidos por el Instituto de la Mujer (2004), donde se encontró que la principal meta a alcanzar en los videojuegos es derrotar a enemigos y alcanzar poder.

Tabla 5: Diferencia de medias entre géneros según las metas que siguen los jugadores.

Metas	Mujeres		Hombres		t(gl)	P	Sig.
	$\bar{X}_1$	DT	$\bar{X}_2$	DT			
Alcanzar Poder	0,22	0,415	0,55	0,500	-4,275(119,630)	<b>0,000</b>	*
Alcanzar Dinero y Fama	0,27	0,451	0,39	0,490	-1,425(110,063)	0,157	
Conquistar Tierras	0,20	0,401	0,28	0,453	-1,209(113,707)	0,229	
Derrotar Enemigos	0,51	0,505	0,72	0,453	-2,434(93,364)	<b>0,017</b>	*
Otras	0,55	0,503	0,33	0,471	2,608(96,885)	<b>0,011</b>	*

\*\*\*  $p < 0,001$ ; \*\*  $p < 0,01$ ; \*  $p < 0,05$ .

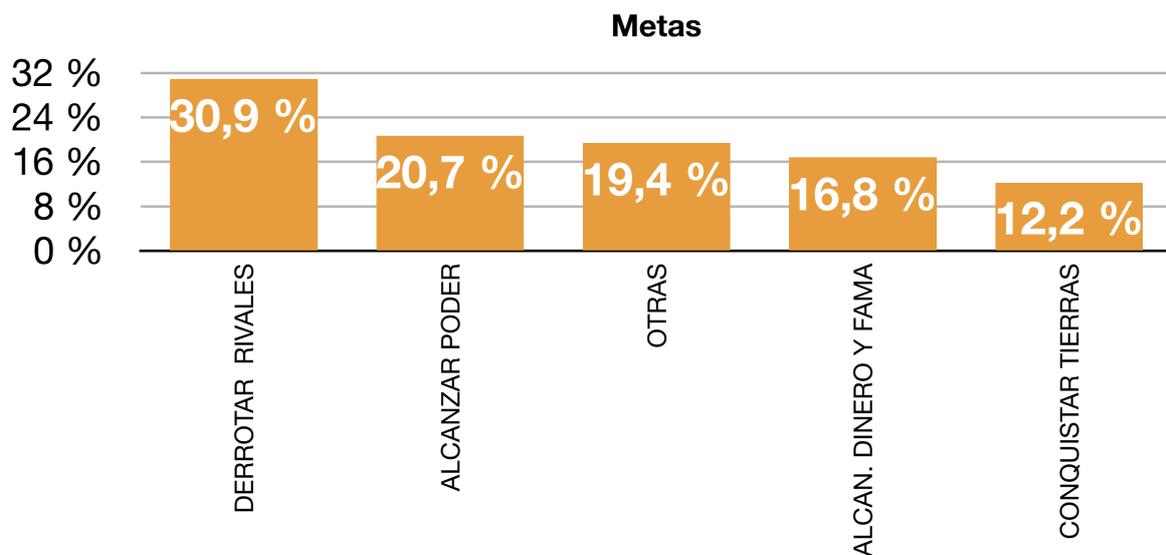


Figura 11. Porcentajes de las razones por las cuales hacen uso de videojuegos

### Correlaciones

Para averiguar si las variables que median la frecuencia del uso de videojuegos así como la cantidad de horas diarias dedicadas al uso de los mismos, guardaba relación con algunos de los aspectos contemplados por las escalas incluidas en el cuestionario (satisfacción con la

vida, afectos positivos y negativos, confianza general en los demás o la felicidad subjetiva), se llevaron a cabo correlaciones entre las variables frecuencia de uso de videojuegos y horas diarias dedicadas al uso de videojuegos, con cada uno de estos aspectos, sin obtener ningún resultado significativo.

Como conclusiones del análisis estadístico del cuestionario, podemos afirmar que la mayoría de los y las adolescentes hace uso de videojuegos, dedicando una media de entre 1 y 3 horas diarias, siendo los chicos quienes lo hacen con mayor frecuencia. Se ha comprobado que a medida que van creciendo, dejan de jugar. En cuanto a las plataformas utilizadas, las consolas y PC siguen siendo los dispositivos más elegidos, aunque los *smartphones* han ganado mucho terreno, situándose al nivel de aquellas. Los y las adolescentes prefieren juegos de disparos, acción, aventuras y estrategia; y juegan principalmente para divertirse, relajarse, competir y hacer cosas que no pueden hacer en la vida real. Además, las principales razones por las que hacen uso de videojuegos son: por aburrimiento, porque experimentan sensaciones nuevas, porque sus amigos juegan, porque necesitan desahogarse y porque se identifican con los personajes. No se encontró correlación entre el uso de videojuegos y la felicidad subjetiva, afectos positivos o negativos o confianza en los demás; esto coincide con los resultados obtenidos por Martín (2017), en los que no se encontró correlación entre uso problemático de videojuegos y bienestar psicológico.

### *b) Análisis Cualitativo Del Cuestionario*

El cuestionario empleado en este trabajo incluía dos preguntas abiertas: en la primera, se pedía a los participantes que enumeraran algunos de sus videojuegos favoritos (véase figura 16); mientras que en la segunda, se les pedía a que explicaran, con sus propias palabras, las razones por la que les gusta jugar a videojuegos. Para el análisis de la información obtenida a partir de esta cuestión, se utilizó un sistema de clasificación basado en un modo inductivo, que dio lugar a las siguientes categorías (Anexo II): “pasividad”, “conquista”, “distracción/evasión”, “mundos alternativos”, “tranquilizante”, “madurez”, “omnipotencia”, “familiaridad”, “identidad”, “soledad/tristeza”, “miedo”.

**Pasividad:** los y las adolescentes valoran a la posibilidad de vivir historias a través de recursos alternativos a los tradicionales.

- Chica, Bachillerato: “Me gusta poder experimentar una historia sin tener que leerla... ya lo han hecho por mí.”

**Conquista:** como hemos comprobado anteriormente, las metas principales que siguen los jugadores, están basadas en la competitividad, lo que se refleja en las respuestas abiertas:

- Chica, Bachillerato: “...se proponen metas que tienes que conseguir, y al conseguirlas te sientes muy bien.”

- Chica, Bachillerato: “...es una forma de ser competitivo y desarrollar estrategias”

**Distracción/evasión:** muchos de los adolescentes encuentran en los videojuegos, no solo un elemento distractor y proveedor de diversión, sino que también los consideran como un medio de evasión de sus problemas y rutinas.

- “Para mí son una forma de evasión del día a día; para evadirme de mis problemas.”

- “Me divierto bastante, me olvido de los problemas que tengo, el estrés se va y me aísla del mundo que me rodea”

**Mundos alternativos:** esta categoría engloba gran parte de las razones expuestas por los adolescentes para explicar por qué se sienten atraídos por los videojuegos. En ella se hace referencia a las respuestas relacionadas con la necesidad que tienen los jóvenes de experimentar sensaciones nuevas, transportarse a mundos alternativos, vivir experiencias las cuales en realidad resultarían imposibles o inviables.

- Chico, ESO: “Ser jugador no es perder el tiempo de tu vida, es vivir mucho más”

- Chica, Bachillerato: “... es como vivir otra vida y experiencias, sin miedo del que dirán...”

**Tranquilizante:** los adolescentes ponen de manifiesto el potencial tranquilizante que ejercen los videojuegos sobre ellos, sirviéndoles éstos como medio para canalizar de alguna forma sus emociones.

- Chico, ESO: “...es como comer por estrés...”

- Chica, Bachillerato: “son como una vía de escape”
- Chico, ESO “...me olvido de los problemas que tengo, el estrés se va y me aísla del mundo que me rodea.”

**Madurez:** a través de sus respuestas podemos apreciar como, a medida que van haciéndose mayores, los y las adolescentes son capaces de sostener opiniones más elaboradas y críticas respecto a los videojuegos.

- Últimamente juego por simple entretenimiento, cuando hay algún amigo al que le gusta o me apetece al ver a mi hermano.
- Antes jugaba mucho más y he aprendido que, aunque la industria de los videojuegos es más nueva que otras como la de la novela y el cine, esta pasará a ser considerada artística en las próximas generaciones.

**Omnipotencia:** mediante sus respuestas, los adolescentes manifiestan sentirse atraídos por las posibilidades que les ofrecen los videojuegos de experimentar control y poder.

- Chico, ESO: “...me siento poderoso en los juegos”
- Chica, ESO: “Poder llegar hasta el límite.”

**Familiaridad:** algunos participantes consideran que jugar a videojuegos puede ser una manera divertida de compartir tiempo en familia, un medio de cohesión familiar.

- Chica, ESO: “...en mi familia la mayoría de las veces los jugamos todos juntos, y es una manera muy divertida y entretenida de pasar tiempo juntos.”

**Identidad:** en algunos casos los jóvenes se refieren a los videojuegos como un medio que les permite ser ellos mismos, limitando cualquier tipo de restricción y pudiendo actuar libremente.

- Chica, ESO: “Porque me siento yo misma, que nadie me dice que tengo que hacer y soy libre.”
- Chico, ESO: “Porque no necesito la aprobación de nadie y se me dan bastante bien.”

**Soledad/tristeza:** muchos de los y las adolescentes hacen referencia a las grandes comunidades que se crean en torno a los videojuegos, señalando el componente socializador de éstos como uno de sus atractivos.

- Chica, ESO: “Me gusta jugar y sentir que se preocupan por mí, que tengo amigos y cuando estoy triste, la soledad ya no es mi amiga.”

- Chica, ESO: “Cuando estas triste, se te olvida después de haber jugado a un juego divertido.”

**Miedo:** tanto en las preguntas abiertas, como en los grupos de debate, los adolescentes afirmaban que se sentían atraídos por los videojuegos que les proporcionan experiencias de miedo.

- Chico, ESO: “Me gustan los juegos de terror porque me gusta pasar miedo.”

Podemos concluir el análisis extrayendo algunas ideas que resumen las razones por las que los y las adolescentes tienen interés por los videojuegos: les permiten desarrollar sentimientos de competitividad y logro; les permiten ampliar sus experiencias y sensaciones complementarias a las de la realidad; en ocasiones les ayudan a sobrellevar las dificultades del día a día y atenuar la ansiedad que éstos conllevan; y además los consideran un medio para socializarse, incluso pudiendo llegar a favorecer vínculos familiares. En definitiva, cuando preguntamos a los y las adolescentes por qué hacen uso de videojuegos, son numerosos los argumentos que exponen, y con ello, se pone de manifiesto el importante espacio que ocupan en sus vidas.

### 3.3.2 ANÁLISIS DE CONTENIDO DE LOS “GRUPOS DE DEBATE”

En primer lugar, incluimos los cuadros de categorización de las opiniones del alumnado en los “Grupos de Debate”, que también construimos siguiendo el modelo inductivo. Y a continuación, relatamos las conclusiones a las que hemos llegado después del análisis de dichas opiniones.

#### a) Categorización aportaciones “Grupos de Debate”

Incluimos primero el cuadro relativo a las opiniones del alumnado de la ESO y posteriormente las del alumnado de Bachillerato

#### EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA. GRUPOS 1 Y 2

##### Opiniones generales sobre los videojuegos:

(niño) Ver series no me da ninguna tipo de emoción, en general me gustan más los videojuegos. Esta idea es compartida por los chicos. Sin embargo, las chicas afirman que las series les pueden llegar a emocionar tanto o más que los videojuegos.

<b>Categorías</b>	<b>Ejemplos</b>
Pasividad	
Competitividad	Porque me gusta alcanzar metas, me hace feliz ganar a mis amigos porque soy muy competitivo. Me gusta entretenerme pero tengo un mal perder, no me quita el estrés porque si juego y pierdo, me enfado (niña). Yo me pongo agresiva cuando pierdo
Autoestima	
Conquista	
Distracción/ Evasión	Para despejarme de tanto estudio (niña). Juego principalmente para divertirme. Te ayuda a escapar de los problemas, una persona con muchos problemas puede refugiarse en los videojuegos. Yo los utilizo para olvidarme de todo, cuando hago la tarea me pongo a pensar en pajaritos preñados, pero cuando me pongo a jugar me olvido (de esos pajaritos preñados), porque me concentro en el juego.

Mundos alternativos	<p><b>Prefieren los juegos abiertos donde puedan decidir.</b></p> <p>Yo juego a videojuegos para apartarme del mundo exterior, porque a veces hay cosas horrorosas, cosas que no me gustan. Juego porque he decidido vivir más, puedes ser un astronauta, un soldado, hasta un presidente, son una puerta abierta.</p> <p>Los videojuegos me emocionan, tengo la posibilidad de vivir en un mundo abierto, me imagino cosas que puedo hacer y las hago.</p> <p>Me gustan los <i>Sims</i>, porque puedes crear tu propio mundo.</p> <p>Hace un tiempo un niño chino se tiró desde una ventana porque se creía un personaje del <i>WOW</i> y los medios afirmaron que se suicidó a causa del uso de este videojuego, más tarde se descubrió que este niño padecía esquizofrenia, por eso el problema está en como los niños perciben el mundo real.</p>
Apertura	
Tranquilidad	<p>Escucho música relajante...</p> <p>Los juegos como el <i>Minecraft</i> me ayudan a relajarme.</p> <p>La mayoría [de las veces] los utilizo para <i>desestrezarme</i>.</p>
Agresividad/ <i>Bullying</i> / Descarga	<p>No fomentan la agresividad (<b>respuesta generalizada</b>), te desahogan.</p> <p>Yo creo que si una persona fuera agresiva, no se molestaría en descargarse un juego, directamente seria violento en la realidad; hay personas que en la vida real para no pegarle a alguien, le pega a la pared, en el juego es algo parecido.</p> <p>Un juego no te hace violento si no quieres que lo haga; una persona no se puede hacer agresivo por un videojuego, porque no es real, no es una influencia en sí; puede pasar en casos de personas que no tienen las cosas muy claras.</p> <p>Es diferente que si tengo un amigo violento, si ando mucho con él, seguramente acabaré siendo violento también; pero es diferente con los juegos porque sé distinguir entre realidad y ficción (<b>todos coinciden con esta última idea</b>).</p> <p>Cuando mis padres están muy encima de mi, [los videjuegos] me sirven para sacarme la rabia y frustración; me sirve para desahogarme y divertirme.</p> <p>Normalmente juego a videojuegos “tranquilos”, pero hay ocasiones en las que me apetece matar a alguien; le cojo el videojuego a mi hermano y juego a <i>Assasins Creed</i> (niña).</p> <p>Me sirven para desahogarme de los males que tengo con los problemas del instituto, se meten mucho conmigo.</p>

<p>Agresividad/ <i>Bullying</i>/ Descarga</p>	<p>Me gusta el <i>GTA</i> porque puedes hacer lo que quieras, puedes matar a quien quieras y hacer cosas que en la realidad no puedes; parezco yo la psicópata, pero a todos nos gusta <i>matar</i>. Si me pregunto ¿como será tirarme por un puente? Pues en el juego puedes probar y ver qué se siente.</p> <p>Cuando tengo ira y tengo que <i>matar</i> a alguien, pongo un juego y empiezo a pegar escopetazos y esto me calma; lo mejor es que puedes descargar sin hacer daño a nadie o dando puñetazos a la pared; es como llorar, esta mal visto que los hombres lloren, pero, ¿como sacas lo que llevas dentro si no lloras?</p> <p>Yo he jugado a juegos violentos toda la vida y no por ello soy una persona violenta.</p> <p>A mi me gusta jugar al juego de la <i>UFC</i>, cuando le pego al contrincante me imagino que representa mis problemas y así me desahogo; me gusta pegarle cuando estoy enfadada, pero solo juego a la <i>UFC</i> cuando estoy alterada (niña).</p> <p>En los juegos de pegar me pongo muy nerviosa, y si pierdo, me pongo mas nerviosa aún.</p> <p>Cuando juegas a un videojuego, el responsable de lo que pasa eres tú, en las series esta todo “guionizado”, lo que hace que descargues, es que eres tú quien hace las cosas</p> <p><b>(opiniones divididas)</b> La mayoría piensa que pueden influir en la agresividad en función de las características del juego.</p>
<p>Madurez</p>	<p>Juego bastante, pero doy prioridad a entrenar futbol y hacer la tarea.</p>
<p>Omnipotencia</p>	<p>Me gusta conseguir poderes en los videojuegos, porque me siento poderoso, inhumano.</p> <p>Me gustan los <i>Sims</i>, porque puedes crear tu propio mundo [...] es como jugar a ser Dios.</p>
<p>Familiaridad/ Supervisión</p>	<p>La mayoría coincide en que sus padres limitan el tiempo que dedican a los videojuegos, permitiendo que jueguen a modo de recompensa por hacer las tareas</p>
<p>Identidad</p>	
<p>Soledad/ Tristeza</p>	
<p>Miedo</p>	<p>Me gustan los de miedo, me encantan que me asusten, es algo que me llena.</p>

Aprender	<p>Veo “series” en otros idiomas para aprender otras lenguas (japonés), se auto define como <i>otaku</i>.</p> <p>Me gusta sobre todo el anime, <i>Gore</i> (matanzas, <i>zombies</i>, etc).</p> <p>Me gusta más aprender un idioma jugando, que dar clase; me gusta más jugar porque lo entiendo, la animación me ayuda más al aprendizaje y llego a aprender más.</p> <p>Juego a algunos videojuegos para aprender cosas. Jugar al <i>Just Dance</i> me ayuda en el deporte que practico (patinaje); con el juego mejoro mi coordinación. El inglés básico que conozco es gracias a los videojuegos.</p> <p>Aprender cosas mediante los videojuegos es más fácil, porque es una manera más dinámica; además, en el caso de los idiomas, es más fácil aprender mediante videojuegos, porque son más intuitivos que las “series” o películas.</p> <p>Lo que se sobre mitología griega, lo aprendí con el <i>God of War</i>.</p>
Multifuncionalidad	
Interés/ curiosidad	
Sociabilidad	<p>Yo juego porque hago amigos: he conocido a tres chinos, hablamos por <i>Skype</i>.</p> <p>He conocido a un montón de personas gracias a la <i>Play</i>.</p> <p>Muchos juegos te ayudan a relacionarte con personas.</p>
Inadaptación	
Otros intereses	<p>Yo hago natación y corro, dedico más tiempo al deporte que a los videojuegos (niña). Yo practico lucha canaria (niña). Mi “deporte” antes era <i>Netflix</i> (niña).</p> <p>Veo series en <i>Netflix</i>, ver manga, salir, hacer tareas, estudiar.</p>

## BACHILLERATO GRUPOS 1 Y 2

### Opiniones generales sobre los videojuegos:

Se intenta demonizar los videojuegos porque te producen placer, pero si escribir o comer te produce placer, también puedes volverte adicto. Los videojuegos no son aceptados porque hay gente que no acepta el cambio, no lo consideran un arte como en su día el cine o el teatro, y al no aceptarlo, tratan de destruirlo como puedan.

Es falso en la mayoría de los casos [que los videojuegos sea de personas inadaptadas], depende de la personalidad de las personas; personas tímidas, si me da corte hablar con otras personas, lo hago mediante los videojuegos online, por ejemplo.

No todos los videojuegos son violentos. Soy vegetariana, a veces en juegos mato a ciervos y me los como y no por ello en la vida real voy a hacer lo mismo.

Una persona que hace *bullying* no puede canalizar los impulsos de querer hacer daño, dándole a una equis en un mando; no le satisfará matar *pixels*, a no ser que a la persona a la que hace *bullying* se encuentre dentro de la comunidad del juego.

Divirtiéndose, uno aprende más y piensa más, y además te gusta pensar. Me encanta leer y me hace pensar; no me gustan las matemáticas y no me gusta pensar acerca de ello; no me gusta lo que estoy haciendo [estudiar bachiller], no es por placer, es por obligación.

Categorías	Ejemplos
Pasividad	No es lo mismo jugar a videojuegos, que el cine; en los videojuegos puedes interactuar, en el cine eres más pasivo; los videojuegos te obligan a pensar y estar alerta
Competitividad	[Me gustan los videojuegos] que tienen un nivel de competitividad alto, los que tienen mucha promoción. juegos competitivos y de estrategia, porque tienes que pensar y me siento “útil”.
Autoestima	Si juego con mis amigos y gano, me sube la autoestima
Conquista	
Distracción/ Evasión	Entretenimiento, válvula de escape de los estudios, me ayuda a distraerme, pasar el rato, divertirme con mis amigos. Juegos de acción pueden ayudar a relajarte, a desahogarte, a calmarte ( <b>diversidad de opiniones</b> )

Mundos alternativos	<p>Juegos como el <i>GTA</i> te permiten hacer cosas nuevas que no puedes hacer en la realidad; otras sensaciones: tirarte en paracaídas. Es como soñar... Juegos de aventuras, mundos abiertos donde puedes escoger.</p> <p>El problema no está en los videojuegos, sino que las personas no distingue distinguen la realidad de la ficción.</p> <p>Los veo como personas, pero no reales; me gusta escribir y no tengo ningún reparo en <i>matar</i> a personajes que he creado.</p> <p>Los niños pequeños no son capaces de discernir la realidad de los videojuegos.</p>
Apertura	<p>Me gustan los videojuegos abiertos, en los que puedo elegir, sensación de que soy yo quien vive la historia, múltiples finales</p>
Tranquilidad	<p>Como vía de escape, me ayuda a relajarme, desconectar cuando estoy estresado por los estudios.</p> <p>Cuando tengo problemas con mi padre, me encierro en mi cuarto y juego.</p> <p>A mi me pone más tenso todavía, depende del juego.</p>
Agresividad/ <i>Bullying</i>	<p>No todos los videojuegos son violentos.</p> <p>Soy vegetariana, a veces en juegos mato a ciervos y me los como y no por ello en la vida real voy a hacer lo mismo. ¿Si de verdad los videojuegos son violentos o aíslan, por qué no hay veinticuatro millones de personas matándose entre sí?</p> <p>Yo no veo personas en los personajes tengo que matar, solo son <i>Pixels</i>.</p> <p>Según la edad, los niños de corta edad pueden adoptar actitudes violentas imitando a los personajes de videojuegos, o cuando pierden en juegos de naturaleza competitiva.</p> <p>Creo que la gente no siente o experimenta lo mismo matando en un videojuego que en la vida real, lo viven de forma distinta aunque sea el mismo concepto.</p> <p>Sí, utilizo [los videojuegos] muchas veces, [para descargar] de sentimientos violentos, frustraciones, estrés.. Sí, muchas veces, de sentimientos violentos, frustraciones, estrés.</p> <p>No creo que hacerlo sea algo malo, creo que la agresividad es un sentimiento que está en nosotros como puede ser la alegría, la tristeza... que tengas la oportunidad de definirla hasta un punto, controlarla y saber hacia dónde apuntar, no creo que sea algo malo. Hay juegos canarios que consistían en lanzarse piedras.</p> <p>Una persona que hace <i>bullying</i> no puede canalizar los impulsos de querer hacer daño dándole a una equis en un mando, no le satisfará matar <i>pixels</i> a no ser que a la persona a la que hace <i>bullying</i> se encuentre dentro de la comunidad del juego.</p>

<p>Agresividad/ <i>Bullying</i></p>	<p>Después de jugar a juegos violentos me he quedado “jodida”.</p> <p>No juego a videojuegos violentos, pero si consumo cine violento; mi serie favorita es <i>American Horror Story</i> y es muy sangrienta, aunque después en la realidad no pueda ver sangre, en la serie sabes que es mentira.</p> <p>No creo que haya que utilizar videojuegos para desahogar agresividad, lo puedes hacer por ti mismo y además éstos pueden estimularla y agravarla.</p> <p>Hay otro tipo de actividades como el deporte, que ayudan a canalizar esa violencia.</p>
<p>Madurez</p>	<p>Depende del tiempo que tengas, ya no tengo tanto tiempo como antes, ahora cuando quedo con amigos doy prioridad a otras cosas que no son los videojuegos.</p> <p>Hay juegos que jugaba cuando era pequeño que ya no me interesan. Antes jugaba un montón, ahora una vez al mes.</p> <p>No tenemos supervisión, pero sabemos poner límites.</p> <p>Cuando éramos pequeños jugábamos más, estábamos más enganchados.</p> <p>Los niños pequeños no son capaces de discernir la realidad de los videojuegos, cuando vas creciendo vas dándote cuenta de lo que es fantasía y realidad.</p>
<p>Omnipotencia</p>	
<p>Familiaridad/ Supervisión</p>	<p>Se comienza a jugar por imitación, veía a mi padre, familiares y amigos, jugar y yo también quería.</p> <p>Comencé a jugar con mi padre, es <i>gamer</i>, mi familia en general suelen jugar bastante. Aunque no hubiera empezado a jugar con mi padre, seguro que ahora mismo jugaría también.</p> <p>He empezado a jugar a muchos juegos por mi familia o amigos. El hecho de jugar con mis tíos ha influido positivamente en nuestra relación, con mis hermanos hay un momento de paz y relación de algo en común con ellos.</p> <p>Al principio si tenía [supervisión], ya no...</p> <p>Los padres tienen el poder, son los culpables de no seguir las recomendaciones de los fabricantes y comprar/dejar a sus hijos jugar a juegos que no son adecuados para ellos.</p> <p>Tus hijos están bajo tu responsabilidad y aquellos padres que son negligentes con respecto a los videojuegos, también lo serán con el cine y otros materiales.</p> <p>Falta de información de los padres.</p>

Familiaridad /Supervisión	No creo que los niños son violentos porque juegan a videojuegos <b>(idea compartida)</b> . Cada juego esta destinado para una edad, pero eso no se cumple, los padres no les dan importancia a la regulación, deberían tener más control sobre lo que juegan sus hijos, conocer mejor a sus hijos y poder decidir a que pueden jugar.
Identidad	Me gustan juegos de rol como el <i>zelda</i> , en el que el personaje no esta definido, es una pagina en blanco, muy personalizable, volcar mis características en el personaje. Me gustan los <i>sims</i> , puedes ser lo que te de la gana. La gente cree que los juegos de disparos son solo para chicos, y no es así.
Soledad/ Tristeza	Tenía un amigo que se suicidó porque le hacían <i>bullying</i> , se aisló en los videojuegos, escapaba de su realidad mediante los videojuegos, para olvidar, le sirvió para aguantar; además de los videojuegos, debió recurrir a sus amigos o profesionales.
Miedo	Me gustan los de terror, me dan adrenalina, necesitas avanzar para conocer la historia.
Aprender	Me ayudan a aprender, desarrollar agilidad mental y a ver las cosas desde otro punto de vista. Te ayudan a concentrarte, mejorar inteligencia con juegos de lógica, capacidad de reacción, coordinación. Las destrezas desarrolladas en videojuegos son transportables a otras cosas, por ejemplo, he aprendido a utilizar una brújula por un videojuego. Divirtiéndose, uno aprende más y piensa más, y además te gusta pensar. Me encanta leer y me hace pensar, no me gustan las matemáticas y no me gusta pensar acerca de ello; no me gusta lo que estoy haciendo, no es por placer, es por obligación. Es como soñar, [jugando] estás aprendiendo sin darte cuenta y sin resultarte un esfuerzo. Jugando en algunos videojuegos he aprendido sobre inglés o francés, ya que me tengo que reaccionar con personas extranjeras. El cine también ayuda a aprender idiomas.
Multifuncion alidad	Depende del juego y del momento, escojo los juegos según mi situación.

<p>Interés/ curiosidad</p>	<p>Para que me guste una historia de un juego debe tener giros argumentales, cosas que no te esperes, que te capte la historia.</p> <p>Me gusta la intriga de lo que sucederá en los juegos con historia.</p> <p>Me gustan juegos que me presenten retos y que tengan buenas historias</p>
<p>Sociabilidad</p>	<p>Depende de la situación y de lo que me apetezca, prefiero desconectar de todo y centrarme en algo y otras jugar con amigos.</p> <p>Ahora prefiero salir y ver a mis amigos.</p> <p>Es otra manera de relacionarte, aunque no tengas ese contacto físico.</p> <p>Todo en exceso es malo, igual que es malo aislarte jugando a videojuegos, también es malo aislarte viendo películas, leyendo o estudiando.</p> <p>Estar todo el día en casa estudiando es malo ¡relaciónate!</p> <p>Preferimos jugar online, conocemos gente, sitios, sus costumbres, es un elemento socializador importante. Se pueden llegar a crear vínculos con otras personas a través de los videojuegos.</p>
<p>Inadaptación</p>	<p>Antiguamente se discriminaba a los jugadores por ser <i>frikies</i> y raritos, pero cada vez menos, se va normalizando, ahora el raro es el que no juega, y ahora no es el que juega, sino el que juega a determinados juegos.</p>
<p>Otros intereses</p>	<p>Gustos cinematográficos: utopías futuristas, asesinatos. Mediante Netflix, internet.</p> <p>Gustos lectura: a algunos les gustan (libros clásicos), leen, hacen poesía y otros lo odian.</p>

## b) Análisis de contenido de los “Grupos de Debate”

Para facilitar la comprensión de las ideas que queremos destacar de los “Grupos de Discusión”, hemos procedido de la siguiente manera: primero, exponemos por separado los comentarios del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y de los de Bachiller; para, en segundo lugar, extraer los aspectos comunes que consideramos más sobresalientes.

### Grupos de la ESO

- En general, comparten la visión de que usan los videojuegos por diversión (*Juego principalmente para divertirme. Te ayuda a escapar de los problemas, una persona con muchos problemas puede refugiarse en los videojuegos*).
- También coinciden, en general, en la idea de que usar videojuegos no convierte a los participantes en personas más violentas (*Un juego no te hace violento si no quieres que lo haga; una persona no se puede hacer agresivo por un videojuego porque no es real, no es una influencia en sí; puede pasar en casos de personas que no tienen las cosas muy claras*).
- Resulta llamativo, e incluso esperanzador, la visión crítica respecto al tipo de sociedad en el que les ha tocado vivir (*Yo juego a videojuegos para apartarme del mundo exterior, porque a veces hay cosas horribles, cosas que no me gustan*).
- Por las respuestas de los y las participantes, parecería que a estas edades, 12-15 años, la familia ejerce un control superior sobre el uso de los videojuegos, que a edades más avanzadas (*La mayoría coincide en que sus padres limitan el tiempo que dedican a los videojuegos, permitiendo que jueguen a modo de recompensa por hacer las tareas*).
- Además, parece que el lugar natural en el que socializan los videojuegos no es la familia, como sí ocurre en Bachiller; sino entre iguales (*Yo juego porque hago amigos: he conocido a tres chinos, hablamos por Skype; He conocido a un montón de personas gracias a la Play; Muchos juegos te ayudan a relacionarte con personas*).
- Por algunas apreciaciones, parecería que una parte de los y las adolescentes logran combinar el uso de los videojuegos, con otras actividades (*Yo hago natación y corro, dedico más tiempo al deporte que a los videojuegos*).

Aunque el carácter individual de algunas confesiones no permiten generalizar sus implicaciones, la importancia de las mismas aconsejan tenerlas en cuenta:

Una, tiene que ver con la alusión a una situación dramática (*Hace un tiempo un niño chino se tiró desde una ventana porque se creía un personaje del WOW y los medios afirmaron que se suicidó a causa del uso de este videojuego, más tarde se descubrió que este niño padecía esquizofrenia, por eso el problema está en como los niños perciben el mundo real*).

La segunda tiene importancia porque pone de evidencia uno de los fenómenos que están ocurriendo a estas edades en los centros escolares, el conocido como “bullying” (*Me sirven para desahogarme de los males que tengo con los problemas del instituto, se meten mucho conmigo*).

Y la otra resulta indicativa de los posibles problemas de igualdad entre géneros, a estas edades o, al menos, de distorsiones respecto a los valores de cada género (*... es como llorar; está mal visto que los hombres lloren, pero, ¿cómo sacas lo que llevas dentro si no lloras?*).

### Grupos de Bachiller

- En general se observa el peso de la edad, en términos de mayor sentido crítico y razonabilidad. Esto se evidencia, por ejemplo, en el tipo de opiniones que tienen sobre el uso de los videojuegos (*Se intenta demonizar los videojuegos porque te producen placer. Los videojuegos no son aceptados porque hay gente que no acepta el cambio, no lo consideran un arte como en su día el cine o el teatro, y al no aceptarlo, tratan de destruirlo como puedan*).

- Esto se ejemplifica, también, en las ideas críticas que tienen respecto a la educación escolar (*Divirtiéndose, uno aprende más y piensa más, y además te gusta pensar. Me encanta leer y me hace pensar; no me gustan las matemáticas y no me gusta pensar acerca de ello; no me gusta lo que estoy haciendo [estudiar bachiller], no es por placer, es por obligación*).

- También son capaces de diferenciar los modos y las consecuencias del uso de los videojuegos, según las edades en las que se produzca (*Según la edad, los niños de corta*

*edad pueden adoptar actitudes violentas imitando a los personajes de videojuegos, o cuando pierden en juegos de naturaleza competitiva).*

- Junto a ello, son capaces de diferenciar el uso de la violencia real, del uso de la violencia simbólica *(Soy vegetariana, a veces en juegos mato a ciervos y me los como y no por ello en la vida real voy a hacer lo mismo).*

- Además, piden mayor control de la familia respecto al uso de los videojuegos *(Tus hijos están bajo tu responsabilidad y aquellos padres que son negligentes con respecto a los videojuegos, también lo serán con el cine y otros materiales).*

- Más llamativo resulta el nivel de madurez que supone algunas de sus manifestaciones sobre la violencia *(No creo que usar la violencia en los videojuegos sea algo malo, creo que la agresividad es un sentimiento que está en nosotros como puede ser la alegría, la tristeza... que tengas la oportunidad de definirla hasta un punto, controlarla y saber hacia dónde apuntar, no creo que sea algo malo).*

- A estas edades, entre 16 y 18 años, parece que el uso de los videojuegos se comparte más con la familia, que a edades anteriores *(He empezado a jugar a muchos juegos por mi familia o amigos. El hecho de jugar con mis tíos ha influido positivamente en nuestra relación, con mis hermanos hay un momento de paz y relación de algo en común con ellos).*

- También se observa que el uso de los videojuegos, a estas edades, se comparte más con otras actividades, en mayor medida que en las etapas anteriores *(me gusta películas futuristas y de asesinatos; me gusta leer, sobre todo poesía...);* además, queda de manifiesto que a estas edades disminuye el tiempo que se dedica a los videojuegos *(Depende del tiempo que tengas, ya no tengo tanto tiempo como antes, ahora cuando quedo con amigos doy prioridad a otras cosas que no son los videojuegos).*

- El uso de los videojuegos no solo se ha convertido en una práctica más intergeneracional, sino también más compartida por chicos y chicas *(La gente cree que los juegos de disparos son solo para chicos, y no es así).*

-Uno de los datos que mejor se concilian con la finalidad latente en el diseño de esta investigación (TFM), es el papel que la ficción y los personajes de fantasía podrían

desempeñar para abordar simbólicamente los problemas de la adolescencia que, de otra manera, serían más inaccesibles (*Juegos como el GTA te permiten hacer cosas nuevas que no puedes hacer en la realidad; otras sensaciones: tirarte en paracaídas. Es como soñar... Juegos de aventuras, mundos abiertos donde puedes escoger*).

- Fronteriza con este hecho, aparecen las ideas respecto a que el uso de los videojuegos podrían incrementar las posibilidades de aprendizaje (*Me ayudan a aprender, desarrollar agilidad mental y a ver las cosas desde otro punto de vista*); así como expandir la apertura mental (*Me gustan los videojuegos abiertos, en los que puedo elegir; sensación de que soy yo quien vive la historia, múltiples finales*).

- Esto coincide con sus reclamos poco conservadores respecto a la calidad de los videojuegos (*Para que me guste una historia de un juego debe tener giros argumentales, cosas que no te esperes, que te capte la historia*).

- Como en el caso del alumnado de la ESO, entre los de Bachiller también aparece el uso de los videojuegos como una posibilidad de socialización (*Preferimos jugar online, conocemos gente, sitios, sus costumbres, es un elemento socializador importante. Se pueden llegar a crear vínculos con otras personas a través de los videojuegos*).

- Probablemente esa consideración ha ayudado a *normalizar* el uso de los videojuegos (*Antiguamente se discriminaba a los jugadores por ser frikies y raritos, pero cada vez menos, se va normalizando, ahora el raro es el que no juega, y ahora no es el que juega, sino el que juega a determinados juegos*).

- También entre el alumnado de Bachiller han aparecido algunas referencias que, aunque sean individuales, merecen ser tenidas en cuenta (*Tenía un amigo que se suicidó porque le hacían bullying, se aisló en los videojuegos, escapaba de su realidad mediante los videojuegos, para olvidar, le sirvió para aguantar; además de los videojuegos, debió recurrir a sus amigos o profesionales*).

#### Aspectos comunes entre Secundaria y Bachiller

A modo de conclusión de este apartado, dedicado al análisis cualitativo de las opiniones del alumnado sobre los videojuegos, nos centraremos en extraer algunas ideas en las que coinciden los adolescentes de ambos niveles educativos.

El punto en común más evidente en ambas etapas evolutivas, es el poder motivacional que tienen los videojuegos en los y las adolescentes. Tanto en la ESO como en Bachillerato, se pone de manifiesto la satisfacción e, incluso, la pasión que despierta este tipo de recursos en ellos/as. Tanto es así, que prácticamente por unanimidad, los y las estudiantes afirman que los videojuegos son un excelente medio para el aprendizaje, considerándolo una manera de aprender dinámica, fácil, intuitiva, divertida y transferible.

En ambos grupos de adolescentes se manifiesta la preferencia por jugar colectivamente: el avance de los dispositivos de juego y las redes; la posibilidad de jugar online en tiempo real, con otras personas situadas a miles de kilómetros de distancia; la creación de comunidades en torno a los videojuegos; y muchas otras posibilidades que vienen de la mano de la permanente evolución tecnológica, han transformado el significado de jugar a videojuegos para los y las jóvenes, llegando a ser considerados por parte de éstos como un importantísimo agente socializador.

En general, la mayoría de los y las adolescentes coinciden en que tienen o han tenido algún tipo de supervisión por parte de sus padres a la hora de hacer uso de videojuegos, pero resulta curioso que este control se limita a la restricción número de horas que dedican sus hijos/as a jugar, quedando en un segundo plano el tipo de juegos y los contenidos de éstos. La mayoría de los y las participantes comparten la idea de que la familia está aquejada de desinformación respecto a los videojuegos y que, por ello, en ocasiones pueden llegar a ser negligentes, comprando juegos con contenidos no recomendados para sus hijos e hijas, aun existiendo clasificaciones que permiten su discriminación (PEGI)<sup>9</sup>.

Por norma general, los y las adolescentes participantes en los “Grupos de Debate”, concilian el hecho de ser usuarios de videojuegos con otras actividades y aficiones, siendo las siguientes algunas de las más mencionadas: deportes, lectura y el cine y series.

---

<sup>9</sup> El código PEGI (Pan European Game Information) Es un código de autorregulación, por lo tanto voluntario y realizado por la propia industria. El sistema hace un clasificación por la edad y una serie de iconos descriptores de contenidos.

Por último, y una como idea bastante compartida en todos los debates, se destacaba las posibilidades que ofrecen los videojuegos, en lo que había pocas opiniones contrarias. En general coincidían en la idea de que hacer uso de este instrumento, les ayuda en algún aspecto de sus vidas: *Me divierto, me desahogo, me relajo, imagino, vivo, conozco, me entretengo, comparto, socializo, compito, me motiva, me emociono, me esfuerzo, aprendo...*

#### 4. CONCLUSIONES

Las cinco ideas que conforman estas conclusiones, tienen la aspiración de convertirse en orientaciones educativas para la mejora de la formación del profesorado de Educación Secundaria y Bachillerato, y, así mismo, para enriquecer el desarrollo personal y escolar del alumnado de estas etapas.

La primera idea que nos suscitan los datos obtenidos en nuestra investigación, es que merece la pena seguir profundizando en conocer los nuevos hábitos de expresión, diversión, aprendizaje y socialización de los y las adolescentes, porque es una oportunidad inigualable para asegurar el diálogo intergeneracional. Convergente con esta idea surge la reflexión acerca de la madurez detectada entre la mayoría de los participantes en el estudio, que viene a desmentir la falacia de la desorientación generalizada de la juventud y a suponer una realidad prometedora sobre su socialización como ciudadanos y ciudadanas de un nuevo siglo.

La segunda idea se deriva de la anterior y apunta a la conveniencia de que la formación del profesorado de secundaria, así como la de los maestros y maestras, debe abrirse a la incorporación de estas nuevas realidades, para repensar el tipo de educación, las nuevas identidades de aprendizaje, y los perfiles renovados de los y las docentes, en la *era digital*. Esta idea debe redundar en la incorporación continuada de TFMs que ahonden en esta problemática.

La tercera idea alude a la necesidad de interrelacionar el uso de nuevas tecnologías, con los procesos de aprendizaje y de educación emocional. La interpretación de los aspectos cognitivos y emocionales es una realidad ya indudable, que nos debe comprometer a seguir avanzando en esta dirección, teniendo en cuenta los nuevos contextos, sociales, familiares y escolares. En nuestro trabajo hemos dejado entrever la hipótesis de que el uso de los videojuegos, como la de las otras formas simbólicas de socialización cultural, podrían ser una vía para transformar aquellas emociones que resultan inapropiadas para el bienestar subjetivo y para una convivencia saludable.

La cuarta conclusión se atiene a los resultados de nuestra investigación, de los que se resaltan los siguientes:

- Ocho de cada diez adolescentes usan videojuegos, la mitad de los cuales lo hacen varias veces a la semana, dedicando entre una y tres horas a ello.
- Los chicos juegan con más frecuencia que las chicas, aunque en general esta tendencia va decreciendo a medida de que se hacen mayores, sobre todo en el caso de las chicas.
- La totalidad sostiene una visión positiva y socializadora de los videojuegos.
- Una buena parte de los participantes ven en los videojuegos una oportunidad para aprender y la ocasión para descargar simbólicamente la violencia.
- En el caso del alumnado de Bachillerato, se observa que el uso de videojuegos está socializado familiarmente, probablemente debido a que los padres y madres jóvenes se han culturizado en este contexto. No ocurre así entre el alumnado de la ESO, quizás porque las familias priman a esas edades más el control de su uso, que la coparticipación en los juegos.
- Los dispositivos móviles, sobre todo los “smartphones” están ganando terreno a las plataformas utilizadas tradicionalmente para jugar (consolas y PC).
- Los géneros favoritos son los de disparos, acción, aventuras y estrategia.
- Las finalidades principales para hacerlo son: divertirse, relajarse competir y hacer cosas que no pueden hacer en la realidad.
- Las razones principales para hacerlo son: por aburrimiento, para experimentar sensaciones nuevas, porque los amigos también juegan, porque necesitan desahogarse y porque se identifican con los personajes.
- Las principales metas son: derrotar rivales y alcanzar poder
- No se correlaciona el uso de videojuegos con la felicidad subjetiva, ni con afectos negativos o positivos, ni con la actitud de confianza o desconfianza.

Y la quinta idea tiene que ver con la conveniencia de formar al profesorado y a las familias en el conocimiento de estas nuevas realidades, como un recurso para ampliar las posibilidades del aprendizaje escolar, para prevenir las situaciones de violencia escolar (bullying) y de género, y para promover un tipo de educación emointelectual que contribuyan a expandir las posibilidades de la mente.

## 5. REFERENCIAS DOCUMENTALES

### a) BIBLIOGRAFÍA

- Bettelheim, B. (1977). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona. Editorial Crítica (v.o. *The uses of Enchantment. The Meaning and Importance of Fairy Tales*. Nueva York. Alfred A. Knopf)
- Bisquerra, R. (2005). La educación emocional en la formación del profesorado. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 54, pp. 95-114
- Cashdan, Sh. (2000). *La bruja debe morir. De qué modo los cuentos de hadas influyen en los niños*. Madrid. Editorial Debate (v.o. *The Witch Must Die*)
- Castell, M. (1997). *La era de la información: Economía, sociedad y cultura en la sociedad red*. Madrid. Alianza Editorial
- Claxton, G. (1987, 1995). *Vivir y aprender*. Madrid. Alianza Editorial (*Live and Learn. Introduction to the Psychology of Growth and Change in Everyday Life*. Harper & Row Publishers, 1987)
- Diener, E. D., Suh, E., Lucas, R. y Smith, H. (1999). Subjective well-being: three decades of progress. *Psychological Bulletin*, vol. 125, 2, 276-302.
- Gil, J. (1992). *La metodología de investigación mediante grupos de discusión*. Enseñanza, vol. 10-11, pp. 199-212.
- Goleman, D. (1996). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ* (1996) (Bantam Books)
- Jones, G. (2002). *Matando monstruos. Por qué los niños necesitan fantasías, super-héroes y violencia imaginaria*. Barcelona. Ares y Mares Editores
- Lacasa, P. (2018). *Expresiones del futuro. Cómo se comunicarán las próximas generaciones*. Madrid. Ediciones Morata, SL.
- Loveless, A. y Williamson, B. (2017). *Las nuevas identidades de aprendizaje en la era digital*. Madrid. Editorial Narcea

- Lyubomirsky, S. y Lepper, H. (1999). A measure of subjective happiness: preliminary reliability and construct validation. *Social Indicators Research*, 46, 137-155.
- Méndez Gago, S. (2014). *La bondad de los malos sentimientos*. Barcelona. Ediciones B
- Pozo, J.I. (1996, 1998). *Aprendices y maestros. La nueva cultura del aprendizaje*. Madrid. Alianza Editorial
- Salovey, P., & Mayer, J.D. (1989). *Emotional intelligence. Imagination, Cognition, and Personality*, Vol. 9, No. 3, pp185-211
- Watson, D., Clark, L. A., & Tellegen, A. (1988). Development and Validation of Brief Measures of Positive and Negative Affect: The PANAS scales. *Journal of Personality and Social Psychology*, 54(6), 1063-1070.
- Yamagishi, T. & Yamagishi, M. (1994). *Trust and Commitment in the United States and Japan. Motivation and Emotion*, 18(2), 129-166. doi:10.1007/bf02249397.

#### *B) OTROS DOCUMENTOS*

- Casado, A.(2016). *Los videojuegos como herramienta de apoyo en la enseñanza E/LE*. Trabajo de Fin de Máster. Universidad Internacional de La Rioja. Sevilla
- Diez, J. et al. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid. Instituto de la Mujer y Ministerio de Educación y Ciencia.
- MECD (2015) *Encuesta de hábitos y prácticas culturales en España 2014-2015*. Madrid. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Martín, M. (2017). *El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la adolescencia y su relación con el bienestar psicológico y el rendimiento académico: Propuestas de actuación desde el ámbito de la orientación educativa*. Trabajo de Fin de Máster. Universidad de La Laguna. La Laguna.



Universidad  
de La Laguna



Master del Profesorado de Educación Secundaria  
Trabajo Fin de Master

### CUESTIONARIO SOBRE EL USO DE VIDEOJUEGOS

Agradecemos tu colaboración. Responde con interés y sinceridad.

1. Nombre y apellidos

2. Sexo  Mujer  Hombre

3. Edad

4. Curso que estudias

5. Centro en el que estudias

6. El centro es...  Público  Privado  Concertado

7. ¿Utilizas Videojuegos?  Sí  No  Conozco a alguien que los utiliza

¿Qué parentesco tienes con esa persona?

8. ¿Con que frecuencia utilizas videojuegos?

Una vez al mes	<input type="checkbox"/>
Varias veces al mes	<input type="checkbox"/>
Una vez a la semana	<input type="checkbox"/>
Varias veces a la semana	<input type="checkbox"/>
Todos los días	<input type="checkbox"/>

9. ¿Cuándo utilizas videojuegos?

Entre semana (de lunes a viernes)	<input type="checkbox"/>
Solo los fines de semana	<input type="checkbox"/>
Entre semana y fines de semana	<input type="checkbox"/>

10. ¿Cuántas horas dedicas a los videojuegos al día?

Menos de 1 hora	<input type="checkbox"/>
Entre 1 y 3 horas	<input type="checkbox"/>
Más de 3 horas	<input type="checkbox"/>

11. ¿Qué plataforma/s usas para jugar?

Consola (PlayStation, Xbox, Wii...)	<input type="checkbox"/>
PC, Ordenador	<input type="checkbox"/>
Móvil	<input type="checkbox"/>
Tablet	<input type="checkbox"/>

12. ¿Cuáles son tus géneros favoritos?	Arcade		Acción	
	Peleas		Musical	
	Aventuras		Estrategia	
	Juegos de Rol		Deportes	
	Carreras		Simulación	
	Juegos de mesa		Disparos	

13. Nombra algunos de tus juegos favoritos

--

14. ¿Para qué usas los videojuegos?  Para...	Para divertirme		Para hacer cosas que en la realidad no puedo	
	Para alcanzar Objetivos		Para conocer gente nueva	
	Para vivir aventuras		Para experimentar agresividad	
	Para competir		Para aprender cosas nuevas	
	Para relajarme		Para superarme a mí mismo	

15. ¿Por qué usas los videojuegos?

15. ¿Por qué usas los videojuegos?	Porque me aburro		Porque mis amigos juegan	
	Porque soy el protagonista		Porque me siento solo	
	Porque me siento triste		Porque necesito desahogarme	
	Porque experimento sensaciones nuevas		Porque me identifico con los personajes	

16. ¿Qué metas te gusta conseguir con los videojuegos?

16. ¿Qué metas te gusta conseguir con los videojuegos?	Alcanzar poder	
	Alcanzar dinero y fama	
	Conquistar tierras	
	Derrotar enemigos y rivales	
	Otras:	

17. Explica con tus palabras por qué te gusta jugar a videojuegos.

--

18. Usando la escala que aparece a continuación indica con una X tu grado de acuerdo con cada afirmación.

Muy en desacuerdo	En Desacuerdo	Algo en desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	Algo de acuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
1	2	3	4	5	6	7

1. Tengo una vida ideal/perfecta.	1	2	3	4	5	6	7
2. Estoy satisfecho/a con mi vida	1	2	3	4	5	6	7
3. Mi vida podría ser mejor, cambiaría algunas cosas	1	2	3	4	5	6	7
4. Cambiaría muchas cosas de mi vida	1	2	3	4	5	6	7
5. Odio mi vida	1	2	3	4	5	6	7

19. A continuación, aparecen algunas frases que describen diferentes sentimientos y emociones. Lee cada una de ellos y marca con una X la respuesta más apropiada.

	Muy poco	Algo	Moderada mente	Bastante	Mucho
Me intereso por la gente o las cosas					
Me siento tenso/a, agobiado/a, con sensación de estrés					
Soy una persona animada, suelo emocionarme					
Me siento disgustado/a o molesto/a					
Siento que tengo vitalidad o energía					
Me siento culpable					
Soy un/a chico/a asustadizo/a					
Estoy enfadado/a o furioso/a					
Me entusiasmo (por cosas, personas, etc.)					
Me siento orgulloso/a de mí mismo					
Tengo mal humor (me altero o irrito)					
Soy un/a chico/a despierto/a, despabilado/a					
Soy vergonzoso/a					
Me siento inspirado/a					
Me siento nervioso/a					
Soy un chico/a decidido/a					
Soy una persona atenta, esmerada					
Siento sensaciones corporales de estar intranquilo/a o preocupado/a					
Soy un chico/a activo/a					
Siento miedo					

20. Para cada una de las siguientes frases o preguntas, marca con una X el punto de la escala que consideras que mejor te describe mejor.

1. En general, me considero:	1	2	3	4	5	6	7
	No muy feliz			Muy feliz			
2. En comparación con la mayoría de mis iguales, me considero:	1	2	3	4	5	6	7
	Menos feliz			Más feliz			
3. Algunas personas son muy felices en general. Disfrutan de la vida independientemente de lo que suceda, sacan el máximo provecho de todo ¿Hasta qué punto te describe esta caracterización?	1	2	3	4	5	6	7
	Nada en absoluto			Mucho			
4. Por término general, algunas personas no son muy felices. Aunque no se encuentran deprimidas, nunca parecen estar tan felices como podrían ¿Hasta qué punto te describe esta frase?	1	2	3	4	5	6	7
	Mucho			Nada en absoluto			

21. Lee cada una de las frases que te presentamos y valora en qué medida se relaciona con tu vida, es decir, en qué medida te identificas con la afirmación que expresa cada frase. Marca con una X lo que mejor te describe.

1	2	3	4	5	6	7
Totalmente en desacuerdo	Moderadamente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Ni en desacuerdo ni de acuerdo	Un poco de acuerdo	Moderadamente de acuerdo	Totalmente de acuerdo

1. La mayoría de las personas son honestas.	1	2	3	4	5	6	7
2. La mayoría de la gente merece nuestra confianza.	1	2	3	4	5	6	7
3. La mayoría de las personas son buenas y amables.	1	2	3	4	5	6	7
4. La mayoría de las personas confía en los demás.	1	2	3	4	5	6	7
5. Generalmente, confío en los demás.	1	2	3	4	5	6	7

ANEXO II. Cuadro de la categorización de la respuesta abierta del cuestionario

Categorías	Ejemplos
Pasividad	Me gusta poder experimentar una historia sin tener que leerla... ya lo han hecho por mí.
Conquista	Me gusta jugar videojuegos porque me proponen metas que tengo que conseguir, y al conseguirlas pues te sientes muy bien; de ser competitivo y desarrollar estrategias; ...me gustan los juegos deportivos porque aprendo cosas que me valen para el deporte que practico (baile); Creo que de manera controlada es beneficioso Me parece un medio del que se puede sacar mucho potencial a nivel artístico. Pienso que esto va más allá de pegar disparos, es un medio de expresión artística; poder aprender, pasar tiempo con mis amigos.
Distracción/ Evasión	Es una forma de distraer la mente de las rutinas; aislarse de la realidad, divertirse; Me ayuda a evadirme de muchas cosas; para mí son una forma de evasión del día a día; para evadirme de mis problemas; Me divierto bastante, me olvido de los problemas que tengo, el estrés se va y, me aílo del mundo que me rodea. También la sensación de ganar me encanta, y esa es mi droga, esa sensación; Porque aprendo cosas interesantes, a veces relacionadas con asignaturas de clase. Me divierte vivir y de alguna manera sentir distintos puntos de vista y aventuras; Porque cuando estas solo o estas esperando algo y es muy aburrido, para aprovechar el tiempo me gusta jugar, vivir aventuras, a parte hay que vivir los pequeños momentos en familia. Me gusta compartir con todo el mundo y quisiera que todo el mundo tuviese un juego con el que jugar
Mundos alternativos	Son ideales para vivir cosas nuevas, aislarse de la realidad; Me gusta porque es como vivir otra vida y experiencias, sin miedo del que dirán y siendo otra persona; Me gusta porque es como vivir otra vida y experiencia; Puedes pasar de un mundo a otro; veo que hacen algo diferente al cine, por ejemplo, que es vivir en tu propia piel ser protagonista; porque vives experiencias, ya sean divertidas (porque creas vínculos con tus amigos), tristes (porque te identificas con los personajes y las historias), agresivas (porque pierdes y no es tu culpa) y visuales (por paisajes o lugares míticos); me permite vivir situaciones que no puedo vivir en el mundo real; Sirven para evadirme de la realidad y lograr desconectar de esta, para, además, poder aprender, pasar tiempo con mis amigos y jugar en realidades alternativas; porque gracias a ello consigo experimentar sensaciones ajenas a mi mundo, como leyendo un libro o viendo una serie, pero incluso más de cerca viviendo sus experiencias e historia; porque puedo experimentar experiencias que sobrepasan los límites de lo imposible y que solo se pueden vivir dentro de estos;

Mundos alternativos	<p>Porque me entretiene ser el héroe o el protagonista de una historia, porque puede llegar a ser muy emocionante vivir una historia, porque en esa historia todo parece mejor o porque no hay rival que se enfrente a mí; "Son parte de mi vida"; Me gusta porque es una forma de arte, de vida, puedes ser lo que quieres y vivir aventuras increíbles. "Ser jugador no es perder la vida, es vivir mucho más"; Es una manera de desconectar con la vida real, me gusta llegar a mi casa y encender la consola, es como si viajara a un mundo lleno de fantasía, estrategia...Lo que más me engancha son las historia; Para mí los videojuegos son una vida/realidad aparte en la que tienes más opciones que en la vida real; Porque es como una peli en la que eres el protagonista, desconectas un poco de la vida real, como comer por estrés, es divertido conocer gente y se crean comunidades, aporta nuevas posibilidades; Los videojuegos son una experiencia única, no es como ver una serie o una película, aquí tu eres el protagonista de tu propia historia, tú decides donde, cuando y como. Desde estar en mitad de un campo de batalla en 1944 a estar en otro planeta siendo un caballero jedi, o tal vez un caballero normal en la edad media. Puedes ser lo que quieras y donde quieras, es una sensación única, por no hablar del online que sin duda aumenta tu experiencia, al poder jugar con tus amigos en cualquier parte del mundo. Los videojuegos simplemente son únicos e increíbles; puedo vivir aventuras que en la realidad no podría.</p>
Tranquilizante	Es una manera de desestresarme; Son como una vía de escape
Agresividad	Pienso que esto va más allá de pegar disparos, es un medio de expresión artística.
Madurez	Últimamente juego por simple entretenimiento, cuando hay algún amigo al que le gusta o me apetece al ver a mi hermano. Pero antes jugaba mucho más y he aprendido que, aunque la industria de los videojuegos es más nueva que otras como la de la novela y el cine, esta pasará a ser considerada artística en las próximas generaciones, y de simulación pues implica al jugador en la trama de forma eficaz.
Omnipotencia	porque en esa historia todo parece mejor o porque no hay rival que se enfrente a mí; me siento poderoso en los juegos; Poder llegar hasta el límite.
Familiaridad	Porque me divierten, además en mi familia la mayoría de las veces los jugamos todos juntos, y es una manera muy divertida y entretenida de pasar tiempo juntos.
Identidad	Porque me siento yo misma, que nadie me dice que tengo que hacer y soy libre; Porque no necesito la aprobación de nadie y se me dan bastante bien.
Soledad/ Tristeza	Me gusta jugar y sentir que se preocupan por mí, que tengo amigos y cuando estoy triste, la soledad ya no es mi amiga; cuando estas triste, se te olvida después de haber jugado a un juego divertido.
Miedo	Me gustan los juegos de terror porque me gusta pasar miedo.

## ANEXO III. Transcripción de los “Grupos de Debate”

### SEGUNDO DE LA ESO: GRUPO 1

#### **¿Por qué te gustan los videojuegos?**

Porque me gusta alcanzar metas, me hace feliz ganar a mis amigos porque soy muy competitivo.

(niña) Para despejarme de tanto estudio, o cuando mis padres están muy encima de mí, me sirven para sacarme la rabia y frustración, me sirve para desahogarme y divertirme. Normalmente juego a videojuegos “tranquilos” pero hay ocasiones en las que me apetece matar a alguien, le cojo el videojuego a mi hermano y juego a *Assasins Creed*.

(niña) Me gusta entretenerme pero tengo un mal perder, no me quita el estrés porque si juego y pierdo, me enfado.

(niño) juego principalmente para divertirme, pero también me sirven para desahogarme de los males que tengo con los problemas del instituto (se meten mucho con él), también escucho música relajante... Los juegos que me ayudan a relajarme son el *Minecraft*.

(niño) Yo juego a videojuegos para apartarme del mundo exterior, porque a veces hay cosas horribles, cosas que no me gustan.

Yo juego porque hago amigos, he conocido a tres chinos, hablamos por *Skype*.

Me gusta conseguir poderes en los videojuegos, porque me siento poderoso, inhumano.

Me gusta el *GTA* porque puedes hacer lo que quieras, puedes matar a quien quieras y hacer cosas que en la realidad no puedes. “parezco yo la psicópata, pero a todos nos gusta matar”, si me pregunto ¿como será tirarme por un puente? Pues en el juego puedes probar y ver que se siente

#### **¿Creen que los videojuegos pueden influir en la agresividad de la gente?**

(opiniones divididas) la mayoría piensa que pueden influir en la agresividad en función de las características del juego.

Yo me pongo agresiva cuando pierdo

#### **¿Tienen algún tipo de supervisión?**

La mayoría coincide en que sus padres limitan el tiempo que dedican a los videojuegos, permitiendo que jueguen a modo de recompensa por hacer las tareas. El tiempo dedicado es mayor los fines de semana.

### **¿Combinan los videojuegos con otras actividades?**

(niña) Yo practico judo para canalizar mi agresividad. (otra niña contesta): peor, más agresiva es por practicar ese deporte, si una persona ya de por si es agresiva, si en la calle alguien se mete con ella y sabe técnicas de judo, podrá ser más peligrosa.

(niña) Yo hago natación y corro, dedico más tiempo al deporte que a los videojuegos.

(niña) Yo practico lucha canaria.

(niña) Mi deporte antes era Netflix.

### **¿Que diferencias encuentran entre los videojuegos y el cine/series?**

(niño) Ver series no me da ninguna tipo de emoción, en general me gustan más los videojuegos. Esta idea es compartida por los chicos, las chicas afirman que las series les pueden llegar a emocionar tanto o más que los videojuegos.

Veo series en otros idiomas para aprender otras lenguas (japonés), se auto define como “otaku”. Me gusta sobre todo el anime Gore (matanzas, *zombies*, etc)

### **¿Crees que podrías aprender cosas jugando a videojuegos?**

Me gusta más aprender un idioma jugando, que dar clase, me gusta más jugar porque lo entiendo, la animación me ayuda más al aprendizaje y llego a aprender más.

SEGUNDO DE LA ESO: GRUPO 2

### **¿Por qué te gustan los videojuegos?**

Los tipos de videojuegos que utilizo, siempre tienen que ver con alguna referencia cultural o histórica (no todos están de acuerdo).

Te ayuda a escapar de los problemas, una persona con muchos problemas puede refugiarse en los videojuegos.

Juego a algunos videojuegos para aprender cosas, pero la mayoría los utilizo para “desestrezarme”.

Utilizo los videojuegos porque es otra forma de ver las cosas, eso de que por ser jugador no tienes vida, no es así. Juego porque he decidido jugar más, puedes ser un astronauta, un soldado, hasta un presidente, son una puerta abierta.

Los videojuegos me emocionan, tengo la posibilidad de vivir en un mundo abierto, me imagino cosas que puedo hacer y las hago.

Yo los utilizo para olvidarme de todo, cuando hago la tarea me pongo a pensar en pajaritos preñados, pero cuando me pongo a jugar me olvido (de esos pajaritos preñados), porque me concentro en el juego.

Cuando tengo ira y tengo que *matar* a alguien, pongo un juego y empiezo a pegar escopetazos y esto me calma (Aquí pregunto: **¿todos coinciden con que hay videojuegos que les ayudan a descargar cuando están enfadados? Todos asienten**); lo mejor es que puedes descargar sin hacer daño a nadie, es mejor que descargar pegándole a alguien o dando puñetazos a la pared; es como llorar, está mal visto que los hombres lloren, pero, ¿como sacas lo que llevas dentro si no lloras?

(niña): a mi me gusta jugar al juego de la *UFC*, cuando le pego al contrincante me imagino que representa mis problemas y así me desahogo, me gusta pegarle cuando estoy enfadada, pero solo juego a la *UFC* cuando estoy alterada.

### **Tipos de videojuegos**

Me gustan los de miedo, me encantan que me asusten, es algo que me llena.

Me gustan los *Sims*, porque puedes crear tu propio mundo, es lo más parecido a la vida real, puedo hacer mi mundo perfecto, es como jugar a ser Dios.

Prefieren los juegos abiertos donde puedan decidir.

### **¿Te ayudan en algo?**

Jugar al *Just Dance* me ayuda en el deporte que practico (patinaje), con el juego mejoro mi coordinación.

He conocido a un montón de personas gracias a la *Play*.

El inglés básico que conozco es gracias a los videojuegos.

Aprender cosas mediante los videojuegos es más fácil, porque es una manera más dinámica, además en el caso de los idiomas, es más fácil aprender mediante videojuegos porque son más intuitivos que las series o películas.

Lo que se sabe sobre mitología griega, lo aprendí con el *God of War*.

Muchos juegos te ayudan a relacionarte con personas.

### **¿Crees que los juegos violentos fomentan la agresividad?**

No fomentan la agresividad (respuesta generalizada), te desahogan.

Yo creo que si una persona fuera agresiva, no se molestaría en descargar un juego, directamente sería violento en la realidad, hay personas que en la vida real para no pegarle a alguien, le pega a la pared, en el juego es algo parecido.

En los juegos de pegar me pongo muy nerviosa, y si pierdo, me pongo más nerviosa aún.

Un juego no te hace violento si no quieres que lo haga, una persona no se puede hacer agresivo por un videojuego porque no es real, no es una influencia en sí; puede pasar en casos de personas que no tienen las cosas muy claras. Es diferente que si tengo un amigo violento, si ando mucho con él, seguramente acabaré siendo violento también, pero es diferente con los juegos porque sé distinguir entre realidad y ficción **(todos coinciden con esta última idea)**.

Los niños pequeños, como son más inocentes, se lo toman más en serio y lo reflejan en la vida real, por eso se debería controlar.

Yo he jugado a juegos violentos toda la vida y no por ello soy una persona violenta.

Hace un tiempo un niño chino se tiró desde una ventana porque se creía un personaje del *WOW* y los medios afirmaron que se suicidó a causa del uso de este videojuego, más tarde se descubrió que este niño padecía esquizofrenia, por eso el problema está en cómo los niños perciben el mundo real.

Opinan que las noticias en medios de comunicación sobre la relación entre actos violentos, como asesinatos, y el uso de videojuegos, que se trata de excusas y sensacionalismo, que en la mayoría de los casos se debe a problemas que tienen en casa “es culpa de los padres que

no prestan atención a los niños, y los niños hacen este tipo de cosas para llamar la atención”.

Cuando los padres reprimen a los niños, prohibiéndoles hacer cosas, en realidad están fomentando que lo hagan.

### **¿Creen que descargan la agresividad igual en videojuegos que mediante otros recursos (cine, lectura...)?**

En el juego sabes que el “daño” lo estás haciendo tú, mientras que en las series/películas ves que otras personas, con sus intenciones son las que lo hacen, no lo haces tú.

Cuando juegas a un videojuego, el responsable de lo que pasa eres tú, en las series está todo “guionizado”, lo que hace que descargues es que eres tú quien hace las cosas

### **Supervisión**

Voy al psicólogo por estrés y me dice que si los videojuegos me relajan, que los utilice, pero que no lo haga en exceso.

Entre semana dedico un 25% de mi tiempo a jugar porque tengo que estudiar y mis padres no me dejan jugar más, pero los fines de semana dedico un 85% de mi tiempo a jugar.

### **¿Qué cosas perjudiciales tiene el uso de videojuegos?**

Pueden causar sedentarismo, aislamiento.

Conozco casos de niños que no quieren salir y relacionarse, solo jugar.

La *Play* es una adicción, eso te engancha, hay niños que pierden la noción del tiempo jugando, los padres tienen que regularlo.

### **¿Combinan los videojuegos con otras actividades?**

No me gusta leer, me parece una pérdida de tiempo (no compartido)

Juego bastante, pero doy prioridad a entrenar fútbol y hacer la tarea.

Yo quiero jugar a ajedrez, pero mis padres no me dejan porque prefieren que haga deporte y me mueva.

Veo series en *Netflix*, ver manga, salir, hacer tareas, estudiar.

### **¿Por qué te gustan los videojuegos?**

Me ayudan a aprender, desarrollar agilidad mental y a ver las cosas desde otro punto de vista.

Se comienza a jugar por imitación, veía a mi padre, familiares y amigos, jugar y yo también quería.

Entretenimiento, válvula de escape de los estudios, me ayuda a distraerme, pasar el rato, divertirme con mis amigos.

Depende del juego y del momento, escojo los juegos según mi situación.

### **Tipos de videojuegos**

Para que me guste una historia de un juego debe tener giros argumentales, cosas que no te esperes, que te capte la historia. Mientras sean interesantes, me gustan todos los juegos. Me gusta la intriga de lo que sucederá en los juegos con historia. Otros juegos como el *Fifa* para divertirme con mis amigos.

Me gustan juegos que me presenten retos y que tengan buenas historias. Juegos de rol como el *zelda*, en el que el personaje no está definido, es una pagina en blanco, muy personalizable, volcar mis características en el personaje.

Me gustan los de terror, me dan adrenalina, necesitas avanzar para conocer la historia.

Los *sims*, puedes ser lo que te de la gana.

El *fortnite* es una moda, *battle royal*, muchos jugadores online y gana uno.

Cada juego online tiene comunidades y chats diferentes, unos mejores y otros peores.

La gente cree que los juegos de disparos son solo para chicos, y no es así.

Me gustan los videojuegos abiertos, en los que puedo elegir, sensación de que soy yo quien vive la historia, múltiples finales.

Juegos como el *GTA* te permiten hacer cosas nuevas que no puedes hacer en la realidad, otras sensaciones, tirarte en paracaídas.

### **Modo online o individualmente**

Depende de la situación y de lo que me apetezca, prefiero desconectar de todo y centrarme en algo y otras jugar con amigos.

Depende del tiempo que tengas, ya no tengo tanto tiempo como antes, ahora cuando quedo con amigos doy prioridad a otras cosas que no son los videojuegos.

Hay juegos que jugaba cuando era pequeño que ya no me interesan.

### **¿Juegas con familiares?**

Comencé a jugar con mi padre, es *gamer*, mi familia en general suelen jugar bastante. Aunque no hubiera empezado a jugar con mi padre, seguro que ahora mismo jugaría también.

### **Que juegos son los que triunfan**

Los que tienen un nivel de competitividad alto, los que tienen mucha promoción, *youtubers* que los promoción.

### **Combinan juegos con responsabilidades**

Antes jugaba un montón, ahora una vez al mes. Ahora prefiero salir y ver a mis amigos.

### **Supervisión a la hora de jugar**

Al principio si tenia, ya no... se intenta demonizar los videojuegos porque te producen placer, pero si escribir o comer te produce placer, también puedes volverte adicto. Los videojuegos no son aceptados porque hay gente que no acepta el cambio, no lo consideran un arte como en su día el cine o el teatro, y al no aceptarlo, tratan de destruirlo como puedan.

Los padres tienen el poder, son los culpables de no seguir las recomendaciones de los fabricantes y comprar/dejar a sus hijos jugar a juegos que no son adecuados para ellos. Tus hijos están bajo tu responsabilidad y aquellos padres que son negligentes con respecto a los videojuegos, también lo serán con el cine y otros materiales. Falta de información de los padres. No comparten la idea de que los niños son violentos porque juegan a videojuegos. No todos los videojuegos son violentos. Soy vegetariana, a veces en juegos mato a ciervos y me los como y no por ello en la vida real voy a hacer lo mismo.

### **¿Juegan porque son “inadaptados” y encuentran refugio en los videojuegos?**

Es falso en la mayoría de los casos [que los videojuegos sea de personas inadaptadas], depende de la personalidad de las personas, personas tímidas, si me da corte hablar con otras personas, lo hago mediante los videojuegos online por ejemplo. Es otra manera de relacionarte, aunque no tengas ese contacto físico. ¿Si de verdad los videojuegos son violentos o aíslan, por qué no hay veinticuatro millones de personas matándose entre sí?

Todo en exceso es malo, igual que es malo aislarte jugando a videojuegos, también es malo aislarte viendo películas, leyendo o estudiando. Estar todo el día en casa estudiando es malo ¡relaciónate!

Tenia un amigo que se suicidó porque le hacían *bullying*, se aisló en los videojuegos, escapaba de su realidad mediante los videojuegos, para olvidar, le sirvió para aguantar; además de los videojuegos, debió recurrir a sus amigos o profesionales.

Un videojuego sólo no puede cambiar a una persona.

El problema no está en los videojuegos, sino que las personas no distingue la realidad de la ficción.

Los videojuegos no deberían influir negativamente en personas mentalmente sanas.

Antiguamente se discriminaba a los jugadores por ser *frikis* y raritos, pero cada vez menos, se va normalizando, ahora el raro es el que no juega, y ahora no es el que juega, sino el que juega a determinados juegos.

### **¿Sirven para desahogarse?**

Juegos de acción pueden ayudar a relajarte, a desahogarte, a calmarte (**diversidad de opiniones**) hay juegos que me alteran más.

### **Matar en los videojuegos.**

Yo no veo personas en los personajes tengo que matar, solo son *Pixels*.

Los veo como personas pero no reales, me gusta escribir y no tengo ningún reparo en matar a personajes que he creado.

Una persona que hace *bullying* no puede canalizar los impulsos de querer hacer daño dándole a una equis en un mando, no le satisfará matar *pixels* a no ser que a la persona a la que hace *bullying* se encuentre dentro de la comunidad del juego.

**¿Por qué te gustan los videojuegos?**

Para divertirme. Entretenimiento.

Como vía de escape, me ayuda a relajarme, desconectar cuando estoy estresado por los estudios.

A mi me pone más tenso todavía, depende del juego.

Cuando tengo problemas con mi padre, me encierro en mi cuarto y juego.

No es lo mismo jugar a videojuegos que el cine, en los videojuegos puedes interactuar, en el cine eres más pasivo, los videojuegos te obligan a pensar y estar alerta

**¿Te ayudan en algo?**

Te ayudan a concentrarte, mejorar inteligencia con juegos de lógica, capacidad de reacción, coordinación. Si juego con mis amigos y gano, me sube la autoestima.

Las destrezas desarrolladas en videojuegos son transportables a otras cosas, por ejemplo, he aprendido a utilizar una brújula por un videojuego.

Divirtiéndose, uno aprende más y piensa más, y además te gusta pensar. Me encanta leer y me hace pensar, no me gustan las matemáticas y no me gusta pensar acerca de ello, no me gusta lo que estoy haciendo, no es por placer, es por obligación.

Cada persona entiende estos recursos de formas distintas según sus sentimientos y su personalidad, a lo mejor pretendes que un juego sea de una forma porque a ti te gustaría que fuera de esa forma.

Consideran a los videojuegos una herramienta preferente a la hora de aprender porque aprendes divirtiéndote, es como soñar, estás aprendiendo sin darte cuenta y sin resultarte un esfuerzo.

Jugando en algunos videojuegos he aprendido sobre inglés o francés, ya que me tengo que reaccionar con personas extranjeras. El cine también ayuda a aprender idiomas.

## **Tipos de videojuegos**

Juegos competitivos, estrategia porque tienes que pensar y me siento “útil”. Juegos de aventuras, mundos abiertos donde puedes escoger, aunque también los de destinos cerrados.

Gustos cinematográficos: utopías futuristas, asesinatos. Mediante Netflix, internet.

Gustos lectura: a algunos les gustan (libros clásicos), leen, hacen poesía y otros lo odian.

## **Modo online o individualmente**

Preferimos jugar online, conocemos gente, sitios, sus costumbres, es un elemento socializador importante. Se pueden llegar a crear vínculos con otras personas a través de los videojuegos.

He empezado a jugar a muchos juegos por mi familia o amigos. El hecho de jugar con mis tíos ha influido positivamente en nuestra relación, con mis hermanos hay un momento de paz y relación de algo en común con ellos.

## **Supervisión**

No tenemos supervisión, pero sabemos poner límites. Cuando éramos pequeños jugábamos más, estábamos más enganchados.

Cada juego está destinado para una edad, pero eso no se cumple, los padres no les dan importancia a la regulación, deberían tener más control sobre lo que juegan sus hijos, conocer mejor a sus hijos y poder decidir a que pueden jugar.

## **¿Crees que los juegos violentos fomentan la agresividad?**

Según la edad, los niños de corta edad pueden adoptar actitudes violentas imitando a los personajes de videojuegos, o cuando pierden en juegos de naturaleza competitiva.

Después de jugar a juegos violentos me he quedado “jodida”.

No juego a videojuegos violentos, pero si consumo cine violento, mi serie favorita es *American Horror Story* y es muy sangrienta, aunque después en la realidad no pueda ver sangre, en la serie sabes que es mentira.

Los niños pequeños no son capaces de discernir la realidad de los videojuegos, cuando vas creciendo vas dándote cuenta de lo que es fantasía y realidad.

Creo que la gente no siente o experimenta lo mismo matando en un videojuego que en la vida real, lo viven de forma distinta aunque sea el mismo concepto.

### **¿Han utilizado los videojuegos para desahogarse?**

Sí, muchas veces, de sentimientos violentos, frustraciones, estrés.

No creo que hacerlo sea algo malo, creo que la agresividad es un sentimiento que está en nosotros como puede ser la alegría, la tristeza... que tengas la oportunidad de definirla hasta un punto, controlarla y saber hacia dónde apuntar, no creo que sea algo malo. Hay juegos canarios que consistían en lanzarse piedras.

No creo que haya que utilizar videojuegos para desahogar agresividad, lo puedes hacer por ti mismo y además éstos pueden estimularla y agravarla. Hay otro tipo de actividades como el deporte que ayudan a canalizar esa violencia. (Aquí se hace mención a los deportes de contacto-agresivos y se llega a la conclusión de que la normativa y disciplina regula y establece unos límites tanto en deporte como en videojuegos).