



Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este

Relationship between videogame dependency and social skills in students of a state educational institution in Lima East

Sislay Marcia Alave Mamani¹, Sara Nelbith Pampa Yupanqui²

RESUMEN

La presente investigación tiene por **objetivo** determinar la relación significativa entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales, la muestra estuvo conformada por 375 adolescentes de ambos sexos de una institución educativa estatal de Lima Este. Como **instrumentos** se utilizó el Test de dependencia a videojuegos de Marcos y Cholíz 2012 y la Escala de Habilidades Sociales (EHS) de Goldstein -1978, adaptada en el Perú por Ambrosio Tomás en 1995. Los **resultados** revelan que existe correlación débil, negativa y significativa entre la dependencia general a videojuegos y las habilidades sociales ($\rho = -.132$ $p < 0.05$), así también se encontró una relación significativa en las dimensiones de habilidades sociales “habilidades alternativas a la agresión” ($\rho = -.209$; $p < 0.05$) y “habilidades relacionadas con el estrés” ($\rho = -.108$; $p < 0.05$). Por lo tanto, se **concluye** que mientras se presenten niveles bajos de dependencia a videojuegos, existirán más recursos para relacionarse adecuadamente o viceversa.

Palabras clave: Dependencia a videojuegos, habilidades sociales, adicción, adolescentes.

ABSTRACT

This investigation aimed to **measure** the significant relation between the addiction to videogames and social skills. The sample is composed of 375 teenagers of both sexes on a private school in East Lima, Peru. The **instrument** used is the Videogame Addiction Test of Marcos and Choliz - 2012 and the Scale of Social Skills (SSS) of Goldstein - 1978, adapted in Peru by Tomas (1995). The **results** reveal a weak correlation, negative and significant between the videogames addiction and social skills ($\rho = -.132$ $p < 0.05$). Furthermore it was found a significant relation in the social dimensions: “skills alternative to the aggression” ($\rho = -.209$; $p < 0.05$) and “skills related to stress” ($\rho = -.108$; $p < 0.05$). Therefore, the **conclusion** was that, while there’s low levels os videogames addiction, there will be more resources to have proper relations, or contrariwise.

Keywords: Dependence on videogames, social skills, addiction, adolescents.

¹Psicóloga, Centro Psicopedagógica para el niño adolescente y adulto, Surquillo, Lima, Perú.

²Psicóloga, Centro de terapia del niño y adolescente, Huaycán, Lima, Perú.

INTRODUCCIÓN

La práctica de videojuegos cada vez es más frecuente, cada año se incrementa el porcentaje de consumo de videojuegos, lo cual es común en la adolescencia. De acuerdo con datos internacionales, se registra que, a nivel mundial, hay un consumo de tres mil millones de horas por día. Además, en Estados Unidos alrededor de 200 millones de usuarios juega o utiliza videojuegos aproximadamente 13 horas en una semana (Newzoo, 2015). Asimismo, en España, los videojuegos han llegado a ser el segundo contenido digital más destacado (Fundación Orange, 2014) los cuales representa un negocio millonario en la actualidad, puesto que cada año se adquiere gran cantidad de dinero (Asociación Española de Videojuegos [AEVI], 2015).

Con respecto al uso de los videojuegos, en Valencia, Chóliz y Marco (2011) encontraron que el 5.7% de 562 adolescentes evaluados presentaron criterios de dependencia a videojuegos, el 10% presentó abuso y el 84.2% presentó uso no patológico. De manera similar, en Madrid, el 29.7% de 1710 escolares evaluados presentaron adicción a videojuegos (Labrador & Villadangos, 2010).

En el ámbito nacional, 2 de 10 adolescentes entre 11 y 18 años, presentaron dependencia a los videojuegos y 7 de 10 adolescentes abusan de ellos (Vallejos & Capa, 2010). Por su parte el Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado - Hideyo Noguchi (2014) reveló que en entre el año 2012 y 2013 acudieron a consulta 297 pacientes nuevos con problemas de adicción a internet y ludopatía. Cabe señalar que el mayor porcentaje que padece de adicción, a los videojuegos, lo constituyen los adolescentes y adultos jóvenes.

De acuerdo a cifras del Ministerio de Salud (MINSa), durante el 2013, se incrementó el 25% las atenciones de menores adictos a los videojuegos en hospitales públicos en relación al año 2012 (citado por La República, 2014). Arnau, Falla, y Jiménez (2011) agregan que casi la mitad (41%) de 164 adolescentes, pertenecientes a las regiones costa y selva del Perú, presentaban problemas de adicción, puesto que jugaban entre 4 y 8 horas al día.

Con respecto a este fenómeno, Echeburua y De Corral (2010) mencionaron que el videojuego es una afición patológica que origina dependencia

en el individuo, ocasionando la restricción de sus actividades e intereses. Además, Chóliz y Marco (2011) definen a la dependencia como el uso excesivo o compulsivo de los videojuegos al grado de interferir con la vida personal y las actividades diarias del sujeto. Por consiguiente, la Clínica Universidad de Navarra (2015) señaló que el inicio en el empleo de videojuegos ocurre de manera eventual y, por consiguiente, la incidencia aumenta hasta alcanzar una práctica diaria. Además, el uso incontrolable desarrolla una desorganización grave en la vida del adolescente.

Al respecto, Tejeiro, Pelegrina, y Gómez, (2009) indican que el potencial de los videojuegos convierte al usuario en un ser aislado, puesto que la actividad de juego suele ser solitaria, provocando que el individuo reduzca sus interacciones amicales, convirtiéndose menos interactuante y poniendo en riesgo sus habilidades sociales. En relación con ello, Caballo (2007) afirma que estas son un conjunto de conductas referidas por el individuo, en un contexto interpersonal, manifestando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones y derechos de un modo adecuado a la situación, respetando la de los demás.

Por consiguiente, Anderson et al., (2008) realizaron un estudio en el que se obtuvo como resultado que un grupo de personas expuestas a videojuegos, de contenido violento, presentaron indicadores de agresividad, siendo esta una manifestación inadecuada de la interacción social.

Para Monjas (2000) las habilidades sociales se refieren a la capacidad de percibir, entender, descifrar y responder a los estímulos sociales en general; siendo estos adquiridos y aprendidos por su medio, especialmente por aquellos que provienen de los sistemas más significativos. Así también son requeridas para elaborar competentemente una tarea de origen personal.

Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1989) añaden que las habilidades sociales son un conjunto de capacidades y destrezas (variadas y específicas) para el contacto interpersonal y la solución de problemas de índole interpersonal o socioemocional. Estas se aplican en actividades desde básicas hasta avanzadas e instrumentales.

Para muchos adolescentes los videojuegos se vuelven una prioridad, a la que le dedican

más de las horas recomendadas. Por su parte Griffiths y Meredith (2009) consideran que jugar compulsivamente está condicionado a efectos negativos, como dejar de realizar actividades de la vida cotidiana, no atender a las relaciones sociales prioritarias, prefiriendo realizar sus actividades de manera solitaria y perdiendo la atención a su entorno social (Betancourt, González, & Martínez, 2013).

Realizar el estudio en adolescentes es relevante debido a que en esta etapa surgen muchos cambios de búsqueda de identidad y la construcción de la propia personalidad (Weissmann, 2011), teniendo en cuenta lo anterior, los adolescentes se ven en una dinámica de configurar su autodeterminación, la búsqueda de identidad, de autonomía e individualización y por ello recurren a medios en los que encuentren refugio (Sierra, Reyes, & Córdoba, 2010). Además, en el transcurso de la construcción de la identidad como lo afirma Parolari, (2005) el adolescente imita personajes, lenguajes, formas de comportamiento, lo cual hace que pertenezca a un determinado grupo, ya que para ellos es importante la necesidad de pertenecer a algo y ser reconocido por sus grupos pares.

En relación a lo mencionado, se recalca que el uso de los videojuegos influirá en el desarrollo y práctica de las habilidades sociales, generando en algunos casos el aislamiento social (Martínez, Betancourt & González).

Por lo expuesto, la presente investigación pretende determinar la relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales de estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este.

MÉTODO

El diseño de investigación fue no experimental debido a que no se manipularon las variables, y de corte transversal, porque los datos fueron tomados en un momento dado. El alcance fue de tipo correlacional porque cuantifica la relación entre variables y está dirigido a responder a las causas de los eventos físicos o sociales (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2010).

Participantes

El muestreo fue de tipo no probabilístico intencional; el estudio se realizó en una

institución educativa de Lima Este. La muestra estuvo conformada por 375 adolescentes de ambos géneros. Las edades oscilaron entre 12 y 18 años

Instrumentos

El test de dependencia a videojuegos (TDV), fue elaborado por Marcos y Cholíz (2011). En el año 2017 fue adaptado al Perú por Sala Edwin y Merino César, El TDV es un instrumento diagnóstico de la dependencia a los videojuegos, consta de 25 ítems, asimismo, en la adaptación que realizaron no requería de realizar modificaciones en el texto original y presenta una consistencia interna elevada. Para la validez se trabajó con la validez de constructo mediante el análisis factorial exploratorio y análisis factorial confirmatorio, donde se confirmó la presencia de cuatro dimensiones.

Los primeros 14 ítems se responden mediante una escala tipo Likert que oscila entre 0 y 4, referida a la frecuencia (0, nunca; 1, rara vez; 2 a veces; 3 con frecuencia y 4, casi siempre), y en los 11 ítems restantes se pregunta por el grado de acuerdo o desacuerdo, a través de una escala tipo Likert que oscila entre 0 y 4 (0, totalmente de acuerdo; 1, un poco en desacuerdo; 2, neutral; 3, un poco de acuerdo; 4, totalmente en desacuerdo), sobre un conjunto de afirmaciones relacionadas con los videojuegos. El cuestionario está compuesto por cuatro dimensiones: abstinencia (malestar que se presenta cuando el sujeto no puede jugar con videojuegos y uso de los mismos para aliviar sus problemas psicológicos) abuso y tolerancia (jugar progresivamente más que al principio y de forma excesiva), problemas asociados por los videojuegos (consecuencias negativas del uso excesivo de los videojuegos) y dificultad de control (dificultades para dejar de jugar, a pesar de que no sea funcional ni adecuado hacerlo en ese momento o situación). Muestra aceptables propiedades, el índice de alfa de Crombach del conjunto de ítems es de 0.94 por lo que se le considera un instrumento con características psicométricas satisfactorias.

La Lista de Chequeo de Habilidades Sociales fue construida por el Dr. Goldstein-1978 en New York y fue adaptada en el Perú por Ambrosio Tomás en 1995. El objetivo del cuestionario es determinar las deficiencias y competencias que tiene una persona en sus habilidades sociales, además de identificar el uso de la variedad de estas,

personales e interpersonales, asimismo, está compuesta por un total de 50 ítems, agrupados en seis áreas: primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para hacer frente al estrés y habilidades de planificación, los cuales se presentan en una escala graduada del 1 al 5. En cuanto a validez y confiabilidad, Tomás, A. (1995), al realizar el análisis de ítems de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales, halló correlaciones significativas ($p < .05$, $.01$ y $.001$), por lo que el instrumento quedó intacto, es decir, con todos sus ítems completos ya que no hubo necesidad de eliminar alguno. La prueba test-retest obtuvo una $r = 0.6137$ y una $t = 3.011$, la cual es muy significativa al $p < .01$. Finalmente, el Coeficiente Alpha de Crombach, de consistencia interna, obtuvo un Alpha Total $r_{tt} = 0.9244$. Todos estos valores demostraron la precisión y estabilidad de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldst.

RESULTADOS

Niveles de dependencia a videojuegos

En la tabla 1 se observa que el 40.5% de escolares (casi la mitad de la población encuestada) presenta un nivel moderado de habilidades sociales, situación que indica que están en proceso de formar capacidades y destrezas para el contacto interpersonal y para la solución de problemas de índole socioemocional; mientras que el 39.7% evidencia niveles altos en esta variable, es decir, posee adecuadas habilidades sociales; el 19.8%, en cambio, presenta niveles bajos en el desarrollo

de este tipo de habilidades, lo que significa que poseen dificultades para establecer y mantener relaciones interpersonales, que carecen de herramientas para solucionar conflictos interpersonales o para afrontar el estrés o la planificación de actividades.

En cuanto a las dimensiones, se observa que el 45.5% de la población de estudio presenta niveles altos en las “primeras habilidades sociales”, es decir, que saben cómo iniciar una conversación y mantener sus relaciones interpersonales. Asimismo, el 55% posee niveles moderados en las “habilidades sociales avanzadas” lo que indica que están en proceso de relacionarse satisfactoriamente en entornos sociales. En cuanto a la dimensión “habilidades sociales relacionadas con los sentimientos”, el 45.0% posee niveles moderados, en otras palabras, casi la mitad de la población está en proceso de reflejar, expresar y reconocer sentimientos. En la dimensión “habilidades sociales alternativas a la agresión” el 46.1% presenta niveles altos, lo que significa que son capaces de manejar sus emociones evitando conflictos y mostrándose asertivos; mientras que el 15.9% presenta un nivel bajo en esta dimensión, es decir, no tiene autocontrol ni empatía al momento de enfrentarse a situaciones de enfado. Respecto de “habilidades sociales para afrontar el estrés”, el 42.7% presenta niveles moderados, lo que significa que están en proceso de ser tolerantes a la frustración. Finalmente, el 41.0% posee niveles moderados en las “habilidades sociales de planificación”, es decir, planifican objetivos organizados, tratando de culminar sus trabajos.

Tabla 1

Nivel de Dependencia a videojuegos y sus dimensiones.

	n	Bajo		Moderado		Alto	
		n	%	n	%	n	%
Dependencia a videojuegos	163	45.5	107	29.9	88	24.6	
Abstinencia	170	47.5	108	30.2	80	22.3	
Abuso y tolerancia	189	52.8	80	22.3	89	24.9	
Problemas asociados a los videojuegos	170	47.5	102	28.5	89	24.9	
Dificultad en el control	167	46.6	107	29.9	84	23.5	

Niveles de habilidades sociales

En la tabla 2 se observa que el 40.5% de escolares (casi la mitad de la población encuestada) presenta un nivel moderado de habilidades sociales, situación que indica que están en proceso de formar capacidades y destrezas para el contacto interpersonal y para la solución de problemas de índole socioemocional; mientras que el 39.7% evidencia niveles altos en esta variable, es decir, posee adecuadas habilidades sociales; el 19.8%, en cambio, presenta niveles bajos en el desarrollo de este tipo de habilidades, lo que significa que poseen dificultades para establecer y mantener relaciones interpersonales, que carecen de herramientas para solucionar conflictos interpersonales o para afrontar el estrés o la planificación de actividades.

En cuanto a las dimensiones, se observa que el 45.5% de la población de estudio presenta niveles altos en las “primeras habilidades sociales”, es decir, que saben cómo iniciar una conversación y mantener sus relaciones interpersonales.

Asimismo, el 55% posee niveles moderados en las “habilidades sociales avanzadas”, lo que indica que están en proceso de relacionarse satisfactoriamente en entornos sociales. En cuanto a la dimensión “habilidades sociales relacionadas con los sentimientos”, el 45.0% posee niveles moderados, en otras palabras, casi la mitad de la población está en proceso de reflejar, expresar y reconocer sentimientos. En la dimensión “habilidades sociales alternativas a la agresión” el 46.1% presenta niveles altos, lo que significa que son capaces de manejar sus emociones evitando conflictos y mostrándose asertivos; mientras que el 15.9% presenta un nivel bajo en esta dimensión, es decir, no tiene autocontrol ni empatía al momento de enfrentarse a situaciones de enfado. Respecto de “habilidades sociales para afrontar el estrés”, el 42.7% presenta niveles moderados, lo que significa que están en proceso de ser tolerantes a la frustración. Finalmente, el 41.0% posee niveles moderados en las “habilidades sociales de planificación”, es decir, planifican objetivos organizados, tratando de culminar sus trabajos.

Tabla 2

Nivel de habilidades sociales en escolares.

	N	Bajo		Moderado		Alto	
		%	n	%	n	%	
Habilidades sociales	71	19.8	145	40.5	142	39.7	
Primeras habilidades sociales	47	13.1	148	41.3	163	45.5	
Habilidades sociales avanzadas	34	9.5	197	55.0	127	35.5	
Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	72	20.1	161	45.0	125	34.9	
Habilidades sociales alternativas a la agresión	57	15.9	136	38.0	165	46.1	
Habilidades sociales para afrontar el estrés	75	20.9	153	42.7	130	36.3	
Habilidades sociales de planificación	116	32.4	150	41.9	92	25.7	

Prueba de normalidad

En la tabla 3 se puede apreciar si las variables presentan distribución normal. Con el fin de realizar los análisis de comparación y contrastación que se han planteado, se procedió primero a realizar la prueba de bondad de ajuste para determinar si las variables presentan distribución normal. Por lo tanto, dicha tabla

presenta los resultados obtenidos a través de la prueba de bondad de ajuste de Kolmogorov-Smirnov (K-S). Se observa que, en la variable habilidades sociales, dos dimensiones no presentan distribución normal debido a que la significancia asintótica es menor a 0.05; lo mismo ocurre con la variable dependencia a videojuegos, por lo tanto, se utilizó la estadística no paramétrica para el análisis estadístico.

Tabla 3

Prueba de bondad de ajuste a la curva normal para las variables de estudio.

Instrumento	Variable	Media	D.E.	K-S	p
Habilidades sociales	Habilidades sociales global	172.05	28.52	.033	.200
	Primeras habilidades sociales	27,03	5.45	.055	.011
	Habilidades sociales avanzadas	20.73	3.94	0.76	.000
	Habilidades sociales alternativas a la agresión	32.47	6.49	.065	.001
	Habilidades sociales para afrontar el estrés	39.77	8.15	0.42	.200
Dependencia de videojuego		26.30	23.31	.130	.000

Correlación de variables

En la tabla 4 se observa que el coeficiente de correlación Spearman indica que existe una relación negativa y significativa entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales global ($r=-,132$, $p<0.01$); es decir, a mayor nivel de dependencia a videojuegos menor nivel de habilidades sociales ya sea para iniciar o mantener amistades, solucionar problemas interpersonales, entre otros. En cuanto a la correlación entre las dimensiones de habilidades sociales y la dependencia a videojuegos, se evidenció que existe una correlación débil, inversa y significativa con la dimensión habilidades sociales alternativas a la agresión ($r=-,209$, $p<0.05$), es decir, cuando los niveles de dependencia a videojuegos son

bajos, existe más recursos para solucionar o afrontar situaciones estresantes o conflictos interpersonales y viceversa. La misma correlación existe entre la dimensión habilidades sociales para afrontar el estrés ($r=-,108$, $p<0.05$) y la dependencia a videojuegos; esto es, mientras más altos son los niveles de desarrollo de estas habilidades (posesión de mecanismos de afrontamiento apropiados ante situaciones de crisis, entre otras) los niveles de dependencia a videojuegos son menores y viceversa. Por otro lado, no se encontró relación significativa entre dependencia a videojuegos y las dimensiones primeras habilidades sociales ($r=-,052$, $p>0.05$) y habilidades sociales avanzadas ($r=-,069$, $p>0.05$), es decir, estas variables se desarrollan de manera desvinculada en la población de estudio.

Tabla 4

Coefficiente de correlación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales.

Habilidades sociales	Dependencia a videojuegos	
	rho	p
Habilidades sociales global	-,132	,013
Primeras habilidades sociales	-,052	,329
Habilidades sociales avanzadas	-,069	,192
Habilidades sociales alternativas a la agresión	-,209	,000
Habilidades sociales para afrontar el estrés	-,108	,042

DISCUSIÓN

En estos últimos años se ha incrementado el uso de videojuegos por parte de los adolescentes y jóvenes. Además, cabe resaltar que hay una diferencia en el patrón de uso entre varones y mujeres: los de género masculino son la población que más incidencia presenta (Alonqueo & Rehbein, 2008), debido a que

los videojuegos son creados con contenido, estética y personajes para un público masculino (Rodríguez et al., 2002). Muchos de estos videojuegos presentan contenidos cada vez más violentos que generan vulnerabilidad en estos adolescentes, motivándolos a adoptar conductas agresivas como respuesta o solución ante problemas (Etxeberria, 2011). Chóliz y Marco (2011) definen la dependencia

de videojuegos como un proceso en el que se establece una relación patológica entre la conducta y la actividad de los juegos en red, actividad que se convierte en una práctica desmedida y excesiva, con efectos negativos en el adolescente. Tejeiro, Pelegrina y Gómez (2009) mencionaron que los videojuegos son actividades solitarias que ocasionan el deterioro o el estancamiento de las habilidades sociales de los adolescentes, pues, dado que reducen el número y la calidad de las interacciones, los adolescentes son menos sociables o sociables inadecuadamente.

Por otra parte, las habilidades sociales son un conjunto de capacidades y destrezas variadas o específicas para el contacto y solución de problemas interpersonales o socioemocionales, las cuales se aplican tanto en actividades básicas como en avanzadas o instrumentales (Goldstein et al., 1989).

Con respecto a la hipótesis general, los resultados evidencian que existe una correlación débil, negativa y significativa entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en general ($\rho = -.132$ $p < 0.05$). Esto indica que, mientras se presentan niveles bajos de dependencia de videojuegos, existen más recursos para relacionarse adecuadamente, solucionando o afrontando situaciones estresantes o conflictos interpersonales y viceversa (a niveles altos de dependencia a videojuegos, existen niveles bajos o inadecuados de habilidades sociales). Resultados similares fueron encontrados por un estudio realizado a 210 alumnos de una institución educativa de Arequipa por Apaza y Bedregal (2014), pues los autores concluyeron que existe relación significativa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales, esto es, la práctica de videojuegos afecta al desarrollo de las interacciones sociales. En este sentido, Ramos (2014) recalca que cuando los adolescentes dedican un tiempo desmedido al uso de videojuegos, perjudican y alteran el proceso de las dinámicas de socialización, ya que, el uso de videojuegos influye en el desarrollo y la práctica de habilidades sociales (Lillo, Morales).

Romero, 2013). La actividad de juego es imperiosa e insociable, el individuo se aleja de sus contactos interpersonales debido a que se reducen sus interacciones, lo que produce que se haga menos social y pone en riesgo sus habilidades de relación (Tejeiro, Pelegrina, & Gómez, 2009).

En el análisis más detallado, en relación a los objetivos específicos, se evidenció que existe una relación negativa, significativa entre dependencia a videojuegos y las dimensiones “habilidades sociales alternativas a la agresión” ($\rho = -.209$; $p < 0.05$); y las “habilidades sociales para afrontar el estrés” ($\rho = -.108$; $p < 0.05$). La primera dimensión hace referencia a saber manejar emociones, evitar conflictos y mostrarse asertivos. Su relación con la dependencia a videojuegos explica que cuando existe niveles elevados de dependencia de estos juegos, los adolescentes presentan niveles bajos o inadecuados de empatía, de manejos emocionales y autocontrol, lo cual los convierte en agresivos y prepotentes al momento de solucionar los conflictos interpersonales (Goldstein et al., 1989). Al respecto, Etxeberria (2011) encontró que la exposición a videojuegos violentos guarda relación directa con las conductas agresivas y, al mismo tiempo, disminuye los comportamientos prosociales y de empatía.

Respecto a la segunda dimensión, que consiste en ser tolerante ante la frustración, desarrollando mecanismos de afronte en situaciones de crisis; entre otras características. Los resultados evidenciaron que cuando existen niveles altos de dependencia de videojuegos existen niveles bajos o inadecuados de afrontamiento ante el estrés, es decir, los adolescentes que dedican gran cantidad de horas a estos juegos, se ven en dificultades para manejar situaciones embarazosas, mostrando su enojo y estrés sin control, evidenciando poco o nada de tolerancia ante el estrés, entre otros. (Goldstein et al., 1989). Al respecto, Anderson, Gentile y Buckley (2007) afirmaron que el uso de este tipo de juegos contiene un potencial elevado como inductor de conductas violentas y agresivas. De la misma forma, Perez y Prado (2014) señalaron que la práctica de videojuegos que presenten contenido violento conduce a reacciones violentas como gritar, golpear las máquinas y utilizar un lenguaje vulgar. Asimismo, en una investigación realizada en Arequipa se encontró que el uso de videojuegos tenía relación con la agresividad, puesto que los videojuegos más utilizados eran de contenido violento. Los tipos de agresividad que se encontró fueron verbal y física, también se encontró hostilidad (Puma & Vilca, 2014).

Sin embargo, no se encontró relación significativa entre dependencia de videojuegos

y la dimensión “primeras habilidades sociales” ($\rho = -0.52$; $p > 0.05$), que consiste en saber iniciar una conversación y mantener relaciones interpersonales, como conversar, formular peticiones y preguntas, hacer cumplidos, entre otras; esta dimensión no está influenciada por la dependencia de videojuegos. La dimensión “habilidades sociales avanzadas” ($\rho = -0.69$; $p > 0.05$) tampoco se relaciona con la dependencia a videojuegos. Esta dimensión comprende las habilidades que permiten relacionarse satisfactoriamente en entornos sociales, habilidades tales como participar, pedir ayuda y ayudar, disculparse, convencer y persuadir a los demás, acciones que son competencias necesarias para un adecuado desenvolvimiento en un nivel escolar, superior y laboral. Estos resultados pueden explicarse por el innatismo del área social del ser humano, aspecto que determina el cómo comunicarse, hacer saber sus necesidades y el brindar apoyo social (Martínez, 2009). Otra explicación puede constituir el hecho de que es precisamente en la adolescencia, etapa en la que se busca prioritariamente resolver el conflicto de la identidad, cuando las personas tienden a interactuar con sus pares, especialmente con aquellos con los que se sienten identificados (Papalia et al., 2009). Finalmente, también se puede argumentar como explicación el hecho de que el ser humano necesita ocupar un puesto en la sociedad, ser reconocido y respetado por los demás, en consecuencia, lleva a cabo relaciones interpersonales satisfactorias o no para obtener una jerarquía social. Por otra parte, cuando un hombre nace, su lugar de vivencia social se encuentra preparado, hay normas, hábitos y organización; este desarrolla habilidades para poder comunicarse satisfactoriamente con su medio, como pedir ayuda mediante el llanto y evidenciando expresiones emocionales con sus padres y familiares, lo que produce que pueda interactuar con ellos y estos den respuestas a sus demandas. Todo ello afirma que el aspecto social es una competencia básica y avanzada en la vida del ser humano (Armida & Candoval, 2012).

En suma, el hecho de que los encuestados dependan o no de los videojuegos no guarda ningún vínculo o relación con el desarrollo que estos presenten de sus primeras habilidades sociales y habilidades sociales avanzadas.

Declaración de financiamiento y de conflictos de interés:

El estudio fue financiado por los autores, quienes declaran no tener conflictos de interés.

Correspondencia

Sislay Marcia Alave Mamani.

Dirección: Ientro Psicopedagógica para el niño adolescente y adulto, Surquillo, Lima, Perú.
Correo electrónico: sislayalave@upeu.edu.pe

REFERENCIAS

- Alonqueo, P., & Rehbein, L. (2008). Usuarios habituales De videojuegos: una aproximación inicial. *Revista Última Década*, 29, 11–27. <https://doi.org/10.4067/S0718-22362008000200002>
- Anderson, C., Gentile, D., & Buckley, K. (2007). *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy*. New York: Oxford University. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195309836.001.0001>
- Anderson, C., Sakamoto, A., Gentile, D., Ithori, N., Shibuya, A., Yukawa, S., ... Kobayashi, K. (2008). Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and the United States. *Pediatrics*, 122(5), e1067–e1072. <https://doi.org/10.1542/peds.2008-1425>
- Apaza, J., & Bedregal, J. (2014). *Uso de videojuegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau-Cayma*. Universidad Nacional de San Agustín. Retrieved from <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/2262>
- Armida, S., & Candoval, M. (2012). *Psicología del desarrollo humano I. Dgep* (4th ed.). México. Retrieved from http://dgep.uas.edu.mx/librosdigitales/5to_SEMESTRE/50_Psicologia_del_Desarrollo_Humano_I.pdf
- Arnau, J., Falla, G., & Jiménez, A. (2011). Los juegos en línea en adolescentes y jóvenes un estudio cuanti-cualitativo descriptivo y analítico. *CEDRO*, 2–35.
- Asociación Española de Videojuegos - AEVI. (2015). Estudio de hábitos y usos de los videojuegos. Retrieved December 21, 2017, from <http://www.aevi.org.es/adese-presenta-el-estudio-de-habitos-y-usos-de-los-videojuegos/>

- Caballo, V. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento de habilidades sociales*. (S. X. de E. Editores, Ed.) (7ma ed.). España. Retrieved from <http://cideps.com/wp-content/uploads/2015/04/Caballo-V.-Manual-de-evaluación-y-entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-ebook.pdf>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. TT - Pattern of use and dependence on video games in infancy and adolescence. *Anales de Psicología*, 27(2), 418–426. Retrieved from https://www.lib.uwo.ca/cgi-bin/ezpauthn.cgi?url=http://search.proquest.com/docview/1001922123?accountid=151115%5Cnhttp://vr2pk9sx9w.search.serialssolutions.com/?ctx_ver=Z39.88-2004&ctx_enc=info:ofi/enc:UTF-8&rft_id=info:sid/ProQ:psycinfo&rft_val_fmt=info:
- Echeburua, E., & De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91–96. Retrieved from http://www.adicciones.es/files/91-96_editorial_echeburua.pdf
- Etxeberria, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social Revista Interuniversitaria*, (18), 31. https://doi.org/10.7179/PSRI_2011.18.03
- Fundacion Orange. (2014). *Informe anual sobre el desarrollo de la sociedad de la información en España*. Fundación Orange. España. Retrieved from https://www.proyectosfundacionorange.es/docs/eE2014/Informe_eE2014.pdf
- Goldstein, A., Sprafkin, R., Gershaw, J., & Klein, P. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. (M. Roca, Ed.) (2da ed.). Barcelona.
- Griffiths, M., & Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 247–253. <https://doi.org/10.1007/s10879-009-9118-4>
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*, (5th ed.). Mexico. <https://doi.org/10.1007/978-92-75-32913-9>
- Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado - Hideyo Noguchi. (2014).
- Expertos en salud mental exhortan a los padres mayor vigilancia a sus hijos en el acceso a los videojuegos porque pueden generar adicción. Retrieved January 24, 2018, from <http://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2014/001.html>
- Labrador, F., & Villadangos, S. (2010). Menores y nuevas tecnologías: Conductas indicadoras de posible problema de adicción. *Psicothema*, 22(2), 180–188. Retrieved from <http://www.psicothema.com/pdf/3713.pdf>
- Llavero, I. (2015). *Videojuegos y los niños*. Universidad Politécnica de Valencia. Retrieved from <https://www.cun.es/cheques-salud/infancia/videojuegos-ninos>
- Martínez, M. (2009). Dimensiones básicas de un desarrollo humano integral. *Revista de La Universidad Bolivariana*, 8(23), 119–138. <https://doi.org/10.4067/S0718-65682009000200006>
- Martínez, P., Betancourt, D., & González, A. (2013). Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(2), 167–180.
- Monjas, M. (2000). *La timidez en la infancia y en la adolescencia*. Madrid: Pirámide. Retrieved from <https://www.casadellibro.com/libro-la-timidez-en-la-infancia-y-en-la-adolescencia/9788436814392/694566>
- Newzoo. (2015). Retrieved December 21, 2017, from <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-will-grow-9-4-to-91-5bn-in-2015/>
- Papalia, D., Wendkos, S., & Duskin, R. (2009). *Psicología del desarrollo*, 697. Retrieved from <http://salud.mendoza.gov.ar/wp-content/uploads/sites/16/2017/03/Psicologia-del-Desarrollo-PAPALIA-2009.pdf>
- Pérez, K., & Prado, A. (2014). *Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del Colegio Santa María, Sector Jerusalén, distrito La Esperanza, Trujillo, 2014*. Universidad Privada Antenor Orrego. Universidad Privada Antenor
- Orrego. Retrieved from http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/1673/1/RE_ENFER_CONDUCTA-AGRESIVA-ESCOLARES_TESIS.pdf
- Puma, I., & Vilca, T. (2014). *Uso de videojuegos violentos relacionado al nivel de agresividad en adolescentes de la I. E. Gran Unidad Escolar Mariano Melgar*. Universidad Nacional de San Agustín.
- Ramos, F. (2014). *Influencia de los videojuegos on-line en la sociabilidad del adolescente*. Universidad de la República Uruguay.
- República, L. (2014). Adicción a los videojuegos es una enfermedad que la familia debe ayudar a superar. Retrieved January 24, 2018, from <http://>

- larepublica.pe/sociedad/764262-adiccion-a-los-videojuegos-es-una-enfermedad-que-la-familia-debe-ayudar-a-superar
- Tejeiro, R., Pelegrina, M., & Gómez, J. (2009a). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 1(7), 235–250.
- Tejeiro, R., Pelegrina, M., & Gómez, J. L. (2009b). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 7, 235–250.
- Vallejos, M., & Capa, W. (2010). Videojuegos: adicciones y factores predictores. *Avances Psicológicos*, 18(1), 103–110. Retrieved from https://scholar.google.es/citations?view_op=view_citation&continue=/scholar%3Fhl%3Des%26as_sdt%3D0,5%26scilib%3D1%26scioq%3Dadiccion%2Ba%2Bvideojuegos%2Badolescentes&citilm=1&citation_for_view=hQbqbM0AAAAAJ:_FxGoFyzp5QC&hl=es&oi=p
- Weissmann, P. (2011). Adolescencia. *Revista Iberoamericana de Educación*, (1681–5653), 1–8. Retrieved from <http://rieoei.org/deloslectores/898Weissmann.PDF>

Recibido: 04/02/18
Aceptado: 18/04/18