

## Percepción de la influencia del ordenador, de Internet y de los videojuegos por los adolescentes

.....

*Julio Machargo Salvador, Isabel Luján Henríquez, M<sup>a</sup> Elena León Sánchez,  
Pedro López Rodríguez, Miguel Ángel Martín Herrero*  
UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

### RESUMEN

Este estudio tuvo por objeto conocer la percepción que tienen los adolescentes de la influencia del ordenador, de Internet y de los videojuegos en diferentes aspectos de la vida personal, familiar, escolar y social.

Para ello, se aplicó un cuestionario a una muestra de 1056 adolescentes de ambos géneros, comprendidos entre los 13 y 20 años de edad, estudiantes de ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos, de diferentes centros de enseñanza públicos y privados, ubicados en distintas zonas rurales y urbanas de la isla de Gran Canaria.

Los datos recogidos, en su conjunto, indican que los sujetos de la muestra tienen una percepción y valoración positivas del ordenador e Internet y no ven en su uso las influencias negativas que frecuentemente se les atribuyen, como crear dependencia, fomentar el aislamiento social, deteriorar las relaciones familiares y ser un peligro para el desarrollo personal y moral. La percepción de los videojuegos es menos positiva; creen que pueden crear alguna dependencia y ser un obstáculo para los estudios y las relaciones sociales.

*Palabras clave:* adolescente, ordenador, Internet, videojuegos, influencia en valores, en conducta y en personalidad.

### ABSTRACT

This research was aimed at detecting the perception of adolescents of the influence that the computer, internet and video-games exert in their lives at the personal, family, school and social levels.

A questionnaire was thus applied to a sample group of 1056 teenagers of both sexes, between 13 and 20 years of age and students of compulsory Secondary education, High School education and Vocational Training, in various public and private schools in rural and urban areas of the island of Gran Canaria.

The data collected, as a whole, indicated that the sample have positive perceptions and evaluations of the computer and Internet and did not see that their use led to any of the normal negative consequences attributed to the same such as dependence, social isolation, deterioration of family relationships or any danger for their personal and moral development. In the case of video-games, the perception was less positive since it was believed that they could represent danger of addiction whilst being an obstacle to studying and social relationships.

*Keywords:* teenagers, computer, Internet, video-games, influencing values, behaviour and personality.

## 1. INTRODUCCIÓN

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) están presentes en todos los ámbitos de la realidad científica, cultural y social. Constituyen un elemento esencial del funcionamiento de nuestra vida cotidiana. Los niños y los adolescentes están fascinados por los ordenadores, Internet y los videojuegos. Han encontrado en ellos un medio extraordinario para la relación y la comunicación, para el aprendizaje y la satisfacción de la curiosidad y para el ocio y la diversión. Poco a poco las TIC se han convertido en un elemento importante de sus vidas.

Los padres y educadores se preocupan por la influencia que estas tecnologías pueden tener en el desarrollo personal y social de los niños y adolescentes, y son muchos los autores que empiezan a investigar cómo afectan al desarrollo cognitivo y a los aprendizajes escolares (Tejeiro y Pelegrina, 2003; Casas, Alsinet, Pérez, Figuer, González, y Pascual, 2000).

El uso de las TIC proporciona beneficios incuestionables a los adolescentes: pone a su alcance, como nunca antes, el conocimiento científico, permite manejar y disponer de todo tipo de información, abre nuevos cauces de relación y comunicación y facilita un material casi inagotable para la diversión y el entretenimiento. Los propios adultos no dejan de reconocer que las TIC pueden ser un potente instrumento para el aprendizaje y la formación intelectual de los adolescentes. Las TIC se perfilan, sin duda, como una de las bazas o pilares de la educación (Martín, Beltrán y Pérez, 2003; Crook, 1998).

Pero, también se han levantado muchas voces que llaman la atención sobre los efectos negativos que pueden derivarse del uso de las TIC, especialmente si éste es excesivo o carece de control por parte de los adultos. Se hace eco de esta preocupación Shaffer (2002) cuando dice que puede existir el peligro de que los niños y adolescentes se entusiasmen tanto con estas tecnologías que lleguen a aislarse y evadirse de sus problemas o a no desarrollar las habilidades sociales necesarias,

sufriendo, por ello, dificultades de adaptación o el rechazo de sus iguales. Además del aislamiento y del daño al desarrollo social, se han señalado otros peligros, como el acceso a través de Internet a toda una serie de informaciones inapropiadas y emplear en las TIC un tiempo que es muy necesario dedicar a otros aspectos de la educación y del desarrollo. Algunos autores consideran también objeto de atención la “brecha tecnológica” que se está creando entre los adolescentes y sus padres, que puede ser causa de un aumento del distanciamiento entre generaciones (Casas et ál., 2000).

Actualmente, todavía no es bien conocida la influencia de las TIC en los adolescentes. Es poco lo que se sabe con certeza sobre el impacto de las TIC en su desarrollo psicológico. No hay constancia empírica de si en realidad constituyen un peligro para los usuarios jóvenes.

Esta investigación pretende ser una aportación al esclarecimiento de este tema. En ella nos propusimos conocer cómo perciben y valoran los adolescentes la influencia de las TIC. Más concretamente, nuestro objetivo fue conocer qué opinión tienen de la influencia del uso del ordenador, de Internet y de los videojuegos en la conducta, en los valores y en el aprendizaje, entre otros aspectos.

## **2. MÉTODO**

### **2.1. Muestra**

La muestra estuvo constituida por un total de 1056 alumnos de ambos sexos, el 53.6% chicas y el 46.2 % chicos, con edades comprendidas entre 13 y 20 años, alumnos de Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Ciclos Formativos, repartidos en 19 centros de enseñanza, públicos y privados, de distintas zonas rurales y urbanas de la isla de Gran Canaria.

### **2.2. Instrumento**

Elaboramos un cuestionario de 15 ítems, con cinco opciones de respuesta cada uno, cuyo contenido hacía relación a la percepción y valoración de la influencia del ordenador, Internet y videojuegos en distintos ámbitos o esferas de la experiencia de los sujetos, como comunicación interpersonal y relaciones sociales, aprendizaje escolar, actitudes y solidaridad hacia otros grupos culturales e influencia en su conducta personal.

### **2.3. Procedimiento**

Los cuestionarios se aplicaron en los 19 centros de enseñanza seleccionados previamente, en el horario habitual de clase, con una duración aproximada de 30 minutos. Una vez aplicados, se procedió al tratamiento estadístico de los datos, utilizando para ello el programa informático SPSS (11.0).

## **3. RESULTADOS**

Presentamos los resultados agrupados en tres apartados o bloques, creados en virtud de la afinidad del contenido de los ítems del cuestionario. Se ha elaborado una tabla por grupo o bloque de ítems, en las que se recogen los porcentajes obtenidos en cada una de las cinco opciones de respuesta que ofrecía la escala. Una atenta observación de estas tablas permite conocer rápidamente las valoraciones de los sujetos de la muestra y la orientación de las mismas hacia un mayor o menor grado de acuerdo con el enunciado de los ítems.

### **3.1. Bloque I. Percepción de la influencia del ordenador, Internet y los videojuegos en la comunicación y en las relaciones sociales**

En este bloque se incluyen las preguntas del cuestionario que hacen referencia a la comunicación interpersonal y a las relaciones con la familia y con los iguales. Los sujetos de la muestra tenían que valorar, en una escala de 1 a 5, cómo esos aspectos se ven afectados por el uso del ordenador e Internet, así como por la práctica de los videojuegos. Los resultados vienen recogidos en la tabla 1.

**Tabla 1**  
*Comunicación y relaciones sociales*

ÍTEMS	1	2	3	4	5
1. Con Internet las personas se pueden comunicar y relacionar mejor que cara a cara.	16.17	22.14	33.59	13.76	14.34
2. El ordenador e Internet pueden perjudicar las relaciones familiares.	27.91	22.91	23.29	15.78	9.43
3. Se hacen buenos amigos por Internet.	4.52	13.09	31.76	25.41	23.67
4. Gracias a los videojuegos se hacen buenas amistades.	39.27	29.55	20.02	6.54	3.94
5. Me gusta más jugar solo que en compañía (a los videojuegos).	47.45	19.25	17.81	7.22	6.44
6. Algunos se enganchan a los videojuegos, porque no tienen amigos con quien divertirse.	12.51	14.34	29.74	23.48	19.24

Escala de valores: 1. Nada de acuerdo; 2. Poco de acuerdo; 3. Más o menos de acuerdo; 4. Bastante de acuerdo; 5. Totalmente de acuerdo.

De los seis ítems de la tabla 1, los tres primeros se refieren a la influencia del ordenador e Internet y los tres restantes a la influencia de los videojuegos. La observación y análisis de los porcentajes que aparecen en la tabla nos permiten hacer una serie de consideraciones.

En relación con los tres primeros ítems, podemos decir: primero, que no aparece una valoración bien definida sobre si Internet es mejor medio para la relación interpersonal que el “cara a cara”, ya que los datos reproducen, aunque aproximadamente, la curva normal, indicando esto que la muestra tiende a situarse en la puntuación media de la escala, es decir, que está “más o menos de acuerdo” con el contenido del ítem; segundo, que la mayoría de ellos no percibe que Internet sea un obstáculo para las relaciones familiares y, tercero, que por parte de los sujetos de la muestra hay una clara tendencia a admitir que “en Internet se hacen buenos amigos”, ya que el 80.84% de las respuestas se sitúan entre “más o menos de acuerdo” y “totalmente de acuerdo”.

En cuanto a los ítems que hacen referencia a los videojuegos, son varias las reflexiones que podemos hacer. Por un lado, la inmensa mayoría de los sujetos no cree que los videojuegos sean un medio muy adecuado para hacer buenas amistades, aunque sí admiten que a la hora de jugar con videojuegos prefieren hacerlo acompañados de otros jugadores más que hacerlo solos (ítem 5). Por otro lado, de las respuestas al ítem 6, se desprende que los sujetos tienden a creer que muchos jugadores se dedican a los videojuegos porque carecen de amigos, ya que el 42.72% está “bastante de acuerdo” y “totalmente de acuerdo” con la idea de que algunos se enganchan a los videojuegos porque no tienen amigos con quien divertirse.

### 3.2. Bloque II. Las TIC y su influencia en el aprendizaje

Los ítems incluidos en este apartado guardan relación con el aprendizaje. Tienen por objeto conocer si los alumnos perciben que el uso del ordenador, de Internet y de los videojuegos es un medio que favorece el pensamiento y el aprendizaje o si, por el contrario, constituye un obstáculo. En la tabla 2 figuran los resultados.

**Tabla 2**  
*Internet, videojuegos y aprendizaje*

ÍTEMS	1	2	3	4	5
7. Los alumnos aprenderían más si los profesores utilizasen los ordenadores e Internet en sus explicaciones.	16.17	22.14	33.59	13.76	14.34
8. Se aprende más en Internet que en cualquier otro sitio.	22.62	33.30	28.30	9.43	6.06
9. Los videojuegos enseñan a pensar.	26.85	23.97	28.39	11.84	8.27
10. Por culpa de los videojuegos algunos suspenden.	7.51	11.45	22.14	24.74	33.20

Escala de valores: 1. Nada de acuerdo; 2. Poco de acuerdo; 3. Más o menos de acuerdo; 4. Bastante de acuerdo; 5. Totalmente de acuerdo.

Los resultados del ítem 7 reflejan aproximadamente la curva normal, siendo la puntuación intermedia de la escala, “más o menos de acuerdo”, la que obtiene el número más alto de elecciones con un 33.59%. No obstante, se da en las puntuaciones una ligera tendencia al desacuerdo con el enunciado del ítem. Esto parece indicar que los adolescentes, aunque crean que el uso de los ordenadores e Internet por parte de los profesores sería una herramienta valiosa para el aprendizaje, no creen que puedan sustituir la enseñanza presencial y directa del profesor en el aula. El desacuerdo aumenta en el caso del ítem 8, “se aprende más en Internet que en cualquier otro sitio”, dado que aparece una clara tendencia a considerar que Internet no es el mejor lugar para el aprendizaje. Sólo el 15.49% de las respuestas está “bastante de acuerdo” y “totalmente de acuerdo”.

Lógicamente, en estos dos ítems, lo que los adolescentes ponen en cuestión es que Internet sea el mejor medio para aprender, no la utilidad que como recurso pueda prestar en el proceso de aprendizaje.

Por otra parte, y en relación con los videojuegos, se da un bajo acuerdo con la idea recogida en el ítem 9, “los videojuegos enseñan a pensar”, ya que el 79.21% de las respuestas están entre “nada de acuerdo” y “más o menos de acuerdo”. En la misma línea, las respuestas al ítem 10 indican que hay una clara tendencia a creer que, en el caso de algunos alumnos, los videojuegos pueden constituir un obstáculo tan serio como para ser causa o motivo de fracaso en los estudios.

### 3.3. Bloque III. TIC, valores e influencia en la personalidad

Este grupo de ítems no es muy homogéneo; se refieren a la influencia de Internet y de los videojuegos en algunos aspectos de tipo personal, en las relaciones intergrupales e interculturales y en la violencia social. En la tabla 3 se muestran los resultados.

**Tabla 3**  
*Influencia en valores y personalidad*

ÍTEMS	1	2	3	4	5
11. Internet cambia la forma de ser y de actuar de la gente.	31.18	25.02	24.16	10.78	8.08
12. Los videojuegos enganchan y crean dependencia.	6.06	12.22	27.33	27.33	26.66
13. Internet fomenta la solidaridad y la comprensión entre diferentes culturas.	9.34	20.98	38.88	20.50	8.95
14. El racismo y la xenofobia aumentan en el mundo por culpa de Internet.	45.91	30.70	16.17	4.04	2.02
15. Internet facilita la expresión de la violencia en la sociedad.	22.04	31.28	29.55	10.68	5.29

Escala de valores: 1. Nada de acuerdo; 2. Poco de acuerdo; 3. Más o menos de acuerdo; 4. Bastante de acuerdo; 5. Totalmente de acuerdo.

Como puede observarse, la mayoría de los sujetos manifiesta una clara tendencia al desacuerdo con la afirmación “Internet cambia la forma de ser y de actuar de la gente”; de hecho, tan sólo el 18.86% está “bastante” o “muy de acuerdo” con el contenido de la frase, lo que nos lleva a pensar que los adolescentes no creen que Internet influya en los individuos tanto como para cambiar aspectos importantes de la personalidad y de la conducta. En cambio, una gran mayoría de los sujetos de la muestra se inclina a admitir que los videojuegos pueden llegar a enganchar y crear dependencia, puesto que el 81.32% de las respuestas se sitúa entre el “más o menos de acuerdo” y el “totalmente de acuerdo”.

Las respuestas dadas al ítem 13, “Internet fomenta la solidaridad y la comprensión entre diferentes culturas”, se distribuyen equilibradamente en torno a la puntuación intermedia de la escala, “más o menos de acuerdo”, es decir, que los sujetos perciben que Internet es un instrumento de una relativa eficacia para fomentar la solidaridad y comprensión entre culturas. Por su parte, los resultados del ítem 14 expresan de forma manifiesta que la gran mayoría de la muestra no cree que Internet sea la causa de un aumento del racismo y de la xenofobia; tan sólo el 6.06% está “bastante” y “muy de acuerdo” con esta idea. En el mismo sentido,

aunque de forma menos acentuada, se orientan los resultados del ítem 15 sobre el papel de Internet como medio de expresión de la violencia en la sociedad. Los adolescentes, mayoritariamente, no vinculan la violencia social con el uso de Internet.

#### 4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Un análisis global de los resultados expuestos nos permite ver que los adolescentes tienen percepciones distintas para Internet y para los videojuegos. El papel e influencia de Internet son vistos básicamente como positivos, o, al menos, no negativos, para las experiencias personales, familiares, escolares y sociales, mientras que con el papel e influencia de los videojuegos se muestran más críticos. Esta diferente forma de ver coincide en gran manera con la que tienen los padres, profesores y educadores sociales, los cuales, en general, tienen una opinión favorable de las posibilidades que ofrece Internet para la educación y el desarrollo de los niños y adolescentes, y, en cambio, ven más peligros en los videojuegos (Tejeiro y Pelegrina, 2003; Levis, 1997).

Hecha esta consideración general, procede ahora efectuar algunas otras más concretas, tanto sobre los resultados relativos a Internet, como sobre los relativos a los videojuegos.

Por lo que respecta a la *percepción de la influencia y papel de Internet*, haremos tres comentarios:

1. Se valoran positivamente las posibilidades de comunicación y de relación interpersonal que ofrece Internet, aunque es un tipo de relación y comunicación que no sustituye ni supera la relación y comunicación directas, “cara a cara”. Los adolescentes constituyen uno de los grupos que más se beneficia de las diferentes formas de comunicación que ofrecen las nuevas tecnologías (correo, chateo, móvil, intercambio de materiales, etc.). Sienten una gran necesidad de comunicarse y relacionarse con sus iguales y han encontrado en las TIC un medio extraordinario para satisfacer esa necesidad (Tapscott, 1998). Quizá por esto valoran positivamente las posibilidades comunicativas que ofrece Internet. De hecho, en el ítem 3, que dice “se hacen buenos amigos por Internet”, tan sólo un 17.61% responde estar “nada” o “poco de acuerdo”. Es decir, una inmensa mayoría admite que Internet puede ser un buen medio para hacer amistades.

En cuanto a las relaciones familiares, la mayoría de los adolescentes no ven un peligro para las mismas en el uso de los ordenadores e Internet, ya que única-



mente el 25.2% del conjunto de respuestas elige las opciones “bastante” o “totalmente de acuerdo” con la idea de que el ordenador e Internet pueden perjudicar las relaciones familiares, como dice el ítem 2. Con frecuencia se relaciona la pérdida de la comunicación y de la relación en el seno de la familia con la televisión, los ordenadores, videojuegos o Internet. En nuestro caso, la incorporación del ordenador e Internet no es percibida especialmente como un obstáculo. La opinión de la mayoría de los adolescentes es que estas tecnologías no perjudican las relaciones familiares (Castells y de Bofarull, 2002; Casas y otros, 2000). Estas relaciones son tan complejas e implican tantos elementos que su deterioro no puede ser atribuido a un solo factor. Los adolescentes, son capaces de comprender que las relaciones familiares dependen de una compleja red de causas y circunstancias. Además, la influencia del ordenador e Internet dependerá del uso que se haga de ellos, y esto también lo entiende un adolescente.

2. ¿Es Internet un buen medio para aprender? Entre los profesionales de la enseñanza hay pocas dudas hoy sobre el papel que pueden jugar las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Puede decirse que es una opinión bien establecida que el ordenador e Internet constituyen uno de los medios que necesariamente hay que incorporar a las tareas docentes, si se quiere dar una respuesta adecuada a las demandas de la enseñanza actual (Martín, Beltrán y Pérez, 2003). Son ingentes los esfuerzos y recursos que se están poniendo al servicio de esta idea. Pero, ¿cómo lo valoran los adolescentes? Creemos que la valoración que hacen del ordenador y de Internet como medio de aprendizaje es más moderada que la que tienen los padres y los propios profesionales de la enseñanza. Así, tenemos que las respuestas al ítem 7, “los alumnos aprenderían más si los profesores utilizasen los ordenadores e Internet en sus explicaciones”, tienden a agruparse en torno a la puntuación media de la escala, “más o menos de acuerdo”, ya que el 33.59% de las respuestas eligen esta opción y el resto se distribuye con cierta uniformidad entre los demás puntos de la escala, aunque con una mayor tendencia al desacuerdo. Esto indica que los adolescentes valoran el uso del ordenador e Internet como medio de aprendizaje, pero moderadamente, lo que nos permite inferir que para ellos el mejor aprendizaje está más vinculado a otros factores, como pueden ser que los profesores expliquen bien y motiven a los alumnos o que éstos pongan por su parte el esfuerzo necesario.

Por lo que respecta al ítem 8, “se aprende más en Internet que en cualquier otro sitio”, las respuestas se orientan más al desacuerdo: el 55.92% de la muestra está “nada” o “poco de acuerdo” con el enunciado, frente a un 15.49% que está “bastante” o “totalmente de acuerdo”. Estos resultados pueden interpretarse en el sentido de que los adolescentes valoran y aprecian otras muchas

fuentes de aprendizaje, como pueden ser los amigos o sus propias experiencias, además de las fuentes “oficiales” establecidas en la sociedad.

No obstante, queremos advertir que, quizá, el enunciado del ítem no es suficientemente preciso y que el término aprendizaje ha podido ser tomado en un sentido muy amplio, no referido solamente al aprendizaje académico, provocando en los sujetos una distorsión en la respuesta.

3. Internet ofrece la posibilidad de una comunicación sin fronteras. Las culturas más diversas y alejadas pueden encontrar en la red un medio para el encuentro y el conocimiento mutuo. ¿Qué idea tienen los adolescentes del papel que juega Internet en la comprensión entre culturas diferentes? Para conocer su opinión se formularon dos ítems, el 13, “Internet fomenta la solidaridad y la comprensión entre diferentes culturas” y el 14, “el racismo y la xenofobia aumentan en el mundo por culpa de Internet”, cuyos resultados figuran en la tabla 3. Las respuestas a este último ítem expresan de forma abrumadora que los sujetos no creen que Internet sea responsable o culpable de un eventual aumento del racismo y de la xenofobia; muy al contrario, muestran un claro desacuerdo con el contenido del ítem, como lo demuestra que un 76.61% esté “nada de acuerdo” o “poco de acuerdo” y sólo un 6.06 esté “bastante” o “totalmente de acuerdo”. Mucho más matizadas y centradas son las respuestas al ítem 13 sobre el fomento de la solidaridad entre diferentes culturas a través de Internet.

Los resultados indican cómo los adolescentes se posicionan de forma rotunda ante lo que consideran incorrecto o inmoral (Moshman, 1999), como el racismo y la xenofobia, ante los que sólo cabe el rechazo y la condena. En cambio, la solidaridad y la comprensión entre culturas se pueden fomentar por muy diversas vías, siendo Internet una de ellas, no necesariamente la mejor. Por esto, las respuestas se dispersan más. Incluso es admisible no utilizar Internet para fomentar la solidaridad. Lo que no es admisible es servirse de la red para potenciar la incomprensión y el odio entre diferentes grupos étnicos y culturales.

Sobre la *influencia percibida de los videojuegos* haremos también tres consideraciones:

1. Las relaciones con los iguales tienen una especial importancia en los años de la adolescencia. Los videojuegos ofrecen una oportunidad para estas relaciones (Tejeiro y Pelegrina, 2003; Levis, 1997). ¿Cómo perciben los adolescentes el papel de los videojuegos en este aspecto? En el ítem 4, “gracias a los videojuegos se hacen buenas amistades”, tan sólo el 10.48% de los sujetos responde estar “bastante” o “totalmente de acuerdo”, mientras que un 39.27% elige la opción “nada de acuerdo”. Recuérdese que en el ítem 3, “se hacen buenos amigos por Internet”, comentado anteriormente, las respuestas tienen una orientación muy diferente. Es decir, aparece una clara tendencia a admitir que

Internet puede ser un buen medio para hacer amistades, pero no se atribuye ese mismo efecto a los videojuegos. Creemos que los adolescentes han asimilado la idea extendida entre padres, profesores y educadores sociales de que los videojuegos y el contexto en el que tienen lugar no ofrecen las mejores condiciones para hacer buenos amigos (Castells y de Bofarull, 2002; Van Schie y Wiegman, 1997).

No obstante esto, cuando se plantea si les gusta jugar más solos o en compañía de otros, se da una clara preferencia por el juego en compañía, lo cual no es incompatible con lo anterior. La relación interpersonal en una situación de videojuego no implica los vínculos, ni los compromisos, ni los sentimientos que suelen darse en los lazos de amistad. La relación en el juego es circunstancial y viene a cumplir la función de hacerlo más entretenido e interesante, sobre todo si contiene elementos competitivos. Las relaciones que se establecen a través de los videojuegos no son comprometidas y no crean auténticas relaciones de amistad.

También está relacionado con la amistad el ítem 6, aunque en este caso se plantea si la afición a los videojuegos guarda relación con el hecho de carecer de amigos. En este caso, los videojuegos actuarían como refugio para aquellos adolescentes que, al carecer de amigos con los que divertirse y relacionarse, suplen esa carencia con los videojuegos. La vinculación de la dedicación a los videojuegos con la falta de habilidades para la relación social aparece frecuentemente en la literatura sobre el tema (Van Schie y Wiegman, 1997). Las respuestas de los adolescentes, recogidas en la tabla 1, muestran una tendencia a estar de acuerdo con el enunciado de la frase, “algunos se enganchan a los videojuegos porque no tienen amigos con quien divertirse”.

2. El ítem 12, “los videojuegos enganchan y crean dependencia” plantea un tema que también ha sido frecuentemente relacionado con los videojuegos. La dependencia es uno de los mayores peligros que los padres y los educadores ven en la práctica de los videojuegos (Estallo-Martí, 1994). Esa dependencia vendría indicada por las muchas horas que se dedican al juego, por el abandono de los amigos y de los deberes cotidianos y por servir de refugio para huir de las dificultades. Los resultados recogidos en la tabla 3 muestran una clara tendencia de las respuestas en el sentido de admitir que los videojuegos enganchan y crean dependencia. Naturalmente, estos datos son puramente descriptivos y no permiten conocer si la dependencia tiene su origen en la práctica de los videojuegos o si los que pasan mucho tiempo con los videojuegos tienen algún rasgo personal o unas circunstancias familiares y sociales que les llevan a refugiarse en los videojuegos.
3. Una última reflexión sobre la influencia de los videojuegos nos surge del ítem 9, “los videojuegos enseñan a pensar”, y del ítem 10, “por culpa de los videojuegos

algunos alumnos suspenden”, relacionados con las habilidades cognitivas y el aprendizaje, y cuyos resultados se expusieron en la tabla 2. Las respuestas indican una percepción y valoración muy poco positiva de los videojuegos en los dos aspectos mencionados. En ambos ítems, los porcentajes de las opciones de la escala son bastante similares, pero obsérvese que el contenido del ítem 9 tiene un sentido positivo y el del ítem 10 lo tiene negativo. Por un lado, los adolescentes no admiten que los videojuegos enseñen a pensar y, por otro, creen que algunos alumnos llegan a suspender en sus estudios por culpa de los videojuegos (Levis, 1997; Van Schie y Wiegman, 1997).

Estas últimas ideas, seguramente recogen la experiencia de los adolescentes en relación con algunos compañeros, en los que han podido observar ambas cosas: que suspenden y que pasan mucho tiempo ocupados con los videojuegos. Pero esto no despeja la duda de si los videojuegos son la causa de los suspensos o si los alumnos que suspenden encuentran en los videojuegos una forma de escapar de la situación de fracaso que para ellos es la escuela. El fracaso escolar tiene una etiología muy compleja y, salvo casos muy concretos, no puede explicarse solamente por una afición más o menos intensa a los videojuegos (Tejeiro y Pelegrina, 2003; Estallo-Martí, 1994).

Como conclusión general, diremos que los adolescentes de la muestra tienen una visión básicamente positiva de la influencia de Internet y del papel que puede jugar en diferentes ámbitos de su experiencia personal, familiar, escolar y social. Menos positiva es la opinión que tienen de la influencia de los videojuegos, en los que ven algunos problemas y pocos efectos positivos. En general, las opiniones que tienen los adolescentes de la influencia de estas tecnologías no se alejan mucho de las que tienen los adultos.

Los datos que hemos presentado son una aportación concreta y limitada al complejo e interesante tema de investigación que es hoy día el estudio de la influencia de las TIC en los adolescentes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CASAS, F.; ALSINET, C.; PÉREZ, J. M.; FIGUER, C.; GONZÁLEZ, M. y PASCUAL, S. (2000). Las tecnologías de la información y la comunicación entre padres e hijos. *Intervención Psicosocial*, 9 (3), 335-360.
- CASTELLS, P. y BOFARULL, I. (2002). *Enganchados a las pantallas*. Barcelona: Planeta.
- CROOK, CH. (1998). *Ordenadores y aprendizaje colaborativo*. Madrid: Morata.
- ESTALLO-MARTÍ, J. A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6 (2), 181-190.

- LEVIS, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós.
- MARTÍN, J. M.; BELTRÁN, J. A. y PÉREZ, L. (2003). *Cómo aprender con Internet*. Madrid: Fundación Encuentro.
- MOSHMAN, D. (1999). *Adolescent psychological development. Rationality, morality, and identity*. Mahwah, NJ: LEA.
- SHAFFER, D. R. (2002). *Desarrollo social y de la personalidad*. Madrid: Thompson.
- TAPSCOTT, D. (1998). *Creciendo en un entorno digital*. Bogotá: McGraw-Hill.
- TEJEIRO, R. y PELEGRINA, M. (2003). *Los videojuegos. Qué son y cómo nos afectan*. Barcelona: Ariel.
- VAN SCHIE, E. G. M. y WIEGMAN, O. (1997). Children and video games: Leisure activities, aggression, social integration, and school performance. *Journal of Applied Social Psychology*, 27, 1175-1194.